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

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

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 15.3

The Art and Science of Television

Москва
2019

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 15.3, 2019
Научный журнал

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

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3

Периодический журнал «Наука телевидения» посвящен актуальным вопросам истории, теории и практики искусства цифровых медиа. Публикует результаты исследований по научным специальностям «Кино, теле- и другие экранные искусства», «Теория и история культуры», «Социология культуры, духовной жизни». Базируется на материалах научных трудов ведущих ученых Государственного института искусствознания, Института кино и телевидения (ГИТР), ранее Гуманитарного института телевидения и радиовещания имени М.А. Литовчина, а также других российских и зарубежных вузов. Предназначен для исследователей экранных искусств и специалистов-практиков телевидения, кино, радио и новых медиа.

Публикуется с 2004 г. Издается с 2004 г.

Входит в РИНЦ, включен в DOAJ, КиберЛенинку и в ERIH PLUS.

Миссия

- исследовать искусство телевидения в контексте смежных искусств и наук
- анализировать изменения, происходящие в обществе и на телевидении
- прогнозировать развитие медиаиндустрии и научного знания в области экранных искусств и экранной культуры.

Periodical journal “The Art and Science of Television” is devoted to relevant historical, theoretical and practical problems of the art of digital media. It publishes the results of studies in scientific directions “Cinema, television and other visual arts”, “Theory and history of culture”, “Sociology of culture and spiritual life”. It is based on the materials of the scientific works of the leading scholars of State Institute for Art Studies, GITR Film & Television School and of other Russian and foreign universities. It is addressed to researchers in visual arts and practicing specialists in the field of television, cinema, radio and new media.

Published since 2004.

It is included in Russian Science Citation Index, DOAJ, CiberLeninka and ERIH PLUS.

Mission

- to study the art of television in the context of related arts and scientific directions
- to analyze the changes, taking place in society and on television
- to forecast the development of the media industry and the development of scientific knowledge in the field of visual arts and screen culture.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телевещания и массовых коммуникаций РФ. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-16663 от 31 октября 2003 г.

© Институт кино и телевидения (ГИТР), 2019

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ И РЕДАКЦИОННО-ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

Председатель редакционно-экспертного совета
• Юрий Михайлович Литовчин — кандидат искусствоведения, профессор, ректор, Институт кино и телевидения (ГИТР), член Европейской киноакадемии (EFA), Москва, Россия

Главный редактор
• Евгений Викторович Дуков — доктор философских наук, профессор, главный научный сотрудник, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия

Члены редакционной коллегии

• Григорий Рафаэльевич Консон — научный редактор, редактор, доктор искусствоведения, профессор, Российский государственный социальный университет, Москва, Россия

• Ольга Борисовна Хвоина — ответственный секретарь, редактор, кандидат искусствоведения, профессор, советник при ректорате по научной работе и международному сотрудничеству, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Игорь Вениаминович Беленький — редактор, доцент, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Елена Анатольевна Богатырева — доктор философских наук, профессор, проректор по научной работе, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Елена Сергеевна Еркина — начальник отдела научно-технической информации, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Татьяна Михайловна Лукова — дизайнер, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Марина Фролова-Уолкер — PhD, профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания

Редактор и переводчик
• Антон Аркадьевич Ровнер — переводчик, PhD, кандидат искусствоведения, преподаватель, Московская государственная консерватория имени П.И. Чайковского, Москва, Россия

Члены редакционно-экспертного совета
• Елена Яковлевна Бурлина — доктор философских наук, профессор, Самарский государственный медицинский университет Минздрава России, Самара, Россия

• Антон Анатольевич Деникин — кандидат культурологии, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Маргарита Николаевна Ермишева — кандидат искусствоведения, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Елена Анатольевна Есина — кандидат педагогических наук, доцент, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Артем Николаевич Зорин — доктор филологических наук, профессор, Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия

• Ярослав Юрьевич Кемниц — кандидат искусствоведения, доцент, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Людмила Борисовна Клюева — доктор искусствоведения, доцент, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова, Москва, Россия

• Ольга Александровна Лавренова — доктор философских наук, ведущий научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (ИНИОН РАН), Москва, Россия

• Наталья Новак — PhD, Университет имени Мартина Лютера, Халле, Германия

• Андрей Максович Райкин — шеф-редактор службы информационного вещания телеканала «Россия-Культура», руководитель творческих мастерских на факультете журналистики Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия

• Екатерина Викторовна Сальникова — доктор культурологии, ведущий научный сотрудник, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия

• Сергей Всеволодович Стахорский — доктор искусствоведения, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Олеся Витальевна Строева — кандидат философских наук, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

• Григорий Яковлевич Тульчинский — доктор философских наук, профессор, Высшая школа экономики, Санкт-Петербург, Россия

• Елка Чернокожева — Dr. phil. habil., соучредитель и сотрудник Европейской ассоциации исследователей культуры (ERICarts Network), Кельн, Германия

• Андрей Михайлович Шемякин — кандидат филологических наук, доцент, ведущий научный сотрудник, Научно-исследовательский институт киноискусства Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова, вице-президент Гильдии киноведов и кинокритиков России, Москва, Россия

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

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

Editorial Board

• Scientific Editor, Editor, D.Sc. (in Art History), Professor, the Russian State Social University, Moscow, Russia

• Executive Secretary, Editor, PhD (in Art History), Professor, Rector's Advisor for Academic and International Affairs, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Igor Belenky—Editor, Associate Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Elena Bogatyreva—D.Sc. (in Philosophy), Professor, Vice-Rector for Research, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Marina Frolova-Walker—PhD (in Art History), Professor, Cambridge University, Cambridge, United Kingdom

• Tatiana Lukova—Designer, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Elena Yerkina—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

Editor and Translator
• Anton Rovner—translator, PhD, Faculty Member, the Moscow State P.I. Tchaikovsky Conservatory, Moscow, Russia

Editorial Council Board
• Yelena Burlina—D.Sc. (in Philosophy), Professor, the Samara State Medical University of the Ministry of Health of Russia, Samara, Russia

• Anton Denikin—PhD (in Culture Studies), Professor,
the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Margarita Yermisheva—PhD (in Art History), Professor,
the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Yelena Yesina—PhD (in Pedagogic), Associate Professor,
the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Artem Zorin—D.Sc. (in Philology), Professor, the Saratov State N.G. Chernyshevsky University, Saratov, Russia,

• Yaroslav Kemnitz—PhD (in Art History), Associate Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Ludmila Kluyeva—D.Sc. (in Art History), Associate Professor, All-Russian State S.A. Gerasimov Institute for Cinematography, Moscow, Russia

• Olga Lavrenova—D.Sc. (in Philosophy), Leading Researcher, the Institute of Scientific Information on Social Sciences (INION) of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia

• Natalya Novak—PhD, Martin Luther University, Halle, Germany

• Andrei Raikin—Editor-in-Chief of the Service of Informational Broadcast of the Television Channel "Rossiya-Kultura," Director of Creative Workshops at the Journalism Department of the Moscow State M.V. Lomonosov University, Moscow, Russia

• Yekaterina Salnikova—D.Sc. (in Culture Studies), Leading Researcher, the State Institute for Art Studies, Moscow, Russia

• Sergey Stahorsky—D.Sc. (in Art History), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Olessia Stroeva—PhD (in Philosophy), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

• Grigory Tulchinsky—D.Sc. (in Philosophy), Professor, Higher School for Economics, St. Petersburg, Russia

• Elka Tchernokojeva—Dr. Phil. Habil., Co-founder and Member of the European Association of Cultural Researchers (ERICarts Network), Cologne, Germany

• Andrei Shemyakin—PhD (in Philology), Leading Researcher, the Russian State University of Cinematography named after S. Gerasimov; Associate Professor, the Russian State University for Humanities; Vice-president of the Guild of Film Experts and Film Critics of Russia, Moscow, Russia

СОДЕРЖАНИЕ

ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

ЛУКИЧЕВ Р.В.
К ПРОБЛЕМЕ КЛАССИФИКАЦИИ GENERATIVE ART:
РАЗРАБОТКА ПОНЯТИЙНОГО АППАРАТА 11

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

ШАБАЛИН В.В.
КОНСТРУКТ СФЕРИЧЕСКОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ПРОСТРАНСТВА СОБЫТИЯ.
РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ СОЗДАНИЯ СОВРЕМЕННОГО ТЕЛЕВИЗИОННОГО
МАТЕРИАЛА. 35

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

СОКОЛОВСКИ М.
SILENT COMEDIANS. THE OLSZTYN PANTOMIME OF DEAF (1957–2009).
IN SEARCH OF A NEW AESTHETIC OF EXPRESSION 57

НАУМОВ Л.А.
КАК ЦИТИРОВАТЬ СНЫ? ИЛИ ПРАКТИКА ЦИТИРОВАНИЯ
И АВТОЦИТИРОВАНИЯ В КИНО НА ПРИМЕРЕ КАРТИНЫ
АНДРЕЯ ТАРКОВСКОГО «ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ» 73

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

САЕВИЧ А.
В ПОИСКАХ НОВОГО ВЗГЛЯДА.
ОБРАЗ РОССИИ В ПОЛЬСКОМ СОВРЕМЕННОМ ДОКУМЕНТАЛЬНОМ КИНО. 89

ТАРАСОВА А.В.
ОБРАЗ ЕВРОПЫ В СОВРЕМЕННОМ ЮЖНОКОРЕЙСКОМ ТЕЛЕСЕРИАЛЕ:
ТЕРРИТОРИЯ ИСКУССТВА, ТЕРРИТОРИЯ СКАЗКИ. 104

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

ЮРГЕНЕВА А.Л.
ЖИВОПИСНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ
КАК УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ СЛОЙ 127

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

МИЛОВИДОВ С.В.
МЕТОД ПРОЦЕДУРНОЙ РИТОРИКИ ДЛЯ АНАЛИЗА
ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ 147

CONTENT

VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE: METHODOLOGICAL APPROACHES

LUKICHEV R.V.
CONCERNING THE ISSUE OF GENERATIVE ART CLASSIFICATION: DEFINITION OF CONCEPTS. 12

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

SHABALIN V.V.
CONSTRUCT OF SPHERICAL VISUALIZATION OF AN EVENT SPACE. DEVELOPMENT OF TECHNOLOGIES OF CREATING CONTEMPORARY TELEVISION MATERIAL 36

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

SOKOŁOWSKI M.
SILENT COMEDIANS. THE OLSZTYN PANTOMIME OF DEAF (1957–2009). IN SEARCH OF A NEW AESTHETIC OF EXPRESSION 57

NAUMOV L.A.
HOW TO QUOTE DREAMS? OR PRACTICE OF QUOTING AND SELF-QUOTING IN CINEMA AS EXEMPLIFIED IN ANDREI TARKOVSKY'S *THE SACRIFICE* 74

REPRESENTATION OF THE IMAGE OF THE CONTEMPORARY HERO ON THE SCREEN

SAJEWICZ A.
IN SEARCH OF A NEW GAZE. IMAGE OF RUSSIA IN CONTEMPORARY POLISH DOCUMENTARY CINEMA 90

TARASOVA A.V.
IMAGE OF EUROPE IN CONTEMPORARY SOUTH KOREAN TV SERIES: ART TERRITORY, FAIRY-TALE TERRITORY. 105

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

YURGENEVA A.L.
A PAINTING AS A UNIVERSAL MULTIMEDIA LAYER. 128

THE MEDIA EDUCATION

MILOVIDOV S.V.
PROCEDURAL RHETORIC METHOD FOR TRANSMEDIA STORYTELLING ANALYSIS. 148

ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE: METHODOLOGICAL APPROACHES

УДК 7.036 + 008
ББК 85 + 71.05

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-11-31
recieved 31.05.2019, accepted 27.09.2019

РУСЛАН ВЛАДИМИРОВИЧ ЛУКИЧЕВ
Первая Фестивальная Компания
Санкт-Петербург, Россия
ORCID: 0000-0002-2293-2410
e-mail: ruslan0003@yandex.ru

К ПРОБЛЕМЕ КЛАССИФИКАЦИИ GENERATIVE ART: РАЗРАБОТКА ПОНЯТИЙНОГО АППАРАТА

Аннотация. Статья отсылает к проблеме таксономии генеративного искусства как сложного междисциплинарного феномена и анализа его ключевых особенностей. Генеративное искусство — актуальное художественное явление в искусстве России и зарубежных стран, появившееся в 1910-е годы в русле отечественного и западноевропейского авангарда и получившее новый импульс к развитию благодаря современным компьютерным технологиям.

Исходя из предложенной зарубежными исследователями М. Боден и Э. Эдмондсом классификационной модели, автор выделяет такие понятия, как генеративное искусство (G-art), компьютерное искусство (C-art), интерактивное искусство (I-art), интерактивное компьютерное искусство (CI-art), компьютерный ген-арт (CG-art), а также впервые формулирует и вводит в научный оборот новые термины: интерактивный ген-арт (Interactive Generative art) и интерактивный компьютерный ген-арт (Interactive Computer-Generated art). Первое представляет собой совокупность произведений, созданных при активном участии зрителя и задействовании «традиционных» (внекомпьютерных) автономных систем, обеспечивающих ту или иную степень случайности, без использования мультимедийных технологий; второе — совокупность произведений, созданных посредством автономных компьютерных си-

стем и предполагающих активное взаимодействие со зрителем. Данные явления рассматриваются, исходя из наличия у арт-объекта признаков генеративного (G), интерактивного (I) или компьютерного (C) векторов, положенных в основу разработанной автором методики классификации ген-арта и смежных контекстуальных явлений, которая наглядно смоделирована им в декартовой системе координат.
Интерактивному компьютерному ген-арту уделено особое внимание: в качестве примера приведена медиаинсталляция арт-группы “Stain” под названием “MIMPI” (Mobile Interactive Multi-Parametric Image) — игровая аудиовизуальная среда, впервые представленная в стенах галереи “MEL Space” (г. Москва) в мае 2012 года. По итогам статьи автор приходит к выводу о правомочности предложенного им статуса ген-арта как закономерного переходного этапа в истории искусства XX — начала XXI вв., объединяющего «сухие» и «влажные» технологии и им соответствующие типы культур.
Ключевые слова: генеративное искусство, компьютерное искусство, интерактивное искусство, искусство новых медиа, автономные системы

RUSLAN V. LUKICHEV
First Festival Company
Saint Petersburg, Russia
ORCID: 0000-0002-2293-2410
e-mail: ruslan0003@yandex.ru

CONCERNING THE ISSUE OF GENERATIVE ART CLASSIFICATION: DEFINITION OF CONCEPTS

Abstract. The article refers to the problem of generative art taxonomy as a complex interdisciplinary phenomenon and analysis of its key features. The generative art is a relevant cultural and artistic phenomenon in Russian and foreign art that emerged in the 1910s within Russian and West European avant-garde painters and received a new boost for development thanks to contemporary computer technologies.

Based on the classification model proposed by foreign researchers, M. Boden and E. Edmonds, the author of this article identifies concepts like Generative Art (G-art), Computer Art (C-art), Interactive Art (I-art), Interactive Computer Art (CI-art), and Computer Generative Art (CG-art) and introduces new scientific terms: Interactive Generative Art and Interactive Computer-Generated Art. The first one refers to a series of works of art created with the active participation of the audience and the use of traditional (non-computer) autonomous systems that provide a certain degree of randomness without the implementation of multimedia technologies. The second one refers to a series of artworks created by autonomous computer systems and involving active interaction with the audience. These phenomena are considered based on the art object's possessing the features of generative (G), interactive (I) or computer (C) vectors that underlie the classification method of Gen Art and adjacent contextual phenomena developed by the author and visually modeled by him in the Cartesian coordinate system.

Emphasis was made on Interactive Computer-Generated Art. A media installation by Stain art group called Mobile Interactive Multi-Parametric Image (MIMPI) is provided as an example; it is an interactive audio-visual environment first introduced in MEL Space gallery (Moscow) in May 2012. Finally, the author comes to the conclusion that granting the generative art the status of a natural transitional phase in the art history of the 20th — early 21st centuries, as proposed by him, is justified, since this art combines "dry" and "wet" technologies and the corresponding types of cultures.

Keywords: generative art, computer art, interactive art, new media art, autonomous systems

Генеративное искусство (generative art) — уникальный художественный феномен — предполагает создание произведений посредством автономных систем, которые либо выходят за рамки контроля со стороны художника лишь частично, либо полностью неподвластны ему. К автономным системам, способным к такому «сотворчеству», относятся самые разные явления: принимать участие в генерации арт-объекта может, к примеру, природная стихия (попадающие на холст капли дождя создают неповторимые узоры), наступление сумерек (когда художник продолжает писать картину «вслепую», не прибегая к искусственному освещению), игральные кости

(выпадающие на их гранях числа компонуют музыкальные или стихотворные фрагменты в произвольном порядке) или компьютерные программы, алгоритм которых предусматривает генерацию случайных чисел, что приводит к созданию непредсказуемого творческого материала, который позиционируется художником как законченное произведение, либо используется в качестве заготовки для последующей доработки вручную.

Для наиболее полного осознания природы генеративного искусства необходимо четко обозначить его границы и выявить возможные подвиды. Разумеется, подобные попытки уже были и, пожалуй, наиболее серьезная из них принадлежит двум зарубежным исследователям: профессору когнитивных наук в Университете Сассекса, лауреату премии Аллена Ньюэлла ACM-AAAI за вклад в философию когнитивной науки (2018) Маргарет А. Боден и одному из первопроходцев в области компьютерного искусства, удостоенному награды ACM SIGGRAPH 2017 года за выдающиеся достижения в области цифрового искусства Эрнесту Эдмондсу. Оба автора написали десятки научных работ об актуальных арт-практиках, существующих на стыке традиционных и постинформационных техник, методов и средств выразительности и тем самым внесли большой вклад в осмысление вопросов цифровизации художественного творчества.

В своем совместном труде под названием «Что такое генеративное искусство?» (“What is generative art?”) Боден и Эдмондс выделили 11 взаимозависимых видов искусства (1): Ele-art (электронное), C-art (компьютерное), CA-art (компьютерно-опосредованное), D-art (цифровое), G-art (собственно генеративное), CG-art (компьютерно-генеративное), Evo-art (эволюционное), R-art (робототехническое), I-art (интерактивное), CI-art (компьютерно-интерактивное) и VR-art (искусство виртуальной реальности). Подробное рассмотрение каждого понятия не является задачей настоящей статьи и, по мнению ее автора, смешение столь разноплановых критериев, использованных исследователями для классификации ген-арта существенно усложняет данный процесс и представляется не вполне целесообразным.

Так, разделение видов генеративного искусства в, зависимости от конкретных технологий, использованных при его создании (например, виртуальная реальность или робототехника), едва ли способствует углубленному пониманию природы данного феномена как в общекультурном, так и в искусствоведческом контекстах: наименование и принципы работы того или иного электронного устройства никоим образом не влияют на конечный результат и саму суть творческого процесса. Куда важнее выявить и обобщить источники случайного, которые, по задумке художников-генеративистов, выступают в роли автономных систем, часто порождающих не только формальную, но и образно-смысловую составляющую произведения: физикохимические реакции и природные явления, реакция зрителей или поведенческие механизмы тех или иных живых организмов, а также всевозможные математические алгоритмы, приводимые в исполнение широким спектром девайсов от первых аналоговых ЭВМ до самых современных нейроинтерфейсов, шлемов виртуальной реальности и робототехники.

Таким образом, отталкиваясь от таксономии М. Боден и Э. Эдмондса, переосмысливая и дополняя ее, мы предпримем попытку выстроить собственную классификационную модель генеративного искусства и смежных контекстуальных явлений (рис. 1).

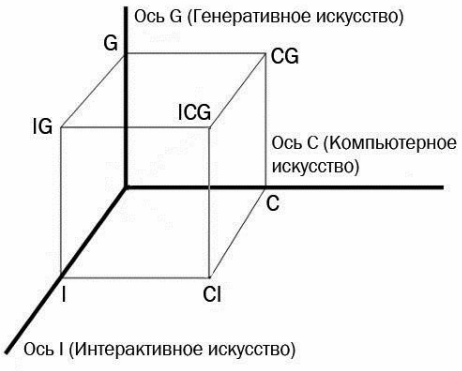

Рисунок 1. Авторская классификация генеративного искусства и смежных контекстуальных явлений, представленная в декартовой системе координат

Классификацию ген-арта и его контекста можно представить в виде трех ключевых векторов:

1. Ось G (“generative”) — «генеративная» — описывает происхождение содержательной и/или формально-стилистической сторон сгенерированного произведения, основанных на принципе рандомизации;

2. Ось C (“computer”) — «компьютерная» — описывает совокупность аппаратных и софтверных средств, использованных при создании произведения;

3. Ось I (“interactive”) — «интерактивная» — описывает порядок взаимодействия зрителя с произведением, возможность участия публики в его создании, развитии, трансформации и т. д.

Каждая из вышеперечисленных позиций подразумевает под собой одноименное художественное явление — генеративное, компьютерное и интерактивное искусство; в целях наглядности они представлены автором на илл. 1 в декартовой системе координат (как ось аппликат, ось ординат и ось абсцисс соответственно), на стыке которых, в зависимости от наличия у арт-объекта признаков генеративного, интерактивного или компьютерного векторов, образуются различные вариации:

• G-art (Generative art) — генеративное искусство;

• C-art (Computer art) — компьютерное искусство;

• I-art (Interactive art) — интерактивное искусство;

• CI-art (Computer Interactive art) — интерактивное компьютерное искусство;

• CG-art (Computer-Generated art) — компьютерный ген-арт;

• IG-art (Interactive Generative art) — интерактивный ген-арт;

• ICG-art (Interactive Computer-Generated art) — интерактивный компьютерный ген-арт.

Последние два подвида не представлены в таксономии Боден и Эдмондса и являются самостоятельной разработкой автора. Мы остановимся более подробно на каждом из семи названных понятий.

1) **G-art (Generative art)** — генеративное искусство (G=1, C=0, I=0) — совокупность арт-объектов, созданных, по крайней мере, частично, некими автономными процессами физического, невиртуального свойства, без непосредственного контроля со стороны автора.

Боден и Эдмондс выделяют несколько типов объективных автономных процессов, не зависящих от воли человека, в том числе физические, психологические, биологические (1).

Физические процессы лежали в основе многих техник и приемов представителей русского и западноевропейского авангарда, творческие поиски которых послужили истоками генеративного искусства как такового. Речь идет прежде всего о физических и химических реакциях, связанных, к примеру, с «рандомной» пульверизацией красящего вещества за счет различных механических процессов (булетизм, декалькомания, фротаж) или с воздействием тепловой энергии — нагревом либо охлаждением (фюмаж, куляж). Также в рамках физических процессов генеративного искусства, хотя и более примитивного свойства, очевидно, уместно упомянуть «метод нарезок», применявшийся Т. Тцара и другими поэтами, которые использовали отрывки текста собственного сочинения и компоновали их случайным образом — в том порядке, в каком доставали из шляпы.

Боден и Эдмондс допускают возможность отнести к данной категории и работы американского художника Джексона Поллока, поскольку он, хотя и сознательно разбрызгивал краску, не мог напрямую контролировать все ее брызги, что привносило в творческий процесс элемент случайности, хаотичности (1).

Что касается психологических процессов, то они были задействованы в методе автоматизма, или автоматического письма, который позволял художникам-новаторам, выходцам из объединений дадаистов и сюрреалистов, генерировать тексты и изображения, находясь в измененном состоянии сознания, хотя и с очевидно меньшей объективностью, чем при использовании автономных физико-химических реакций.

Биологические автономные процессы, очевидно, характерны для так называемого био-арта и предполагают использование в художественном процессе живых экосистем, как, например, в случае с работой британской художницы Дж. Фримен «Озеро». В 2005 году она представила на суд публики свой новый необычный проект, к которому готовилась около 8 лет, — контекстуальную инсталляцию «Озеро». Ее базисом послужило реально существующее озеро площадью 4000 м^2, расположенное в рыбоводческом хозяйстве “Tinigrit”, а элементами генеративной биологической системы — 16 разнополых рыб нескольких видов (золотой карась, сазан, линь, зеркальный карп, золотая рыбка). Тело каждой рыбы содержало имплантат — биоакустический передатчик, который каждые две секунды излучал высокочастотный сигнал о текущем местонахождении рыбы в озере. В течение полутора месяцев специальная система из шести гидрофонов, установленных под водой, считывала эти сигналы и передавала их на сервер, фиксировавший положение рыб в трех измерениях. Получаемые в режиме реального времени данные составили основу аудиовизуальных аспектов инсталляции. Так, посетив экспозиционную конструкцию на берегу, зритель имел возможность наблюдать анимированные траектории движения рыб на круглом мониторе — своего рода виртуальном озере. Каждая рыба отображалась в виде многоугольника определенного цвета. У доминирующих особей внешний контур многоугольника начинал увеличиваться, а у наименее «популярных» — наоборот, истончался. Визуальная проекция сопровождалась особым звукорядом, поскольку движениям рыб каждого вида соответствовал «набор оцифрованных звуковых образцов: низкий хрустящий звук — для линя, короткий высокий тон — для красноперки, постукивание — для карася, резкое металлическое бряцание — для зеркального карпа» (11, с. 90). Таким образом, мелодия и геометрические абстракции на мониторе генерировались за счет совершаемых рыбами движений, с учетом скорости и вектора их перемещения, изменения ранга в иерархии и т. д. Как отметила Дж. Фримен, «мелодия и ритм — это

производные непредсказуемого и стихийного поведения рыб», а само «Озеро» «интерпретирует прекрасный танец рыб и их взаимоотношения как многоуровневую сенсорную среду» (11, с. 90). «Получившаяся в результате работа стирает границы между искусством, природой и технологией, преобразуя сложные научные процессы в аудиовизуальные впечатления» (10).

2) **C-art (Computer art)** — Компьютерное искусство (G=0, C=1, I=0) — совокупность арт-объектов, созданных с применением компьютерных технологий.

Данная категория охватывает все многообразие творческого материала, наработанного при использовании в художественной практике компьютерного оборудования как аналогового, так и цифрового, а также соответствующего программного обеспечения. Боден и Эдмондс справедливо выделяют как отдельную подкатегорию так называемый D-art (сокр. с англ. Digital art — цифровое искусство), в котором используются современные цифровые технологии, и включают в нее не только произведения, созданные посредством компьютеров, но и изначально созданные человеком, а впоследствии оцифрованные и обработанные на компьютере изображения, музыку и видео (1).

Отметим, что термины «компьютерное искусство» и «цифровое искусство» часто выступают синонимами, хотя это представляется неверным: понятие «компьютерное искусство» явно шире и подразумевает использование в том числе и аналоговых устройств, к которым до сих пор прибегают художники и, в особенности, музыканты, стремясь к передаче визуальной или аудиальной информации без ухудшения ее изначального качества, неизбежно возникающего при преобразовании аналогового сигнала в дискретный и наоборот.

Боден и Эдмондс в своем исследовании применяют еще один специфический термин — CA-art (с англ. Computer-Assisted art или Computer-Aided art — искусство, созданное посредством компьютера), обозначая данным наименованием любую художественную практику, в рамках которой компьютер используется как вспомога-

тельное средство (в принципе, не являющееся строго обязательным) (1). В контексте CA-art авторы рассматривают компьютер как более совершенную разновидность кисти или более острый резец. Иными словами — как инструмент для выполнения той или иной творческой задачи, находящийся под прямым контролем со стороны художника. Подкатегория CA-art представлена, главным образом, созданными вручную изображениями или музыкой, впоследствии оцифрованными и подвергнутыми компьютерной обработке. Боден и Эдмондс признают, что некоторые эффекты достигаются исключительно при помощи специального компьютерного обеспечения (приводя в пример знаменитый графический пакет “Photoshop”) и не могут быть созданы посредством масляных красок, гуаши или акварели; в синтезированной электромузыке также используются звуки, которые до изобретения синтезаторов были попросту невозможны. И тем не менее участие компьютера не является обязательным: искомые художником визуальные или аудиальные эффекты могли бы быть достигнуты неким другим, «внекомпьютерным» способом. Авторы хотят подчеркнуть, что в CA-art компьютер как таковой не играет ключевой роли и выступает лишь одним из инструментов в арсенале художника. Термин CA-art, очевидно, призван отделить работы, созданные человеком при помощи компьютера как пассивного инструмента, от работ, сгенерированных компьютером как активного участника творческого процесса, соавтора и партнера художника.

3) **I-art (Interactive art)** — интерактивное искусство (G=0, C=0, I=1) — совокупность произведений, форма или содержание которых в той или иной мере зависит от предпринимаемых зрителем действий.

Строго говоря, любой вид искусства, по сути своей, интерактивен, поскольку основан на взаимодействии между зрителем и произведением. С одной стороны, объект влияет на реципиента, апеллируя через всевозможные каналы восприятия информации к его жизненному опыту, ассоциативным связям, эмоциональному фону и

т. д. Об этом, в частности, писал немецкий психолог, философ, эстетик Т. Липпс (1851–1914): согласно выдвинутой им теории вчувствования, «воспринимая какой-либо объект, субъект совершает особый психический акт, проецируя на этот предмет свое эмоциональное состояние, на основе которого и возникает эстетическое впечатление» (6, с. 207). На важность прошлого опыта указывал, к примеру, американский эстетик и психолог искусства Р. Арнхейм (1904–2007): «Опыт настоящего момента никогда не бывает изолированным… новый образ вступает в контакт со следами, оставшимися в памяти человека от тех образов, которые воспринимались им в прошлом» (3, с. 60).

С другой стороны, проходя через все стадии восприятия произведения — от чисто физиологических до эмоционально-психологических и духовно-эстетических, — зритель так же оказывает влияние на воспринимаемый объект: ни одно произведение, по сути, не может существовать вне оценочно-интерпретационного контекста, который, формируясь в ходе перцептивного процесса, становится его интегральной частью. Именно на эту особенность указывал М. Бахтин, говоря о «внетекстовом контексте» произведения. По словам Ж.-П. Сартра, «творческий акт — это лишь неполный и абстрактный момент в ходе создания произведения… Процесс писания включает и процесс чтения, как диалектическое единство, и эти два взаимосвязанных акта требуют двух раздельных факторов. Только совместное усилие автора и читателя заставит возникнуть тот конкретный и воображаемый объект, каким является произведение человеческого духа. Искусство существует лишь для других и через других» (8, с. 44–45).

Иными словами, интеракция изначально свойственна любой художественной практике и является ее основополагающим механизмом. Однако в категорию интерактивного искусства как такового включаются только те произведения, в контексте которых перцептивный процесс преобразуется в процесс инвольвации. Зритель погружается в моделируемую художником среду и оказывает на нее

прямое воздействие, становится активным участником, соавтором или даже частью арт-объекта. В I-art, в зависимости от действий или бездействия публики, может меняться сама ткань произведения, его структура, образно-семантическое поле, формально-стилистические признаки и т.д. Интеракция здесь существует не только на интеллектуальном и эмоционально-психологическом уровнях, как в традиционном искусстве, но и на физическом уровне — вплоть до полной телесной иммерсии зрителя в художественном пространстве интерактивного произведения. Впрочем, I-art в своем «чистом» проявлении может быть представлен разве что в формате хэппенингов.

4) **CI (Computer Interactive art)** — интерактивное компьютерное искусство (G=0, C=1, I=1) — совокупность произведений, созданных на компьютере или ином мультимедийном устройстве и предусматривающих полную либо частичную инвольвацию зрителя в арт-процесс без использования автономных систем. Причем интеракция может осуществляться в самых различных видах: аудитория может, к примеру, способствовать формированию конструктивной, образно-смысловой или сюжетной основы произведения, воздействовать на его аудиовизуальные характеристики, изменять форму, цвет, композиционную структуру, внося коррективы в уже готовые варианты либо создавая их практически «с нуля».

Здесь необходимо сделать оговорку: интеракция как таковая в любом случае основана на субъективной реакции или действиях зрителя, которые являются непредсказуемыми и потому привносят в арт-процесс фактор случайности, а значит и генеративный элемент. И все же речь не идет об использовании автономной системы как таковой: в рамках интерактивного медиа-арта не задействуются ни алгоритмические конструкции с генераторами чисел, ни иные системы как источники «игры случая». В этом и заключается разница между «интерактивом», основанном на поведении зрителя, и «генеративом», предполагающим воздействие автономных систем.

Примеров интерактивного медиаарта можно привести множество, поскольку данная категория является весьма востребованной:

компьютерам изначально свойственна интеракция с пользователем на основе интерфейсов, в этой связи инвольвация зрителя в игровой арт-процесс посредством мультимедиа происходит естественно, как бы сама собой. Это особенно справедливо с позиции сегодняшнего дня, когда нам стали обыденны и привычны и сенсорные экраны, которыми оснащен каждый современный телефон или платежный терминал, и различного рода Интернет-сервисы, включая социальные сети и видеочаты, и мобильные приложения, и многое-многое другое. Приходя на выставку интерактивного медиаискусства, зритель оказывается подготовленным и интуитивно понимает, на какую кнопку следует нажать, какой части экрана дотронуться, где провести рукой и т. д. Очевидно, с проникновением технологий в нашу повседневную жизнь медиахудожникам становится все сложнее удивлять искушенных зрителей.

В качестве примеров приведем работы, представленные еще на 5-м Международном фестивале кибернетического искусства “Cyberfest-2011” в Санкт-Петербурге: «Ритмические звуки» — музыкальная скульптура признанного классика европейского медиаискусства П. Фогеля (Фрайбург, 2011); «Персональный трансфокатор» — проект мастеров 3-D искусства Л. Витковской и Д. Михайлова (Нью-Йорк — Москва, 2010); «Одним дыханием» — интерактивная медиаинсталляция Ж. Дюбуа и Х. Лефебр (Монреаль, 2008), «Фильтрация белого шума» — интерактивная медиаинсталляция Е. Губановой и И. Говоркова (Санкт-Петербург, 2011).

В данном контексте понятие «интерактивное компьютерное искусство» сближается с термином «нью-медиа-арт» (new media art), или «искусство новых медиа». Как отмечает И. Югай, этот термин является наиболее поздним по времени. В 1994 году его ввел в научный оборот медиахудожник и теоретик современного искусства М. Трайб для обозначения нового медийного искусства, в котором гибридные жанры создавались преимущественно на основе цифровых технологий. «Если для экранного искусства (киноискусства, телевизионного искусства) не было характерно применение интерактивно-

сти (взаимодействия зрителя с произведением), то изобразительное искусство XX в. активно развивало такие аспекты, связанные с интерактивностью, как открытость произведения, сетевая коммуникация, участие зрителя. Очевидно, что на формирование нового медийного искусства оказывает влияние как опыт медиаарта, сформировавшегося в русле авангарда, так и экранное искусство» (12, с. 95).

5) **CG-art (Computer-Generated art)** — компьютерный ген-арт (G=1, C=1, I=0). Компьютерный ген-арт — совокупность произведений, созданных на компьютере или ином мультимедийном устройстве посредством автономного выполнения последовательности команд, которые написаны художником-программистом и предусматривают использование генератора случайных чисел с последующей визуализацией полученных результатов. Элементы интерактива в данной категории не задействуются, что и отражено на нашей схеме: значение по оси I равно нулю.

Как отмечают Боден и Эдмондс, художник, запустив программу, может пойти на ланч: компьютер, руководствуясь заданным алгоритмом, самостоятельно формирует арт-объект, принимая «автономные решения» там, где автор кода предоставил такую возможность (1). Решения машины основываются на случайных числах, что и создает огромное множество вариаций — художнику остается только отобрать наиболее подходящее решение из всего предложенного многообразия.

К компьютерному ген-арту мы отнесем работы А. Лысова («Цифровое исследование Джексона Поллока», «Бегущий по лезвию», «Портрет Клинта Иствуда», «Портрет Борхеса», “П” и др.) и «динамическую живопись» канадского художника российского происхождения Сана (Александра) Басе («Виртуальный пейзаж. Северная Канада», «Путешествие по фрактальному лесу», «Солярис», «Город» и др.): они, хотя и созданы посредством компьютера, не предполагают инвольвации и участия зрителя в формообразующем процессе — речь идет лишь о созерцании готового произведения, как в случае с «классическим» искусством.

6) **IG-art (Interactive Generative art)** — Интерактивный ген-арт (G=1, C=0, I=1) — совокупность произведений, созданных при активном участии зрителя и задействовании «традиционных» (внекомпьютерных) автономных систем, обеспечивающих ту или иную степень случайности, без использования мультимедийных технологий.

Данное понятие не представлено в таксономии Боден и Эдмондса, хотя, в сущности, именно в таком формате ген-арт зарождался еще в XVIII в.: «Musikalisches Würfelspiel» (музыкальная игра в кости) была как раз рассчитана на создание участником менуэта, вальса или марша посредством автономной системы — бросания шестигранного кубика, «выстраивавшего» фрагменты нотного текста в произвольном порядке и таким образом «компоновавшего» новое произведение.

Другим примером интерактивного ген-арта может послужить находка Б.С. Джонсона (1933–1973) — английского экспериментального писателя, поэта, продюсера телепередач. В 1969 году он издал так называемую «книгу в коробке» — роман «Неудачники», состоявший из 27 разрозненных глав без переплета. Первая и последняя главы были оформлены надлежащим образом, а остальные двадцать пять читателю предлагалось скомпоновать самостоятельно — в любом удобном порядке. Роман построен на реминисценциях главного героя, спортивного обозревателя, который по заданию редакции оказывается в маленьком городке (предположительно Ноттингеме), где на него обрушивается шквал воспоминаний о его старом друге, умершем от рака. Как отмечает ньюаркский корреспондент Ч. Тейлор, читатель, каждый по-своему связывая воедино страницы «Неудачников», переживает ощущение хрупкости, мимолетности таких жизненных явлений, как дружба, брак, родительские чувства. Случайный порядок прочтения глав прекрасно отражает то, как воспоминания накатывают на нас неожиданно — не как в повествовательном приеме «обратного кадра», спокойно демонстрирующем короткие ретроспективные эпизоды, а осколками, против мучительной боли которых мы тотчас же становимся бессильны (2).

7) **ICG-art (Interactive Computer-Generated art)** — интерактивный компьютерный ген-арт (G=1, C=1, I=1) — совокупность произведений, созданных посредством автономных компьютерных систем и предполагающих активное взаимодействие со зрителем.

Здесь, как мы видим, имеет место «случайность в квадрате»: с одной стороны, ее обеспечивает машина с генератором чисел, выдающая произвольный аудиовизуальный материал на основе заданных художником первоначальных параметров (как в компьютерном ген-арте), а с другой стороны, «игра случая» создается поведением пользователей, каждый из которых не хуже генератора чисел привносит хаос и непредсказуемость своими телодвижениями, тембром голоса, действиями или бездействием — в зависимости от функционала той или иной интерактивно-генеративной медиамодели. Интерактивные инсталляции студии “Stain” — “MIMPI” и “One Story” — как нельзя лучше иллюстрируют данную категорию.

Студия “Stain” представлена двумя молодыми российскими художниками — Сергеем Титовым и Алексанрой Гавриловой, выпускниками Строгановского училища. В их тандеме роли распределяются следующим образом: Александра выступает в качестве программиста и медиахудожника (по ее словам, сказался «странный микс математического бэкграунда в детстве и художественного образования»: хотелось, чтобы «математика рисовала»), а Сергей — как арт-директор (5). Свою задачу студия “Stain” определяет как сдвиг в восприятии зрителя, но без агрессивного шокового воздействия или навязчивого подхода. Публике лишь предлагается некая абстрактная модель или среда, открытая и свободная для последующей ментальной обработки и всевозможных интерпретаций.

Ярким примером служит инсталляция студии “Stain” под названием “MIMPI” (Mobile Interactive Multi-Parametric Image), которая представляет собой интерактивную аудиовизуальную среду. Она впервые демонстрировалась в стенах галереи “MEL Space” (Москва) в мае 2012 года. Материальная сторона данной инсталляции сводится к наличию вытянутого прямоугольного экрана с аудиоколонками

по бокам, на который проецируются абстрактные изображения, генерируемые в режиме реального времени в сопровождении мелодичного звукоряда. Процессом генерации управляет никто иной, как зритель: подключаясь к локальной сети галереи посредством своего смартфона и наклоняя его корпус произвольным образом, зритель меняет изображение на экране, создавая бесчисленное множество не только визуальных, но и музыкальных вариаций, поскольку звучащая из колонок мелодия целиком и полностью зависит от параметров моделируемого изображения. Кстати, автор звукового оформления проекта, музыкант Lazyfish (московский музыкант Александр Потехин), охарактеризовал свою часть работы так: «Звук взаимосвязан с графикой как единое целое. Меняется размер звукового пространства, насыщенность, яркость. Это полностью рилтайм-синтез в среде “Native Instruments Reaktor”. Генерируется в реальном времени без использования сэмплированных звуков. Упорядоченный, приглаженный хаос. Мелодичные кристаллы» (4). Метафора, которую подобрал музыкант, — «мелодичные кристаллы» — как нельзя лучше отражает самую суть проекта, в котором красота звука и магия трансформирующихся абстракций сливаются в неразделимое целое.

Инсталляция “MIMPI” является многопользовательской и допускает единовременное участие сразу нескольких зрителей — каждое их движение, вызывающее колебание смартфона, считывается посредством специального скрипта и передается на сервер через сеть, незамедлительно отображаясь в хаотических переплетениях абстрактной графики. Так зритель неожиданно для себя самого попадает в игровую среду и занимает место художника, рисуя при помощи телефона замысловатые «звучащие» виртуальные узоры. «Взаимодействие зрителей и проекции — своего рода коллективная игра или даже совместная медитация, — утверждают авторы проекта. — Погружение в такую глобальную среду — эксперимент для каждого» (5). По словам С. Титова, главная идея сводилась к тому, чтобы «освободить сознание и дать ему пространство» (5). Очевидно, осваивая это новое для себя пространство и многообразие пре-

доставляемых им возможностей, зритель проходит несколько стадий: от первоначального удивления, радости открытия, ощущения свободы и легкости в виртуальных перемещениях, осознания своей возможности реально изменять проецируемое изображение до освоения особенностей генеративного процесса и взаимодействия с другими пользователями, изучения зависимости проекции от угла наклона, траектории и скорости движений и т. д. Это, пожалуй, сродни тому, как человек осваивает любое новое для себя пространство, например, делая первые в своей жизни шаги или впервые погружаясь с аквалангом.

За счет непосредственного участия зрителя и разворачивающегося «здесь и сейчас» генеративного процесса инсталляция обогащается четвертым измерением — категорией времени, ход которого определяется скоростью перемещения смартфонов, а также тем, насколько плавны или отрывисты движения их обладателей. Это дополнительно создает иллюзию контроля над неуловимым и непостижимым Хроносом, как бы удовлетворяя соблазн зрителя продлить или, наоборот, ускорить текущий момент. И этот момент в любом случае будет длиться столько, сколько нужно, — пока пользователь участвует в разворачивающемся на его глазах медитативно-творческом акте. В контексте данной инсталляции наиболее справедлива одна из описанных Т. Шехтер трактовок времени в искусстве XX столетия: время «как вечность, в которой не пребывают, но которая открывается и которая противостоит напряженному “зигзагообразному” времени человеческой жизни» (9, с. 212).

Таким образом, ген-арт, находясь в тесном взаимодействии с интерактивным и компьютерным искусством, может проявлять свойства одного из них в дополнение к собственным, либо самым причудливым образом объединять в себе сразу три названных вектора, получая в конечном итоге сложную автономную систему, основанную на мультимедийных технологиях и предполагающую активное взаимодействие со зрителем. Вышесказанное позволяет позиционировать этот сложный междисциплинарный феномен как

логичный и закономерный переходный этап в истории культуры и искусства XX– начала XXI вв., который берет свое начало в модернистском миропонимании и авангардных арт-практиках 1910–1920-х гг., преломляется сквозь призму постмодернизма и цифровой информационной среды второй половины прошлого столетия, чтобы в конечном итоге на рубеже веков наделить художника ролью демиурга и стать связующим звеном между «сухими» и «влажными» технологиями и соответствующими им типами культур.

ЛИТЕРАТУРА

1. Boden M.A. What is generative art? (Электронный ресурс) / Boden M.A., Edmonds E.M. // University of Technology Sydney: сайт.
URL: http://research.it.uts.edu.au/creative/eae/intart/pdfs/generative-art.pdf (дата обращения: 16.08.2015)

2. Taylor C. Piece this one together (Электронный ресурс) // The New York Times. Sunday book review. 2008. 22 August.
URL: http://
www.nytimes.com/2008/08/24/books/review/Taylor-t.html?pagewanted=all&_r=2&
(дата обращения: 19.03.2015)

3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 1974. 392 с.

4. Гаврилова А. MIMPI (Электронный ресурс) / Гаврилова А., Титов С. // Stain: сайт.
URL: http://stain.ws/MIMPI (дата обращения: 25.11.2015)

5. Гаврилова А. Алгоритмическое искусство. Как художники черпают вдохновение из математических построений? (Электронный ресурс) / Гаврилова А., Титов С. // ПИСОФАРТ. Эфир от 05.11.2013.
URL: https://vimeo.com/78669665 (дата обращения: 23.11.2015).

6. Липов А.Н. Проблемы искусства в западной психологической эстетике конца XIX начала XX в. // Эстетика: вчера, сегодня, всегда. М.: ИФ РАН, 2005. Вып. 1. С. 197–219.

7. Лукичев Р.В. Игра случая в истории искусства. Генерируй то, генерируй это. СПб: Алетейя: Историческая книга, 2017. 163 с.

8. Сартр Ж.-П. Ситуации: сборник. М.: Ладомир, 1997. 428 с.

9. Шехтер Т.Е. Искусство как образ мира: Избранные работы по теории и истории искусства. СПб: СПбГУП, 2012. 390 с.

10. Искусство и наука в эпоху постбиологии = Art and Science in the Post-Biological Age (Электронный ресурс). Калининград: БФГЦСИ, 2013. Ч. 2: Эволюция от кутюр. (Теория) = Evolution Haute Coutire. (Theory). 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM).

11. Искусство и наука в эпоху постбиологии = Art and science in the post-biological age / сост. и общ. ред. Д. Булатова. Калининград: КФ ГЦСИ, 2009. Ч. 1: Эволюция от кутюр = Evolution Haute Coutire. 2009. 193 с.

12. Югай И.И. Понятие медиа в искусстве // Вопросы культурологии. 2013. № 7. С. 93–97.

REFERENCES

1. Boden M.A., Edmonds E.M. What is Generative Art? University of Technology Sydney: sajt. URL: http://research.it.uts.edu.au/creative/eae/intart/pdfs/generative-art.pdf (16.08.2015)

2. Taylor C. Piece This One Together. The New York Times. Sunday book review. 2008. 22 August.
URL: http://
www.nytimes.com/2008/08/24/books/review/Taylor-t.html?pagewanted=all&_r=2&
(accessed 19.03.2015)

3. Arnhejm R. Iskusstvo i vizual'noe vospriyatie (Art and Visual Perception). M.: Progress, 1974. 392 p.

4. Gavrilova A., Titov S. MIMPI. Stain: sajt (website). URL: http://stain.ws/MIMPI (accessed 25.11.2015)

5. Gavrilova A., Titov S. Algoritmicheskoe iskusstvo. Kak hudozhniki cherpayut vdohnovenie iz matematicheskih postroenij (Algorithmic Art. How Artists are Inspired by Mathematical Constructs). PISOFART. Efir ot 05.11.2013 (broadcast on 05.11.2013). URL: https://vimeo.com/78669665 (23.11.2015)

6. Lipov A.N. Problemy iskusstva v zapadnoj psihologicheskoj estetike konca XIX nachala HKH v. Estetika: vchera, segodnya, vsegda (Problems of Art in Western Psychological Esthetics of the Late 19th—Early 20th Century // Esthetics: Yesterday, Today, Always). M.: IF RAN, 2005. Vyp. 1, pp. 197–219.

7. Lukichev R.V. Igra sluchaya v istorii iskusstva. Generiruj to, generiruj eto (A Game of Chance in the History of Art. Generate This, Generate That). SPb: Aletejya: Istoricheskaya kniga, 2017. 163 p.

8. Sartr Zh.-P. Situacii: sbornik (Situations: Collection). M.: Ladomir, 1997. 428 p.

9. Shekhter T.E. Iskusstvo kak obraz mira: Izbrannye raboty po teorii i istorii iskusstva (Art as an Image of the World: Selected Works on Art Theory and History). SPb: SPbGUP, 2012. 390 p.

10. Iskusstvo i nauka v epohu postbiologii (Art and Science in the Post-Biological Age). Kaliningrad: BFGCSI, 2013. Ch. 2: Evolyuciya ot kutyur. (Teoriya) (Evolution Haute Couture. (Theory)). 1 elektron. opt. disk (DVD-ROM).

11. Iskusstvo i nauka v epohu postbiologii (Art and Science in the Post-Biological Age). Sost. i obshch. red. D. Bulatova. Kaliningrad: KF GCSI, 2009. Ch. 1: Evolyuciya ot kutyur (Evolution Haute Couture). 2009. 193 p.

12. Yugaj I.I. Ponyatie media v iskusstve (Notion of Media in Art). Voprosy kul'turologii. 2013. № 7, pp. 93–97.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:
РУСЛАН ВЛАДИМИРОВИЧ ЛУКИЧЕВ
Директор по развитию,
ООО «Первая Фестивальная Компания»
190031, г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 113А, оф. 19
ORCID: 0000-0002-2293-2410
e-mail: ruslan0003@yandex.ru

ABOUT THE ATHOR:
RUSLAN V. LUKICHEV
Director for Development
First Festival Company LLC
190031, Saint Petersburg, 113A Fontanka Embankment, office 19
ORCID: 0000-0002-2293-2410
e-mail: ruslan0003@yandex.ru

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

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

УДК 7.036 + 654.1
ББК 85 + 76.03

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-35-54
recieved 01.06.2018, accepted 27.09.2019

ВЛАДИМИР ВАСИЛЬЕВИЧ ШАБАЛИН
Аппарат Правительства Российской Федерации,
Москва, Россия
ORCID: 0000-0001-5752-2983
e-mail: v-shabalin@mail.ru

КОНСТРУКТ СФЕРИЧЕСКОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ПРОСТРАНСТВА СОБЫТИЯ. РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ СОЗДАНИЯ СОВРЕМЕННОГО ТЕЛЕВИЗИОННОГО МАТЕРИАЛА

Аннотация. В статье исследуется процесс визуализации пространства реальных объектов с последующей демонстрацией их образов на телеэкране. Рассматривается сферический конструкт как мизансцены, так и ее экранного эквивалента в применении к технологиям создания телевизионного контента. Выявляются признаки условной сферы события в современной визуальной культуре. Анализируются творческие приемы, обеспечивающие погружение телекамеры внутрь происходящего явления с точки зрения важности эмоционального соучастия зрителя, его желания ощутить себя непосредственно в центре отображаемого на экране события. Примеры эмпирического ряда, представляющие способы фиксации окружающей реципиента действительности, изучаются с позиций современной стилистики построения экранного пространства телевизионного новостного материала как непосредственно во время видеосъемки, так и на стадии монтажа. Уделяется внимание художественной составляющей в функционале видеоплатформы

«RT 360» и телевизионной «камеры-паука», а также творческим подходам записи на камкордер в движении по окружности. В заключении фиксируются промежуточные итоги исследования конструкта сферической визуализации пространства события.
Ключевые слова: визуальная культура, пространство события, сферический конструкт, творческие приемы, телевизионный материал, экранное пространство

VLADIMIR V. SHABALIN
Government of the Russian Federation,
Moscow, Russia
ORCID: 0000-0001-5752-2983
e-mail: v-shabalin@mail.ru

CONSTRUCT OF SPHERICAL VISUALIZATION OF AN EVENT SPACE. DEVELOPMENT OF TECHNOLOGIES OF CREATING CONTEMPORARY TELEVISION MATERIAL

Abstract. This publication addresses the process of visualizing the space of real objects with subsequent demonstration of their images on the television screen. The spherical construct of both a stage setting and its screen counterpart is considered, as applied to technologies of creating television content. Signs of a conditional sphere of an event in the contemporary visual culture are identified. Creative techniques providing the TV camera immersion in the center of an occurring event are analyzed from the perspective of the viewer's important emotional involvement, their desire to feel positioned directly in the center of the event shown on the screen. Empirical-series examples representing the ways of registering the reality that surrounds the recipient are studied from the perspective of contemporary stylistics of building the screen space of television news footage both directly during the video shooting and at the editing stage.

The paper focuses on the artistic component in RT 360 video platform and TV Spidercam functionality, as well as creative approaches to camcorder recording as it moves in a circle. In conclusion, interim results of researching the construct of spherical event space visualization are recorded.
Keywords: visual culture, event space, spherical construct, creative techniques, television footage, screen space

Важнейшей составляющей процесса визуализации окружающей нас действительности при создании новостного контента для современного телевидения является применение творческих приемов, влияющих на эмоциональное соучастие зрителя. Обеспечение эффекта присутствия в центре отображаемого на экране события остается весьма актуальной задачей. Основываясь на опыте построения монтажной фразы в документальном кинематографе, телевидение закрепило собственные способы фиксации события. Сегодня, как отмечает Я.В. Губченко, «эксперты ищут дальнейшие пути развития технологий, и очевидно, что дальнейшее погружение зрителя в действие путем окружения его изображением — неизбежно» (1, с. 274–275). В этом контексте В.В. Летков указывает, что «показ сферических стереоизображений стал качественно новым шагом в развитии средств визуализации» (2, с. 64).

Теоретические изыскания, связанные с проблематикой данного исследования, проводятся как отечественными, так и зарубежными учеными. Рассмотрение новых типов медиа носит многоаспектный характер. Некоторые интернет-ресурсы знакомят с техническими характеристиками оборудования для выполнения тех или иных творческих задач. Мы же в рамках данной работы сосредоточимся на творческом потенциале приемов визуализации реальной действительности.

«В последние несколько лет появился новый тренд — создание или съемка видеоизображений, охватывающих 360°», — отмечает Олег Раев (3, с. 110). Авторы доклада «Towards subjective quality of experience assessment for omnidirectional video streaming», прозвучавшего в мае 2017 г. на международной конференции в Германии (the

9th International Conference on Quality of Multimedia Experience), сообщили о потоковой передаче видео «360°» (4). И действительно, сегодня движение телекамеры происходит практически без ограничения ее положения в пространстве, которое можно охарактеризовать как условный сферический конструкт визуализации события. Основные паттерны моделируемой сферы таковы: 1) метод расстановки камер по окружности с направлением съемки из ее центра; 2) принцип размещения экранов — кругорама; 3) пространственная схема, по которой происходит съемочный процесс; 4) сферический условный и реальный экраны — платформа «видео 360», экран-купол и др.

В публикации «Эпоха диагоналей. Романтические высоты английского театра» Екатерина Сальникова справедливо отмечает, что «в процессе развития ренессансной науки картина мира претерпела существенные перемены» (5, с. 41). Действительно, открытия и теории известных ученых «отменили актуальность архаической модели Вселенной с Землей, покоящейся в центре мироздания под твердым и надежным куполом небес» (5, с. 41), что привело к рождению новых пространственных моделей в визуальных искусствах. Вместе с тем потребность в «куполе небес» не отменилась навсегда, она возрождается, в том числе в эстетике телевизионного материала. Необходимо отметить, что развитие данного направления исходило и от первой в мире действующей Синеорамы, созданной еще в 1900 г. французским изобретателем Раулем Гримуэн-Сансоном (Raoul Grimoin-Sanson). В словаре терминов и понятий Игорь Романовский характеризует круговую панораму как «вид кинозрелища, при котором изображение проецируется на круговой экран с углом обозрения 360 градусов» (6, с. 184).

Открытие отечественной круговой кинопанорамы в 1959 году ознаменовало создание системы, включающей сначала 22 киносъемочных аппарата «Конвас-автомат» на общей платформе в два ряда, а затем и в 1965 году с одиннадцатью камерами с вертикально ориентированной компоновкой кадра для фиксации киноматериала (рис. 1) с последующей демонстрацией на проекторах «ПКП-5».

Аналог для кинотеатра Circlorama в Лондоне совпадал по количеству киноаппаратов фирмы АРРИ (рис. 1).

Рисунок 1. Конструкция с одиннадцатью кинокамерами АРРИ[1]

В наши дни круговая кинопанорама является значимым объектом культурного наследия советского времени, находясь в тренде актуальных технологий демонстрации контента на закругленной поверхности телевизора или купола планетария, включая стены зданий в стрит-проекции, также не отличающиеся идеально плоской поверхностью. В этом контексте значимы слова Эдварда Тафти:

«Бегство от плоскости — важнейшая задача представления информации, потому как все интересные нам реальные и воображаемые сферы жизни, которых мы так или иначе касаемся, к счастью,

[1] Источник изображения см.: The true history of Circlorama 1962-65 (Электронный ресурс) URL: https://www.in70mm.com/news/2007/circlorama/index.htm (дата обращения: 23.06.2019). Фотография в источнике предоставлена Стэнли Лонгом.

по природе своей разнообразны и ни разу не плоские» (7). Действительно, как предмет исследования условный сферический конструкт визуализации события имеет огромное значение и при представлении на экране образов объектов реального мира, и в период съемочного процесса. Рассмотрим его свойства для формулировки определения в рамках данной публикации. Начать анализ необходимо с того, что для круговых кинопанорам проведение съемочного процесса организовывалось из центра условной сферы события, полностью пространственный конструкт которой задействуется в случае перехода оси объектива на минусовую отметку системы координат мизансцены, то есть проведения съемки с точки, находящейся ниже плоскости расположения объектов событийного поля. Подобный творческий ход (рис. 2, справа) применял в картине «Иваново детство» (1962) кинооператор Вадим Юсов.

На съемках фильма «Иваново детство»

Рисунок 2. Иллюстрация из статьи П. Орлова «Как это снято: “Иваново детство”»[2]

[2] Источник изображения см.: Tvkinoradio. Информационно-технический портал для работников сферы кино, радио и телевидения (Электронный ресурс) URL: https://tvkinoradio.ru/article/article10751-kak-eto-snyato-ivanovo-detstvo (дата обращения: 31.03.2018).

Основываясь на вышеизложенном расположении киноаппарата, а сегодня и телевизионной камеры, в основу формирования экранного пространства закладываются методы, в том числе, учитывающие желание телеаудитории ощутить себя непосредственно в центре отображаемого на экране явления. Так, организация трансляции футбольного матча включает визуализацию посред**ством** «камеры-паука» (рис. 3). Spidercam (от англ.: Spider — паук, Camera — камера) при движении в разных направлениях и, находясь над полем на разной высоте, обеспечивает телевизионную съемку спортивной игры изнутри условной сферической структуры (рис. 4). Нетрудно рассмотреть прообраз такого технического устройства на тросах в фотокадре со съемочной площадки кинофильма Андрея Тарковского (рис. 2, слева).

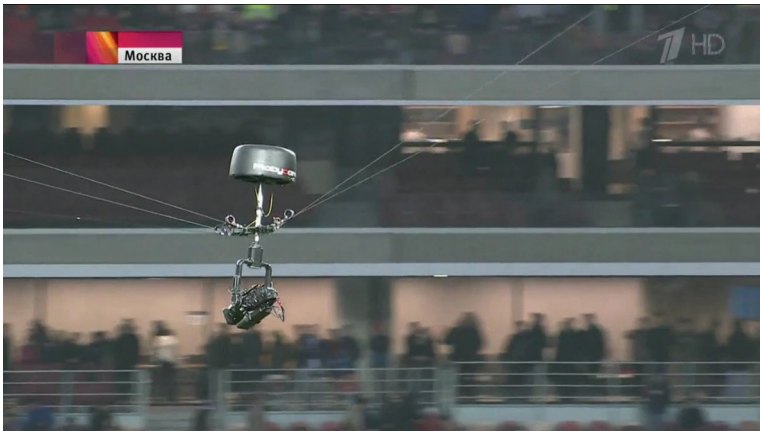

Рисунок 3. Spidercam во время съемочного процесса. Скриншот телевизионного кадра из репортажа П. Краснова, программа «Время», Первый канал (8)

Представленный технический подход к запечатлению мероприятия позволяет зрителю окунуться в недра освещаемого на телеэкране спортивного матча. При этом не только усиливается ощущение присутствия, но и создается пространственная преференция телезрителя по отношению к болельщикам на стадионе.

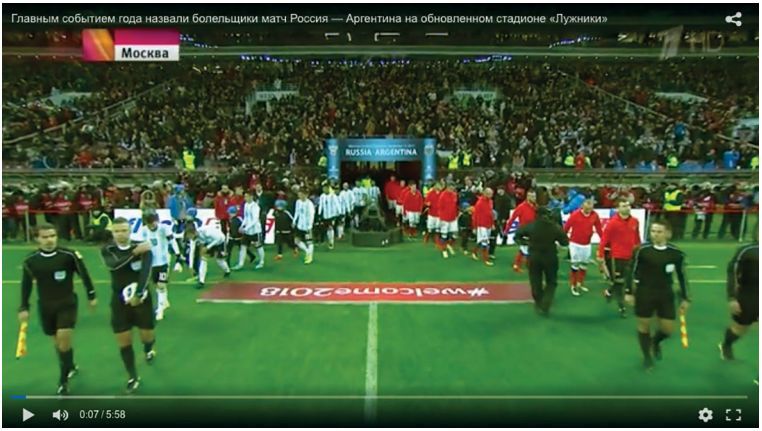

Рисунок 4. Скриншот телевизионного кадра из репортажа П. Краснова, программа «Время», Первый канал (8)

Телезритель, в отличие от присутствующих на трибунах, наблюдает за игрой из точек, близких к локации игроков на футбольном поле. Современные творческие решения включают и иные способы формирования экранного пространства, например, через построение кадра при перманентном движении телекамеры в горизонтальной плоскости, описывая траекторию вокруг мизансцены с корреспондентом и его собеседником (рис. 5).

РОССИЯ 1 HD
Женева, Швейцария
ВЕСТИ в 20:00

РОССИЯ 1
Женева, Швейцария
ВЕСТИ в 20:00

РОССИЯ 1 HD
Женева, Швейцария
ВЕСТИ в 20:00

Рисунок 5. Скриншоты телевизионных кадров из репортажа А. Поповой (телеоператор И. Бернацкий), программа «Вести в 20:00», Россия 1 HD (9)

В следующем примере видеозапись стендапа Аси Емельяновой проводится также в центре условной сферы пространственной локации события. Но, в отличие от материала Анастасии Поповой, где участники статичны в кадре представленного фрагмента, здесь (рис. 6) корреспондент уже статичен по своему расположению к объективу движущейся видеокамеры. В обоих примерах изображение создается при выполнении визуального облета пространства события по окружности с обращением «взгляда» объектива телекаме-

ры в центр мизансцены, при этом фоновый рисунок располагается на воображаемой внутренней оболочке вертикально ориентируемой структуры цилиндрической формы, что способствует, помимо получения зрителем вербальной информации, предоставлению обширного изобразительного пласта окружающего пейзажа.

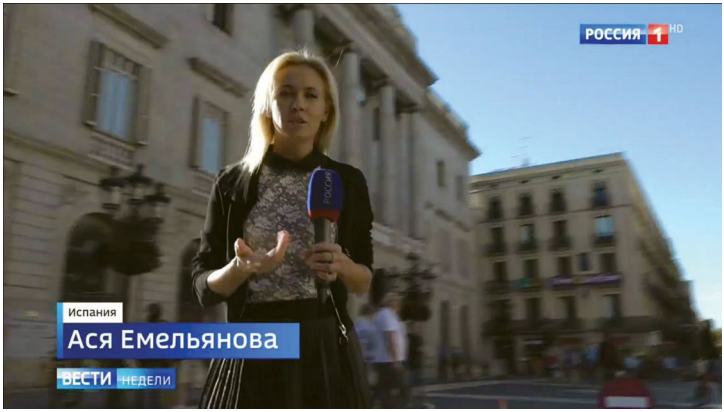

Рисунок 6. Скриншоты телевизионных кадров из репортажа А. Емельяновой, программа «Вести недели», Россия 1 HD (10)

При движении телекамеры зритель визуально следует за взглядом телеоператора. Данный алгоритм считывания визуальной информации может быть персонализированным и делегироваться реципиенту. В этом плане Юрий Мартыненко замечает: «Широкое распространение, особенно на телевидении, получили методы создания произведений, использующие способность зрителя к сотрудничеству. Без восприятия, которое всегда является не пассивным ус-

воением, а различной степени активности сотворчеством, не может состояться ни одно художественное произведение. И восприятие нередко — результат прошлого опыта зрителя, запаса его жизненных наблюдений и переживаний» (11, с. 22).

Таким образом, уже не телекамера указывает вектор просмотра, а зритель благодаря новым медиатехнологиям может самостоятельно перемещать рампу кадрового окна при помощи мобильного устройства (или на мониторе компьютера) для отображения части реальной действительности. Сошлемся на проект «RT 360», который предлагает пользователю в произвольном направлении направлять свой «взгляд» в любую точку, но уже из центра условной сферы, сотканной компьютерным способом. Невидимый «сферический экран» обволакивает зрителя, создавая ему наблюдательный пункт для самостоятельного исследования обстановки. Исходя из этого, условный сферический конструкт визуализации объектов реального пространства играет весьма важную роль в создании и репрезентации их образов на экране.

Рассматриваемый сферический абрис не исключает применения элементов дополнительной визуализированной информации, активно включаемых в экранную композицию телевизионного мультикадра. Приведем фрагмент панорамной экскурсии по Большому театру, выполненной в формате «видео 360» (RT), когда на экране зритель видит окружающие здание в динамике цветные образы-линии (рис. 7). При исследовании линии как визуальной составляющей структуры телекадра возникает вопрос: какой фактор при построении экранного пространства влияет на добавление изогнутых линиеобразных объектов? Динамическая графика, гармонично наполняющая экранное пространство кадра, не дает уже имеющимся в нем объектам композиции «расшататься», уплотняя экранную композицию. Образ линии в сопряжении с основным аудиовизуальным потоком располагает к качественно иному зрительскому восприятию видеоконтента (12).

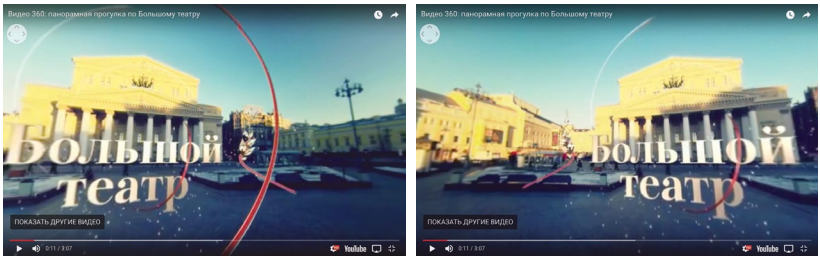

Рисунок 7. Скриншоты кадров из видео 360:
панорамная прогулка по Большому театру, RT (13)

При изменении ракурса видеосъемки объекты дополнительной визуализированной информации, согласно правилу линейной перспективы, изменяются геометрически вместе с окружающими их на экране образами реальных объектов. В связи с чем линия включается в композиционную основу кадра, переходя в разряд объектов дополненной реальности. Более того, в некоторых случаях линия вообще является композиционной доминантой (рис. 8).

Рисунок 8. Скриншоты кадров из программы «Вести в субботу»,
Россия 1 HD (15)

Действительно, объекты дополненной реальности, интегрируясь в структуру телекадра, создают единство визуальных элементов на экране, целостность изображения при его информационной насыщенности, визуальной пластичности и выразительности. Важно отметить, что исследуемые горизонты феномена дополненной реальности открывают путь к исследованию диегетичности объектов экранного пространства. Поэтому сегодня актуально исследование простран-

ственной сферы визуализации объектов через съемку как «способ восстановления реальности» (14, с. 140) с последующей качественно иной по стилю подачей телевизионного материала.

При подведении промежуточных итогов исследования в рамках данной работы выявлено, что техническое новшество в применении спайдеркама, платформы «видео 360», а также видеосъемки в движении по окружности с расположением героев репортажа в ее центре, обеспечивает эмоциональное погружение зрителя в пространство события, подчеркивая характерный признак репортажа — эффект присутствия. Объединение технологий производственного процесса фиксации события и его демонстрации привело к качественно иному стилю подачи материала на экран. При этом демонстрация кадров изобразительного ряда по технологии «видео 360°» и классической кругорамы отличается тем, что в первом варианте экран не находится физически над всей отображаемой картиной зафиксированного события. Иными словами, рампа экрана выхватывает только ту часть образа реального пространства, в сторону которой зритель ее направляет. В кругораме физически показывается вся «площадь» отснятого полотна одномоментно.

Исходя из сказанного, в основу принципа формирования аудиовизуального потока и демонстрации в нем объектов реальной действительности закладывается конструкт сферической визуализации пространства события как понятие, предлагаемое к введению в научный оборот и вбирающее в себя процесс записи изображения с движения по окружности, а также из ее центра несколькими аппаратами и воспроизведения визуального ряда на реальной и виртуальной поверхности-экране (закругленной, а порой просто искривленной) как изнутри, так и снаружи. Рассмотренные аспекты визуализации пространства события и последующего показа его образа на экране подтверждают актуальность сферического конструкта в основе мизансцен и их экранных эквивалентов. Таким образом, современная визуальная культура возвращает утраченную сферическую модель в ее десакрализованной, технически воплощаемой форме, которая

служит отображению окружающего нас мира в умозрительной, условно моделируемой реципиентом его сердцевине.

ЛИТЕРАТУРА

1. Губченко Я.В. Современные полнокупольные медиа. Создание и воспроизведение // Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе и других областях: VI Междунар. науч.-практ. конф. (Москва, 17–18 апр. 2014 г.): материалы и доклады. М.: ВГИК, 2014. С. 271–283.

2. Летков В.В. Автостереоскопические сферические изображения / Летков В.В., Поляков Ф.Ю., Карпеня О.Л., Ефремов А.Э. // Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе и других областях: VIII Междунар. науч.-практ. конф. (Москва, 25-26 апр. 2016 г.): материалы и доклады. М.: ВГИК, 2016. С. 56-65.

3. Раев О.Н. Кинематограф и технологии виртуальной реальности // Инновационные технологии в кинематографе и образовании: IX Междунар. науч.-практ. конф. (Москва, 26–29 сент. 2017 г.): материалы и доклады. М.: ВГИК, 2017. С. 109–116.

4. Schatz R. Towards subjective quality of experience assessment for omnidirectional video streaming (Электронный ресурс) / Schatz R., Sackl A., Timmerer C., Gardlo B. // Researchgate.net: сайт.
URL: https://www.researchgate.net/publication/318126684_Towards_subjective_quality_of_experience_assessment_for_omnidirectional_video_streaming (дата обращения: 01.09.2019).

5. Сальникова Е.В. Эпоха диагоналей. Романтические высоты английского театра // Высокое и низкое в художественной культуре: (в 3 т.: сб.). СПб: Нестор-История, 2011. Т. 1. С. 41–67.

6. Романовский И.И. Масс медиа: словарь терминов и понятий. М.: Союз журналистов России. 2004. 477 с.

7. Тафти Э. Бегство от плоскости (Электронный ресурс) // Тафти Э. Представление информации.
URL: http://envisioninginformation.daiquiri.ru/archives/3 (дата обращения: 10.07.2017).

8. Краснов П. Главным событием года назвали болельщики матч Россия — Аргентина на обновленном стадионе «Лужники»: телевизионный репортаж (Электронный ресурс) // Первый канал. Программа «Время». Эфир от 11.11.2017.

URL: https://www.1tv.ru/news/2017-11-11/336035-glavnym_sobytiem_goda_nazvali_bolelschiki_match_rossiya_argentina_na_obnovlennom_stadione_luzhniki (дата обращения: 28.02.2018).

9. Попова А. Телевизионный репортаж (Электронный ресурс) // Россия 1 HD. Вести в 20:00. Эфир от 28.09.2017.
URL: https://russia.tv/video/show/brand_id/58500/episode_id/1549613/video_id/1681769/ (дата обращения: 01.10.2017).

10. Емельянова А. Телевизионный репортаж (Электронный ресурс) // Россия 1 HD. Вести недели. Эфир от 22.10.2017.
URL: https://russia.tv/video/show/brand_id/5206/episode_id/1558670/video_id/1691574/viewtype/picture/ (дата обращения: 31.03.2018).

11. Мартыненко Ю.Я. Документальное киноискусство. М.: Знание, 1979. 112 с.

12. Шабалин В.В. Образ линии в пространстве телевизионного кадра (Электронный ресурс) // Художественная культура. 2018. № 3.
URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/933/hk_2018_03_168_183_-shabalin.pdf (дата обращения: 19.10.2018).

13. Большой театр в формате 360: RT приглашает на уникальную панорамную экскурсию (Электронный ресурс) // RT. Эфир от 05.12.2016.
URL: https://russian.rt.com/nopolitics/article/338834-bolshoi-teatr-video (дата обращения: 23.05.2018).

14. Хренов Н.А. Творчество А. Тарковского в контексте переходных процессов культуры второй половины XX века // Русская художественная культура: Контуры духовного опыта / отв. ред. С.Т. Ваймер. СПб: Алетейя, 2004. С. 122-163.

15. Анонс телевизионного материала (Электронный ресурс) // Россия 1 HD. Вести в субботу. Эфир от 17.02.2018.
URL: https://www.youtube.com/watch?v=3d3xHuPglME (дата обращения: 18.02.2018).

REFERENCES

1. Gubchenko Y.V. Sovremennye polnokupol’nye media. Sozdanie i vosproizvedenie. Zapis’ i vosproizvedenie ob»emnyh izobrazhenij v kinematografe i drugih oblastyah: VI Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. (Moskva, 17–18 apr. 2014 g.): materialy i doklady (Contemporary Fulldome Media. Creating and Playing // Recording and Playing Volumetric Images in Cinematography and Other Areas:

VI International Research & Practice Conference. Moscow, April 17—18, 2014: Conference Proceedings). M.: VGIK, 2014. Pp. 271–283.

2. Letkov V.V. Avtostereoskopicheskie sfericheskie izobrazheniya (Autostereoscopic Spherical Images). Letkov V.V., Polyakov F.YU., Karpenya O.L., Efremov A.E. Zapis' i vosproizvedenie ob»yomnyh izobrazhenij v kinematografe i drugih oblastyah: VIII Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. (Moskva, 25–26 apr. 2016 g.): materialy i doklady (VIII International Research & Practice Conference. Moscow, April 25—26, 2016: Conference Proceedings). M.: VGIK, 2016. Pp. 56-65.

3. Raev O.N. Kinematograf i tekhnologii virtual'noj real'nosti. Innovacionnye tekhnologii v kinematografe i obrazovanii: IH Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. (Moskva, 26-29 sent. 2017 g.): materialy i doklady (Cinematography and Virtual Reality Technologies // Innovative Technologies in Cinematography and Education: IX International Research & Practical Conference. Moscow, September 26–29, 2017: Conference Proceedings). M.: VGIK, 2017. Pp. 109–116.

4. Schatz R. Towards subjective quality of experience assessment for omnidirectional video streaming. Schatz R., Sackl A., Timmerer C., Gardlo B. Researchgate.net: sajt. URL: https://www.researchgate.net/publication/318126684_Towards_subjective_quality_of_experience_assessment_for_omnidirectional_video_streaming (accessed 01.09.2019).

5. Sal'nikova E.V. Epoha diagonalej. Romanticheskie vysoty anglijskogo teatra. Vysokoe i nizkoe v hudozhestvennoj kul'ture: (v 3 t.: sb.) (Romantic Heights of English Theater // The High and the Low in Artistic Culture: collection in 3 volumes). SPb: Nestor-Istoriya, 2011. T. 1. Pp. 41–67.

6. Romanovskij I.I. Mass media: slovar' terminov i ponyatij (Mass Media: A Dictionary of Terms and Concepts). M.: Soyuz zhurnalistov Rossii. 2004. 477 p.

7. Tafti E. Begstvo ot ploskosti (Escaping the Plane). Tafti E. Predstavlenie informacii (Presentation of Information). URL: http://envisioninginformation.daiquiri.ru/archives/3 (accessed 10.07.2017).

8. Krasnov P. Glavnym sobytiem goda nazvali bolel'shchiki match Rossiya — Argentina na obnovlennom stadione "Luzhniki": televizionnyj reportazh. Pervyj kanal. Programma "Vremya". Efir ot 11.11.2017 (Fans Call Russia vs. Argentina Match at Upgraded Luzhniki Stadium Event of the Year: TV footage // Channel 1. Vremya TV program. Broadcast on 11.11.2017). URL: https://www.1tv.ru/news/2017-11-11/336035-glavnym_sobytiem_goda_nazvali_bolelschiki_match_rossiya_argentina_na_obnovlennom_stadione_luzhniki (accessed 28.02.2018).

9. Popova A. Televizionnyj reportazh Rossiya 1 HD. Vesti v 20:00. Efir ot 28.09.2017. (TV Report // Russia 1 HD. Vesty at 20:00. Broadcast on 28.09.2017).

URL: https://russia.tv/video/show/brand_id/58500/episode_id/1549613/video_id/1681769/ (accessed 01.10.2017).

10. Emel'yanova A. Televizionnyj reportazh. Rossiya 1 HD. Vesti nedeli. Efir ot 22.10.2017. (TV Report // Russia 1 HD. Vesty Nedely. Broadcast on 22.10.2017) URL: https://russia.tv/video/show/brand_id/5206/episode_id/1558670/video_id/1691574/viewtype/picture/ (accessed 31.03.2018).

11. Martynenko Y.Y. Dokumental'noe kinoiskusstvo (Documentary Cinema Art). M.: Znanie, 1979. 112 p.

12. Shabalin V.V. Obraz linii v prostranstve televizionnogo kadra. Hudozhestvennaya kul'tura. (Image of a Line in the Space of a Television Frame) // Hudozhestvennaya kultura. 2018. № 3. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/933/hk_2018_03_168_183_-shabalin.pdf (accessed 19.10.2018).

13. Bol'shoj teatr v formate 360: RT priglashaet na unikal'nuyu panoramnuyu ekskursiyu. RT. Efir ot 05.12.2016 (Big Theater in 360 Format: RT Invites to a Unique Panorama Tour // RT. Broadcast on 05.12.2016). URL: https://russian.rt.com/nopolitics/article/338834-bolshoi-teatr-video (accessed 23.05.2018).

14. Hrenov N.A. Tvorchestvo A. Tarkovskogo v kontekste perekhodnyh processov kul'tury vtoroj poloviny HKH veka. Russkaya hudozhestvennaya kul'tura: Kontury duhovnogo opyta (A. Tarkovsky's Creative Work in the Context of Transition Processes of the 2nd Half of the 20th Century // Russian Artistic Culture: Contours of Spiritual Experience). Otv. red. S.T. Vajmer. SPb: Aletejya, 2004. Pp. 122–163.

15. Anons televizionnogo materiala. Rossiya 1 HD. Vesti v subbotu. Efir ot 17.02.2018. (TV footage announcement // Russia 1 HD. Vesty v Subbotu. Broadcast on 17.02.2018) URL: https://www.youtube.com/watch?v=3d3xHuPglME (accessed 18.02.2018).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:
ВЛАДИМИР ВАСИЛЬЕВИЧ ШАБАЛИН
кандидат искусствоведения,
Аппарат Правительства Российской Федерации,
г. Москва, Краснопресненская наб., 2
ORCID: 0000-0001-5752-2983
e-mail: v-shabalin@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:
VLADIMIR V. SHABALIN
PhD in Art Criticism,
Government of the Russian Federation,
Krasnopresnenskaya nab., 2, Moscow, Russia
ORCID: 0000-0001-5752-2983
e-mail: v-shabalin@mail.ru

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

UDC 792.9
LBC 85.33(3)

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-57-72
recieved 30.06.2019, accepted 27.09.2019

MAREK SOKOŁOWSKI
University of Warmia and Mazury
Olsztyn, Poland
ORCID: 0000- 0003-2658-9880
e-mail: marek.sokolowski@uwm.edu.pl

SILENT COMEDIANS. THE OLSZTYN PANTOMIME OF DEAF (1957–2009). IN SEARCH OF A NEW AESTHETIC OF EXPRESSION

Abstract. The purpose of this article is to recall the significance of the Olsztyn Deaf Pantomime in Polish theatre culture, and a special role in its creation of professor Bohdan Głuszczak, who was an actor, theatre director, and artistic visionary. Professor Głuszczak, despite many adversities, created a pantomime theatre, with deaf actors. In the following article, the historical aspect of Pantomime is briefly recalled in the first two parts of the article, followed by a short bio of its creator Bohdan Głuszczak and his vision of work with deaf artists. His work was based on the concept of art-therapy treatment, and education (including aesthetic) participation in theatre classes (1).

Next, Pantomime's artistic heritage (from twenty-two performances by Głuszczak) is presented, with emphasis on the most popular performances that were ultimately exhibited in many countries around the world. The issue of the how the stage visions was reflected in eight films, created both on the basis of ready pantomimic performances, as well as inspired by the mimes from Olsztyn remains an important cognitive issue for the author

of this article. The hypothesis of the author is that a film is so distinct from the pantomime theatre, that the audience who had not previously experienced the performances of the Olsztyn Deaf Pantomime could not fully feel the artistic power directly emanating from the performances. The power of performances was especially captivating for live audience, both in the aesthetic of the performances, their choreography, music, costumes, stage design, as well as the artistic skill and excellence of the actors. It is also noteworthy, that actors were amateurs, lacking a professional training. The study ends with an attempt to summarize this special and unique artistic phenomenon, which was certainly the Olsztyn Deaf Pantomime.
Keywords: Polish theatre culture, Olsztyn Deaf Pantomime, Bohdan Głuszczak, Art-therapy treatment, Olsztyn Mime Ensemble, International Stage and Film Festivals

1. PROLOGUE. THE AMATEUR THEATRE OF THE DEAF-MUTE

In the 1950s, at the Provincial House of Culture (Wojewódzki Dom Kultury) in Olsztyn, an amateur theatre functioned; one of its members was Mirosław Ostaszkiewicz (2, p. 7). At the end of 1956 his deaf brother Tadeusz, who had been fascinated by theatre for a long time, began to accompany him to rehearsals. Later, he would bring along his deaf friends from the disabled people's cooperative.

After a few months they showed three mime humoresques in sign language in the sitting room of the Olsztyn branch of the Polish Association of the Deaf (2, p. 7). Another couple of months passed before they ventured to perform at the Provincial House of Culture. After the presentation, director Władysław Jarczewski offered them mentoring and space for rehearsals. In this way the deaf people's amateur theatre company became an ensemble of the Provincial House of Culture. They called themselves the Amateur Theatre of the Deaf-Mute at the WDK in Olsztyn.

The first production by the Amateur Theatre of the Deaf-Mute was opened in January 1958. A one-act comedy by Aleksander Fredro, "I Am a Killer", was directed by Witold Dowgird, artistic director of the Provincial House of Culture. The audience was composed of the deaf, their families, and members of other amateur ensembles at the WDK.

In mid-November 1958 the deaf actors put their skills in competition with those of similar companies during the fourth National Presentation of Artistic Ensembles of the Deaf, held in Olsztyn. The contest was organised by the Olsztyn branch of the Polish Association of the Deaf, and the Provincial House of Culture. Two companies applied: one from Wrocław and one from Warsaw; the hosts, with "I Am a Killer", was the third one. The Olsztyn ensemble took last place, and the jury and the press noted that they had acted very well, yet the sign language had made it difficult to understand their play. The verdict of the jury underlined the social and educational value of the project. Not a single word was dedicated to the artistic quality of the performance.

In August 1959 Bohdan Głuszczak, then a fourth-year student of the Łódź State Higher School of Film and Theatre (shortly before his studies, he had become a theatre instructor at the WDK), began working with deaf actors. When taking over the artistic direction of the company he assumed that its productions could not be staged in sign language, but in a universal one, understandable to everybody, as was pantomime, the stage art discipline closest to the deaf actors' natural way of being (3).

As pantomime, we define a silent stage performance in which the content is communicated through gestures, movements, and sometimes also facial expression. It was not born as an independent art; its elements were contained in dance and dramatic theatre. The beginnings of mime date back to Etruscan dances and fescennine verses, i.e. Italic poems or folk songs in the form of a satirical dialogue of young people, performed during weddings and harvest festivals (6th–4th century BC), Greek dance theatre, and Greek and Roman mime. In ancient Greece, it was a plebeian, "careless and flippant" spectacle (4, p. XI), composed of acrobatic shows, demonstrations of agility, singing and dancing. The main source of modern mime is the commedia dell'arte, where gesture and facial expressions prevailed over words, thanks to which it was toured internationally, and was understandable to foreign audiences who did not know the language of the dialogues (5).

Two types are distinguished in modern mime. The first one is a solo performance by a mime artist who, when expressing thoughts, ideas and

phenomena, acts only through body movement and facial expression, identifying themselves not only with the character portrayed, but also with the elements of the world surrounding it. The other type is a dramaturgically developed staging in which a mime company performs accompanied by music, set, props, and very often costumes.

2. FROM THERAPEUTIC EXPERIMENT TO INTERNATIONAL STAGE SUCCESS

When beginning his work with deaf amateur actors, the only thing Bohdan Głuszczak knew was that they could not hear. He agreed with the theory that theatrical work with them was supposed to be a form of therapy. But his intention was to go for more. He thought art should, first of all, dignify deaf people through the public creation of a work of stage art. It was also a chance to show deaf people as a community capable of creating and co-existing in the hearing people's world (3).

The company, under the supervision of visual artist Zbigniew Borejsza, was then finishing preparations for the production "Sketches in Colour", a half-mime play composed of seven short stories: "The Park", "Abstract", "The Defeat of Pierrot", "Corrida", "The Tale of the Zodiacs" "Circus" and "The Ending in the Windows". The opening of the "Sketches" was held on the stage of WDK in Olsztyn on 19 September 1959. According to Bohdan Głuszczak, it was a spectacle created "in a painterly manner and with painterly imagination. That was already theatre of pure movement, in which the word proved unnecessary" (6, p. 18). It was also when the Amateur Theatre of the Deaf-Mute was renamed to become the Workers' Theatre "Olsztyn Mime Ensemble of the Deaf."

The first production by the Olsztyn Mime Ensemble of the Deaf, directed by Bohdan Głuszczak, was "The Umbrellas" (1960), inspired by Marcel Carné's famous film "Children of Paradise". It was followed by the mime play "The Carnival", prepared by the same director and artists. In 1962, both works were united into a larger whole—"The Silent Comedians", which the Ensemble began to perform on a regular basis, although not very often, on the stage of the Provincial House of Culture. It was also shown in Poznań and Bydgoszcz, where it met with great interest.

At the beginning, the deaf mime artists' stage activity was treated as an interesting therapeutic experiment. However, from 1971 onwards, as the company began to win awards at international theatre festivals and competitions, they were no longer considered as a disabled people's company: after twelve years of hard work success finally came. The first show, after the première of which in 1971 the Olsztyn Mime Ensemble of the Deaf became famous in Poland and Europe, was "The Caprices", after drawings by Francisco Goya (7). The vision of the world as seen by a deaf painter, in which the Inquisition destroyed or distorted all ideational values, was extremely realistic and shocking. Deaf actor Tadeusz Ostaszkiewicz, just like Goya, was questioned by the Inquisition, experienced a lot of evil, including imprisonment and interrogation. He saw the horrors of war, hanged people, executions, war and he experienced contemporary disasters. For Ostaszkiewicz, Goya's drawings were not historical. Why not show then, on stage, the world observed by a deaf artist-actor who sees it in similarly horrific images? (3)

Such a message provided a foundation for "The Caprices" by the Olsztyn Mime Ensemble of the Deaf. The play was written, choreographed and directed by Bohdan Głuszczak, with music by Krzysztof Penderecki, on a set designed by Barbara and Eugeniusz Jankowski. The opening took place on 29 March 1971 at the Stefan Jaracz Theatre in Olsztyn.

"The Caprices" remained on stage for more than twenty years, to be performed for the last time in 1993. The play strengthened Bohdan Głuszczak's belief that further work should be supported, most of all, by painting. In the subsequent production, "Apocalypse", premiered on 26 May 1973 at the Jaracz Theatre in Olsztyn, inspired by the prophecy of St. John, Głuszczak created the script and choreography using Albrecht Dürer's engravings (8). He directed the play together with Jerzy Obłamski, using music by Krzysztof Penderecki and Henryk Mikołaj Górecki. The set was designed by Józef Zboromirski.

The two productions opened the door into Poland and the world for the Mime Ensemble. During numerous appearances in Europe they were often shown in combination, with "The Caprices" as the first part. Both also became a turning point in the history of the Olsztyn Mime Ensemble

of the Deaf. That was when, after many years of following the model of the great mime artists: Marcel Marceau and Henryk Tomaszewski, the director and the company found their own means of expression. Głuszczak made his actors realize how to show and communicate emotions through rhythm. They no longer imitated anybody, and stopped using so-called pre-composed, sophisticated ("wheat meal") gestures. The form and "whole-grain taste" presented by the deaf mime artists from Olsztyn, i.e. certain severity, roughness, edginess of the stage movement, so different from the pre-composed gesture of Henryk Tomaszewski's Wrocław Mime Theatre—in which, moreover, Bohdan Głuszczak took part in several artistic internships—or from Marcel Marceau's mime art, became henceforth the hallmark of the Olsztyn Mime Ensemble (3).

The following production, "The Polish Nativity Play", was prepared specially for the Polish community in the United States. The libretto was created and directed by Bohdan Głuszczak, using music by Ludomir Różycki and Karol Szymanowski; the set was designed by Józef Zboromirski. The première took place in New York on 12 August 1975, during the company's two-month US tour (9, p. 21).

The production following it—"Galatea"—opened on 4 March 1978, written and directed by Bohdan Głuszczak, with music by Czesław Niemen and set by Józef Zboromirski). It was a story about how the ideal loses its living form to become an object (10, p. 23). The content of the play, composed of nine mime images, was an allegory going beyond the mythological anecdote. The company was significantly rejuvenated, which resulted in the critics' flattering opinions of the stage movement. One of them noted that the collective movement "symbolises instead of imitating, works through allusiveness, poetic metaphor, and beautiful visual composition" (11, p. 62). In Bohdan Głuszczak's opinion, the work did not attain, however, the degree of universalism of the "Caprices" and, especially, of "Apocalypse", their clarity, message, or dramaturgy. It never gained such popularity, either (3).

Four years later the mime theatre from Olsztyn prepared "The Banquet", after Gombrowicz's works (with the script written by Bohdan Głuszczak, assisted in directing by Jacek Wierzbicki, music by Czesław

Niemen and set design by Andrzej Markowicz), a play about power and its temptations. “The Banquet” was received with more aloofness than Bohdan Głuszczak’s previous works. Yet the director thought that it was a very good play after all (3).

In 1988 the Olsztyn Mime Ensemble showed the last production by this author: “The Polish Requiem”, using music by Krzysztof Penderecki, set design by Andrzej Markowicz and masks by Sylwin Mydlak. Its world première took place in West Berlin at the end of August 1988, during the European Culture Days, to be opened two weeks later, on 10 September, on the stage of the Jaracz Theatre in Olsztyn. According to Bohdan Głuszczak, the production was a historical and poetic reflection on our thinking about history, about Polish martyrdom, its causes and consequences, a polemic with a certain variant of Christianity, the national messianism, the nineteenth-century thinking about Poland (12).

A year later, Bohdan Głuszczak gave up the direction of the Mime Ensemble. Professor Bohdan Głuszczak died on 3 February 2016 at the age of 80, after a long illness.

During the thirty years of his leadership, the Olsztyn mime company gained recognition and fame at home and abroad, winning numerous awards. Their most important achievements included first prizes at international deaf people’s festivals in Warsaw and Brno, a prize at the International Biennial of Visual Theatres in Santa Cruz de Tenerife, the prestigious Deburau award for the whole artistic work (awarded in honour of the nineteenth-century mime master Jean-Gaspard Deburau), the Officer’s Cross of the Order of Polonia Restituta, and an Award from the Minister of Foreign Affairs.

3. TOWARDS INTEGRATION

After Bohdan Głuszczak’s resignation the management and artistic direction were taken over by his former assistant Krzysztof Gedroyć. Two years later the company became independent in organisational and financial terms, passing from the structures of the Regional Cultural Centre (into which the Provincial House of Culture had been transformed) under the patronage of the “Olsztyn Mime Ensemble” Art Foundation.

The foundation was established by a group of admirers of this kind of theatre.

The Olsztyn Workers' Mime Ensemble also changed its name to the New Olsztyn Mime Ensemble and adopted the formula of an integrated company, as the deaf actors' troupe was joined by hearing members. Director Eugeniusz Ozga staged here visual productions: "The Labyrinth" (1990) and "Babel" (1992). Successfully touring around Poland and Europe, they initiated the company's new style (13).

By expanding its formula the Olsztyn Mime Ensemble also carried out stage work among disabled children and young people, becoming a theatrical integration centre which brought together several artistic groups. The so-called big Mime Theatre (a company of adult actors, directors Bohdan Głuszczak and Paweł Aigner) continued the tradition of classical mime art and its contemporary current, presenting, in 1997, "Mosquito Scream", directed by Paweł Aigner and, in 1998, "The Fool and the Actor", directed by Bohdan Głuszczak, with music by Czesław Niemen and set by Ryszard Kuzyszyn.

One of the groups of the so-called small Mime Theatre (children's groups) used the original authorial method created by director Maria Burniewicz, which combined the art of dance with live music on the foundation of eurhythmics. Until 2005, the children's theatre "Eurytmia" prepared six premières: "The Rainbow Bridge", "The Three Gifts", "Festive Days...", "Eurhythmic Dances", "Lead Me Little Path" and "The Enchanted Box".

Another group of youngsters developed the performances of the Little Shadow Theatre, led by Małgorzata Sienkiewicz and Ryszard Choiński. The group was composed mainly of children from Gypsy families and educationally disadvantaged ones, often with different dysfunctions.

The so-called small Mime Theatre also included a visual arts group, led by Julia Tarnowska and Ryszard Choiński. It was composed of children from dysfunctional families, poor Gypsy children and disabled ones. The activities involving them were meant as initial work, preparing for

performances in the theatre group. They ended in June 1998 with an exhibition of the achievements of the arts group members (accompanied by a mini-catalogue).

In this way, under the auspices of the "Olsztyn Mime Ensemble" Art Foundation, a long-term comprehensive integration programme "To Be Together" was carried out until 2002. It was intended to help the disabled from the Olsztyn Mime Ensemble—and children's ensembles operating under the aegis of the foundation—adapt to the world of healthy people. The classes were led by a group of experienced theatre creators, directors and teachers. Using the expression of the disabled, triggered by theatre, dance and visual arts, they strived to integrate them with healthy people.

The headquarters of the Mime Ensemble at 15 Okopowa Street also hosted regular events called "Theatre Night", created by Krystyna Spikert. They allowed the debuting and presentation of young authors, gathering a large number of young artists and volunteers around the theatre. Many of them later graduated from art colleges.

Shown for the first time in 1997, "Mosquito Scream" was the last première under the direction of Krzysztof Gedroyć, as he resigned from all functions and moved out of Olsztyn shortly afterwards. With "The Fool and the Actor", created a year later, the Mime Ensemble celebrated its fortieth anniversary. The play was also a benefit production in honour of Romuald Orzeł, a deaf actor, who had been associated with the company for 35 years. The production included self-quotations from former plays. It spoke of the clash of "high" and "popular" art, but it was also an honest statement about art, buffoonery, authenticity in life and on stage, humility and pathos.

In the first half of 2002 the "Olsztyn Mime Ensemble" Art Foundation was dissolved. The only companies remaining out of those which had operated under its patronage were the gradually shrinking Olsztyn Mime Ensemble, and the "Eurytmia" theatre, gathering twenty children. In mid-2002 both were taken over by the Socio-Cultural Association "Gest", under the aegis of which they started to work in the space of the Centre

for Education and Cultural Initiatives in Olsztyn (formerly the Regional Centre of Culture, ex-Provincial House of Culture). Wiesław Piesak, director, composer and graduate of a Swiss visual arts college, took care of the Olsztyn Mime Ensemble. In April 2005 he and the Olsztyn mime artists presented their second show (the first one being "Reading Beckett" in January 2003).

In its heyday the company had about 120 rehearsals per year, in addition to workshop camps, and touring productions in Poland and abroad. Altogether, the deaf mime artists often spent more time on stage and in the theatre than professional actors. They also frequently assisted the troupe of the Stefan Jaracz Theatre in Olsztyn—performing in "Hamlet" by W. Shakespeare (1968, 1983), "Medea" by Lucius Annaeus Seneca the Younger (1975), "One Flew Over the Cuckoo's Nest" by Dale Wasserman after Ken Kesey's novel (1979), "Equus" by Peter Schaeffer (1981), "Father Marek" by Juliusz Słowacki (1982), and "Kordian" by the same author (1984), "The Old Woman Broods" by Tadeusz Różewicz (1985) and "The Great Fryderyk" by Adolf Nowaczyński (1986).

The worldwide phenomenon of the Olsztyn Mime Ensemble also resulted from its pioneering therapeutic approach, which was Bohdan Głuszczak's undoubted merit. He was the first to begin rehabilitating the disabled through art, thus helping them find the meaning of life. He later travelled around the world, sharing his experiences at many universities.

The Americans began dealing with this problem fifteen years after Głuszczak. In 1974, in the US, Jean Kennedy Smith (sister of the tragically deceased US president) founded the Very Special Arts organisation, helping the disabled cultivate art and educating teachers-artists to work with the disabled.[1]

[1] Very Special Arts Foundation – organisation with a global reach, part of The John F. Kennedy Center for the Performing Arts Education Office (J. F. Kennedy Institute for Artistic and Educational Achievements) in Washington.

4. EPILOGUE. FILMS AND BOOK “THE SILENT COMEDIANS”

Until mid-2005 the Olsztyn Mime prepared 20 premières (some of them being great theatre productions), and it became the subject of eight ballet films and documentaries.

An interesting artistic project, however not having any kind of spectacles, were film made with both pantomime and with the participation of its actors. At the beginning it is worth noting, that the choreography for all film was developed by Bohdan Głuszczak.

The first of the film, which he undertook to face with the difficult task of filming the pantomime, is “In the Circle of Silence” (W kręgu ciszy) directed by Jerzy Ziarnik. As a curiosity it is worth noting the fact, that Jerzy Ziarnik (1931-1991), is a graduate of VGIK in Moscow (1956). In 1960, the film was produced by the Warsaw Documentary Film Studio (Wytwórnia Filmów Dokumentalnych w Warszawie), which achieved significant artistic success: unmonirsed “Bronze Dragon” (Brązowy Smok, third prize) in the category of documentary films at the Short Film Festival in Krakow. Another award received by the film was the “Goden Cup” (Złoty Puchar), won at the Film Festival in Florence, Italy, in the category of “film about art”.

The television show is “Faust—Walpurgis Night” (Faust—Noc Walpurgii), made in 1978 by Grzegorz Królikiewicz. The combination of three independent pantomime performances: “Caprichos”, “Apocalypse” and “Galatea”, is the film “Sculptors of air” (Rzeźbiarze powietrza), which he made for the label “Poltel” in 1980 Mieczysław Popławski. In a slightly different artistic convention, a ballet film for the music of Krzysztof Penderecki “Psalmus”, made in 1981, which received the second prize at the International Film Festival in Monte Carlo (1985). Director Mieczysław Popławski against tries to face the difficult matter of the pantomime spectacle and in 1983, based on the performance of “Bankiet”, he makes a film of the same title.

The next ballet film, with the participation of artists from Olsztyn, is “The Odyssey of the Artist” (Odysea artysty), a work created for the music od Augustyn Bloch, realized by Bogdan Mościcki for Educational

Films Studio in Łódź (Wytwórnia Filmów Oświatowych w Łodzi). The third attempt to address the original work of the silent actors by Mieczysław Popławski was his “artistic reportage”, titled “Theater in Silent” (Teatr w ciszy), created for Poltel label in 1994. The only so far, and probably the last foreign performance, due to the closed chapter, which is the activity of the Olsztyn pantomime of the Deaf, is the “Apocalypse” (Apokalipsa), based on a performance of the same title in the Horst Kamiński, directional set up in Germany (1997), for the Circe Film Studio. After the activity of the Pantomime, only the memories of her unusually original, tastefully art performances remained, breaking many artistic and aesthetic schemats. The remaining films, howewer, belong to the world of different medium, completely different from the one which is theater and pantomime.

Pantomime activity involved nearly 250 deaf people. In its 15 tours it performed in 21 countries (several times in some of them) in Europe, North America, Africa and Japan.

At the end of 2015 the book “The Silent Comedians. A Study on Bohdan Głuszczak and the Olsztyn Mime Ensemble” was published. This book relates the story of the unique theatre and, at the same time, that of its creator, and the more than thirty creative years spent together by the director and actors. It is the story of the genesis of some great stagings which the company toured around the world, winning awards at festivals (14, p. 5).

The Olsztyn Mime Ensemble—the first theatre of the deaf— despite the fact of having been founded by Tadeusz Ostaszkiewicz, was the “child” of Bohdan Głuszczak, his authorial work. He wrote scripts for its productions, and choreographed and directed them. For hearing-impaired artists he was the spiritual and intellectual guide and, often, a father and a mother in their everyday life.

For a long time the activities of the deaf mime amateurs from Olsztyn were regarded as a therapeutic experiment. Success came after twelve years of hard work for Bohdan Głuszczak and his deaf actors, in 1971. It took the form of “The Caprices”, basoed on the paintings and drawings

by the Spanish artist Francisco Goya; the production was presented on stage for more than twenty years. After that, the Olsztyn mime theatre was no longer regarded as a disabled people's company. They were recognised as artists denoted with a capitalised name (14, p. 5).

Also, their following mime productions: "Apocalypse" based on the revelations of St. John the Evangelist and engravings by Albrecht Dürer, "The Polish Nativity Play", based on old Polish ceremonial plays, "Galatea"—the story of Pygmalion and his oeuvre, and the not less theatrical and expressive "Banquet" and "Polish Requiem" also went down in the history of theatre—and not only Polish theatre.

The productions of the Olsztyn Mime Ensemble were inspired by mythology and the Bible, as well as by music, painting and sculpture. They used compositions by Krzysztof Penderecki, Henryk Mikołaj Górecki, Ludomir Różycki, Karol Szymanowski, and Czesław Niemen (15, p. 16).

Deaf mime amateurs also performed in professional theatre productions, most frequently at the Olsztyn Stefan Jaracz Theatre. The first play involving a deaf actor was opened on a professional stage on 3 February 1968, in Olsztyn ("Hamlet" by Shakespeare). They also played in Goethe's "Faust" directed by Grzegorz Królikiewicz for the Television Theatre, where they appeared in the famous sequence of "Walpurgis Night". At the Television Theatre Festival in Varna, Bulgaria, the prize was not awarded to "Faust" but only to its fragment, "Walpurgis Night".

Besides the Olsztyn Mime Ensemble, director Bohdan Głuszczak co-authored nearly a hundred plays for twenty-two other stages. In many of them he made use of the experience taken from the company he led, as well as from mask theatre. On the other hand, he enriched the Mime Ensemble with means of expression observed on other stages, in the work of outstanding directors and professional actors (including Jerzy Grzegorzewski, Jerzy Jarocki, Stanisław Hebanowski, Adam Hanuszkiewicz, Gustaw Holoubek, Piotr Fronczewski, and Marek Walczewski).

In the 90s, the company of deaf mime artists changed. Many of them left, to be substituted with hearing people, in connection with the

broadening of the company's formula. The managers and stage directors changed, while Bohdan Głuszczak devoted himself to teaching. In addition to many years of teaching mask theatre and stage movement at the Department of Puppetry in Białystok (belonging to the Theatre Academy in Warsaw), he gave classes, from 1992 onwards, to students of the Higher School of Pedagogy and, after the founding of the University of Warmia and Mazury in Olsztyn, he continued in that institution until 2008.

For its last few years, the Olsztyn Mime Ensemble existed as an amateur theatre group under the patronage of the Centre for Education and Cultural Initiatives in Olsztyn (formerly the Provincial House of Culture). It left the stage on 30 November 2009 with the performance "To Name the Momentary Forever", thus closing its 52-year activity.

"The Silent Comedians" is the first book on its history and—as time has shown—a kind of epitaph. The artistic message brought by Olsztyn Deaf Pantomime cannot be assessed in purely aesthetic terms, although it was previously highly evaluated even without acknowledging the challenge that it was for the disabled actors. Performances were both therapeutic in terms of communicating through art, working together in a team, as well as exploring the world of art, including drama, stage design, film and television. It gave the actors a great sense of agency, proved that their limitations, or disability are not an obstacle to in terms of applying the artistic vision of their mentor—Professor Głuszczak. The artistic power of performances, after years that have passed since the dissolution of the theatre, can be appreciated, admired and contemplated in films and TV shows.

REFERENCES

1. Róbcie teatr…: Księga Jubileuszowa ofiarowana profesorowi Bohdanowi Głuszaczakowi. Grzesiak I., Naruszewicz-Duchlińska A., Staniszewski A. (ed.). Olsztyn : Wydział Humanistyczny: Uniwersytet Warmińsko-Mazurski, 2007. 396 s.

2. 10 lat Olsztyńskiej Pantomimy Głuchych. Mówiący gestem (10 years of the Olsztyn Mime Ensemble of the Deaf. Speaking by Gesture) (catalogue). Olsztyn: Department of Culture of the Presidium of the Provincial National Council in Olsztyn, 1967. 98 s.

3. Bohdan Głuszczak's statement in an interview with Tadeusz Prusiński—TP's private archives.

4. Raszewski Z. Preface to the book by Janina Hera Z dziejów pantomimy, czyli pałac zaczarowany (From the History of Pantomime, or the Enchanted Palace) Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1975. 409 s.

5. Hera J. Z dziejów pantomimy, czyli pałac zaczarowany (From the History of Pantomime, or the Enchanted Palace). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy. 1975. 409 s.

6. Głuszczak B. Wszystko powiedzieć nic nie mówiąc (To Say It All While Saying Nothing). Scena. 1973. № 4. Ss. 18–20.

7. Francisco Goya y Lucientes, „Caprichos", cykl 80 rycin. Katalog wystawy z okazji 200-lecia urodzin artysty, 17 marzec–17 kwiecień 1947 r. (Francisco Goya y Lucientes, „Caprichos", a series of 80 etchings. Catalogue of an exhibition on the 200th anniversary of the artist's birth, 17 March–17 April 1947). Muzeum Narodowe w Warszawie, 1947. 18 s.

8. Białostocki J. A. Dürer. Warszawa: „Sztuka" Publishing House. 1956. 71 s.

9. Berliner F. Polish Mime Ensemble of the Deaf. Show Business. 1975. 21 August. S. 21.

10. Niesiobędzki J. W kręgu „Galatei" (In the circle of „Galatea"). Fakty. 1978. №. 13. Ss. 23–25.

11. Keller I. Sztuka zatopiona w milczeniu (Art Plunged in Silence). Teatr. 1978. No. 12. Ss. 60–64.

12. Głuszczak B. Wyście z „polskiej otchłani"—rozmowa Bohdana Głuszczaka z Bohdanem Kurowskim (Getting Out of the „Polish abyss"—Bohdan Głuszczak's interview with Bohdan Kurowski) (in:) programme booklet for „The Polish Requiem", choreodram in 10 images. Olsztyn: Stefan Jaracz Theatre. 1978. 14 s.

13. Program integracyjny „Być razem" („To Be Together" integration programme), programme information booklet, Olsztyn, 1996. 16 s.

14. Prusiński T. Milczący komedianci. Rzecz o Bohdanie Głuszczaku i Pantomimie Olsztyńskiej (The Silent Comedians. A Study on Bohdan Głuszczak and the Olsztyn Mime Ensemble). Olsztyn: Miejska Biblioteka Publiczna w Olsztynie and Pracownia Wydawnicza ElSet, 2015. 303 s.

15. Sokołowski M. Speaking by Gesture (Mówiący gestem). Film. 1988, № 4. Ss. 12–17.

ABOUT THE AUTHOR:
MAREK SOKOŁOWSKI
Head of Department of Sociology, Professor (ordinary professor),
Faculty of Social Science,
Doctor of Sciences in Sociology of Culture,
University of Warmia and Mazury in Olsztyn (POLAND)
ORCID: 0000-0003-2658-9880
e-mail: marek.sokolowski.uwm.edu.pl

УДК 791.4
ББК 85.374

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-73-86
recieved 07.06.2018, accepted 27.09.2019

ЛЕВ АЛЕКСАНДРОВИЧ НАУМОВ
Союз писателей Санкт-Петербурга
Санкт-Петербург, Россия
ORCID: 0000-0001-8084-7356
e-mail: levnaumov@mail.ru

КАК ЦИТИРОВАТЬ СНЫ? ИЛИ ПРАКТИКА ЦИТИРОВАНИЯ И АВТОЦИТИРОВАНИЯ В КИНО НА ПРИМЕРЕ КАРТИНЫ АНДРЕЯ ТАРКОВСКОГО «ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ»

Аннотация. В настоящей статье предпринята попытка дополнить перечень прорывных художественных достижений Андрея Тарковского еще одним, а именно созданием и разработкой собственного аппарата цитирования фильмов. В силу природы и технологии узнавание реминисценций в кинолентах — дело существенно менее однозначное и бесспорное, чем, например, в живописи, музыке и особенно в литературе. При этом одну из своих творческих задач Тарковский видел в том, чтобы «поставить» кино — относительно молодое искусство — «на один уровень» с более традиционными и архаичными видами. Заметим, что именно возникновение и активное использование цитат является своего рода признаком «зрелости» искусства, поскольку свидетельствует о возникновении канона и иерархии авторитетов. У самого Тарковского было сложное отношение к авторитетам, потому в своем творчестве он нередко цитирует самого себя. Апогея эта тенденция достигает в его по-

следней и в определенном смысле итоговой работе — фильме «Жертвоприношение». В настоящей статье проанализированы автоцитаты самого разного рода, от текстовых до образных, от композиционных до ритмических. Статья сопровождается десятью иллюстрирующими видеофрагментами, доступными в сети Интернет (ссылки приводятся в тексте).
Ключевые слова: киноведение, история кино, Андрей Тарковский, Ингмар Бергман, реминисценции, цитаты, автоцитаты

LEV A. NAUMOV
St. Petersburg Writers Union
Saint Petersburg, Russia
ORCID: 0000-0001-8084-7356
e-mail: levnaumov@mail.ru

HOW TO QUOTE DREAMS? OR PRACTICE OF QUOTING AND SELF-QUOTING IN CINEMA AS EXEMPLIFIED IN ANDREI TARKOVSKY'S *THE SACRIFICE*

Abstract. This article represents an attempt to expand the list of Andrei Tarkovsky's breakthrough artistic achievements with one more, namely the creation and development of his own apparatus for film quoting. Due to the nature and technology of cinema, recognition of reminiscences in films is much more complex and less indisputable than, for example, in painting, in music and, especially, in literature. And yet Tarkovsky believed one of his tasks to be "placing" cinema as a relatively young art "at the same level" with more traditional and archaic ones. It should be noted that the emergence and active use of quotations is an important sign of the art's "maturity", because it indicates the emergence of a canon and hierarchy of authorities. Tarkovsky himself had a complicated attitude to any kind of authorities, so

he often quotes himself in his creative work. This tendency reaches its peak in the director's final and, in a way, summary masterpiece, The Sacrifice. This article presents and analyzes self-quotes of different kinds, from textual to figurative, from compositional to rhythmical. The article is accompanied with ten illustrative video clips available on the Internet (the links are provided in the text).
Keywords: film studies, history of cinema, Andrei Tarkovsky, Ingmar Bergman, reminiscences, quotes, self-quotes

Несмотря на относительно недолгую, по сравнению с более архаичными видами искусства летопись, история кино стремительно стала достаточно богатой и разнообразной для того, чтобы выделять в ней школы и тенденции, говорить о продолжающихся и прервавшихся традициях, различать диалекты образного языка (1, с. 17). В числе косвенных, но все же показательных признаков «зрелости» того или иного вида искусства можно назвать развитие в нем собственного внутреннего арсенала цитирования. Подчеркнем, что в этом отношении имеют значение не произвольные художественные реминисценции, но именно отсылки из более поздних произведений к более ранним внутри одного вида искусства, поскольку они свидетельствует о возникновении канона и иерархии авторитетов.

Авторитеты... Не вызывает сомнений, что Андрей Тарковский вошел в число непререкаемых, став одним из наиболее уважаемых и влиятельных режиссеров в истории кино. При этом для него самого авторитетов почти не существовало, в чем нетрудно убедиться, открыв наполненные яростной критикой и разочарованиями дневники (2). Многократно отвечая на однотипные вопросы журналистов и киноведов о том, кого из коллег он считает авторитетом для себя, Тарковский приводил разнящиеся перечни. Тем не менее, едва ли не всякий раз в них появлялись такие авторы, как Робер Брессон, достигший, по словам Андрея удивительного сочетания простоты и глубины, подобно тому, как Бах сделал это в музыке, Леонардо — в живописи, а Толстой — в литературе. Чаще других Тарковский называл и Александра Довженко, который, вопреки политическим ре-

алиям, ввел в советское кино поэтическое измерение. Андрей также регулярно вспоминал Кэндзи Мидзогути и Луиса Бунюэля. Чуть реже — Жана Виго, Акиру Куросаву и Ингмара Бергмана.

Отношения Тарковского с Бергманом — тема для отдельного разговора. Режиссеры виделись дважды, впервые — 15 сентября 1984 года, а затем в конце октября или начале ноября 1985-го. Удивительно, но в ходе обеих встреч они не сказали друг другу ни слова. По слухам и воспоминаниям очевидцев, именно шведский маэстро уклонялся от общения. Впоследствии Тарковский мог сколько угодно повторять, будто для него случившееся неловкие инциденты не имеют большого значения, но совершенно очевидно, что он был глубоко обижен. При этом достаточно сравнить финалы фильмов «Жертвоприношение» и «Персона» для того, чтобы убедиться, какое значение кинематограф Бергмана имел для Андрея.

Речь идет о той сцене, где по берегу движутся автомобили (карета скорой помощи у Тарковского и автобус у Бергмана). Заметим, что именно ленту «Персона» автор «Жертвоприношения» ценил особо и вспоминал чаще других. Однако, даже не зная об этом, трудно не заметить: в данном случае речь идет о прямой цитате.

Цитирование киноматериала представляет собой, помимо прочего, еще и техническую проблему. Явная «маркировка» и буквальное воспроизведение, как это делается в литературе между кавычками, преимущественно невозможно, редко уместно или, по крайней мере, в считанных случаях обладает художественным потенциалом. Статическое взаиморасположение и повторение композиционных особенностей, свойственное цитатам в живописи, наглядно только при условии совпадения или соответствия темпоритмических характеристик цитируемой и цитирующей картины. Так или иначе, но обнаружение реминисценций в кино — задача, как правило, более затруднительная, чем для архаичных искусств.

Действительно, в какой-то момент композиции кадров «Жертвоприношения» и «Персоны» совпадают. Тем не менее это лишь мгновение, поскольку в остальном темпоритмические характери-

стики сцен отличаются слишком разительно: у Тарковского — непрерывное и плавное движение, тогда как у Бергмана — рэгтайм, включающий полную остановку автобуса. В то же время скорость автомобиля в «Жертвоприношении» заметно выше, чем в «Персоне». Но стоит только «присовокупить» к движению кареты скорой помощи, то, как ее сначала бегом, а потом — на велосипеде преследует героиня по имени Мария, и темпы сцен двух картин выравниваются, а соответствие становится наглядным (см. видеофрагмент № 1 — https://youtu.be/dYYDHtT8LEA).

Заметим, что сам Тарковский никогда не упоминал об этой реминисценции. Его характер не позволял озвучивать подобные вещи, принимая во внимание сложные личные отношения к Бергману. Впрочем, скорее, для режиссера, так часто использовавшего и опиравшегося в своем творчестве на произведения музыки и живописи, вообще было недопустимым признавать внутривидовые цитаты (3, с. 25). Аналогично он никогда не говорил о многочисленных, в том числе и принципиальных заимствованиях у Микеланджело Антониони (4, с. 195). Цитаты же из Робера Брессона проникли не только в фильмы, но даже в интервью и, если угодно, в мировоззрение Тарковского. Это нетрудно обнаружить, но сам режиссер не заявлял об этом прямо, включая, однако, фрагменты из фильмов коллег в свои публичные лекции по практике кино.

В то же время Андрей, чей вклад в историю искусства трудно переоценить, разработал, помимо прочего, и собственный аппарат цитирования фильмов. Он, видевший одну из своих творческих задач в том, чтобы поставить кино «на один уровень» с более традиционными искусствами, сделал внутривидовые реминисценции столь же обыденными и узнаваемыми, как, например, в словесности. Более того, предложенный им инструментарий смог вывести использование цитат в фильмах на новый художественный, а также этический уровень. Однако здесь возникает другой вопрос: кого может обильно цитировать автор, имеющий столь сложное отношение к авторитетам? Последний, наиболее сновидческий фильм Тарковского

«Жертвоприношение» буквально испещрен реминисценциями. И большая их часть отсылает к собственным работам режиссера.

Безусловно, в кинематографе Андрея нетрудно обнаружить сквозные образные решения, которые обращали на себя внимание и в предыдущих его работах. Так, у него постоянно возникают огонь, вода — особенно колодцы и реки — зеркала, животные — чаще всего собаки (5, с. 22). Но все это лишь типологические детали творческого почерка, помноженные на личные пристрастия. В рамках же настоящей работы нас интересуют конкретные комплексные реминисценции. Не «особенности начертания», но повторяющиеся «слова» и «фразы».

Казалось бы, то обстоятельство, что режиссер обильно цитирует самого себя, волей-неволей придает «Жертвоприношению» статус итоговой работы. Разумеется, в 1984 году Тарковский не предполагал, что она станет последней. Напротив, на этапе замысла и съемок он вынашивал обширные творческие планы на будущее. Впрочем, провидческий потенциал его картин также представляет собой тему для отдельного обстоятельного разговора. Недаром, когда «Ностальгия» вышла на экраны, автор многократно с удивлением повторял, что после фильма о своем прошлом («Зеркало») он снял картину о своем будущем.

Завершая разговор о «Персоне» Бергмана, следует отметить еще одно обстоятельство: в финале этой картины, равно как и в случае «Жертвоприношения», появляется ребенок, мальчик. Однако это не столько цитата, сколько общность мировоззренческих представлений двух режиссеров. Если же искать параллели именно с упомянутым эпизодом последнего фильма Тарковского, то скорее следует вспомнить самую «первую» его работу — картину «Иваново детство». Слово «первая» пришлось взять в кавычки, поскольку формально это совсем не так, но сам режиссер настаивал, что три более ранних фильма, относящихся к периоду ученичества во ВГИКе, рассматривать в рамках его наследия не нужно.

В самом начале «Иванова детства» можно увидеть юного героя возле дерева на берегу, равно как и в финале «Жертвоприношения» (см. видеофрагмент № 2 — https://youtu.be/_4SA3Dw3Nh4). Удивительно, но между такими эквивалентными семантическими «скобками» помещается весь корпус основных работ Тарковского.

Если же вслушаться в те слова, которые произносит лежащий на берегу безымянный мальчик из последнего фильма режиссера («В начале было Слово... Почему, папа?»), то они напоминают о том, что говорит в «Ностальгии» другой ребенок, имя которого также остается неизвестным зрителю — это сынишка Доменико («Папа, это и есть конец света?») (см. видеофрагмент № 3 — https://youtu.be/ZQ1GAyGfpEk). Оба высказывания представляют собой фундаментальные вопросы бытия, которые дети обращают к собственным отцам. Последние остаются для них проводниками истины, сколь бы спорны, трудны или даже ущербны не были представления Александра и Доменико о мире.

Примечательно, что сложные отношения режиссера с отцом вылились в подобные образы именно в тех двух фильмах, которые он снимал в эмиграции. В течение же советского периода дети в его картинах чаще обращались к матерям. Эту перемену можно связывать как со смертью матери Тарковского, так и с мутацией отношений к отцу, вызванной тем, что Арсений Александрович, написав письмо сыну, вольно или невольно присоединился к попыткам заставить режиссера вернуться в СССР.

Родителей обоих мальчиков — и Александра, и Доменико — играет один и тот же артист — Эрланд Юзефсон, и это не простое совпадение. Тарковский отмечал, что «Жертвоприношение» во многом «вытекло логическим образом» из «Ностальгии» (6), из личности итальянского безумца Доменико. Подобную генетическую связь особенно подчеркивает сцена, в которой Александр едет на велосипеде к ведьме Марии (см. видеофрагмент № 4 — https://youtu.be/3mNy3rBaMBM).

Велосипед в «Жертвоприношении» — метафизический транспорт, вроде сандалий Гермеса, позволяющий героям перемещаться к недостижимому. На определенных этапах развития сюжета им пользуются почтальон Отто, Мария и Александр. В то же время в «Ностальгии», где велосипед вовсе не несет подобную метафизическую функцию, на нем «ездил» Доменико. Правда, его велосипед при этом был лишен возможности перемещаться, а стоял на месте. Это нетрудно проинтерпретировать: одно из ключевых отличий сюжетных путей Александра и Доменико состоит в том, что герой «Жертвоприношения» едет в гости, где совершится таинство контакта с родственной душой, тогда как персонаж «Ностальгии» переживает это у себя дома.

Удивительно и то, что внешне пункт назначения Александра, а именно дом Марии, чрезвычайно напоминает жилище Доменико. И пусть кадры, запечатлевшие последний общим планом, были вырезаны из картины в ходе монтажа, тем не менее, в сходстве зданий можно убедиться с помощью фотографий локации съемки. Что-то привлекало режиссера в подобных странных брошенных флигелях. Однако, помимо вида фасада, дома Марии и Доменико роднит еще одно качество — их исполинские размеры, которые совершенно не подходят ни маргинальной ведьме, ни городскому сумасшедшему, недавно выпущенному из клиники для душевно больных. В то же время, таким нехитрым способом легко подчеркнуть необъятные пространства внутренних миров незаурядных героев.

Если продолжать поиски параллелей между двумя «зарубежными» картинами Тарковского, то нельзя не отметить сцены, в которых Александр и Горчаков засыпают (см. видеофрагмент № 5 — https://youtu.be/-s_xNUkj9_o). Здесь колористические решения этих двух достаточно непохожих фильмов предельно сближаются, поскольку сны в «Ностальгии» десатурированы (7, с. 4). Может даже создаться иллюзорное впечатление, будто оба эпизода снимались в одном и том же месте. Совпадают текстуры стен. Справа — окно, перпендикулярное плоскости экрана, слева — зеркало, в центре

— кровать... В каком-то смысле, действительно, обе сцены соответствуют одной точке художественного пространства режиссера — это вход в сновидческий мир героев Тарковского. И не так уж важно, что одна снималась в Риме, а другая — в Стокгольме.

Удивительно сходны и способы экспозиции красоты женского лица — стоит лишь сравнить то, как Филиппа из «Жертвоприношения» и Евгения из «Ностальгии» поворачиваются перед камерой (см. видеофрагмент № 6 — https://youtu.be/VmlMvWUnOcc). А если частично развернуть фрагмент из итальянского фильма так, чтобы совпали направления движения, то станет видна близость темпоритма, а также одинаковость длительности. Сравнение же Филиппы с Марией — не ведьмой, а женой Горчакова — подчеркивает их сходства. Именно такой типаж использовал радикально патриархально настроенный Тарковский для нежных, манящих и сугубо положительных героинь своих картин.

Куда более сложная параллель, проходящая через многие фильмы режиссера — сцены левитации (см. видеофрагмент № 7 — https://youtu.be/XFEPHx--KEI). Сам автор пояснял их значение так: «Потенциально это очень сильные сцены... Когда я представляю себе человека, парящего в воздухе, это доставляет мне удовольствие... Я вижу в этом определенное значение. Если бы какой-нибудь дурак спросил меня, почему в моем последнем фильме герои — Александр и Мария — поднимаются в воздух, я бы ответил: потому что Мария — ведьма! Если бы более чуткий человек, способный воспринимать поэзию вещей, задал мне этот вопрос, я бы ответил, что для этих двух героев любовь не есть то же самое, что для сценариста, просыпающегося утром с температурой тридцать семь и два. Для меня любовь есть высшее проявление взаимопонимания, его не может передать простое воспроизведение сексуального акта на экране... В наше время, когда в фильме нет откровенных „любовных“ сцен, все считают, что это результат цензуры. Однако такого рода сцены не имеют никакого отношения к любви, это лишь форма секса. В действительности любовный акт для каждой пары — неповторим и уникален... Един-

ственный способ показать искренность этих двух героев — это преодолеть исходную невозможность их отношений. Ради этого каждый из них должен был возвыситься над всеми различиями» (8, с. 146). Это редкий случай, когда в описании образа Тарковским слова стоит понимать буквально: потребность или даже необходимость «возвыситься» визуализируется в виде полета.

Вопреки утверждению режиссера об уникальности, левитация всякий раз в его фильмах становилась воплощением любви. В то же время, вплоть до своей последней работы он никогда не давал подробных комментариев по поводу ее значения. В «Жертвоприношении» и «Солярисе» сцены, в которых пары витают в воздухе, отличаются достаточно, чтобы подтвердить слова об уникальности чувств. А вот парение в «Зеркале» очень похоже на вариант из последнего фильма с одним отличием: левитирует только одна женщина, тогда как мужчина стоит на полу. Так, в наиболее автобиографической картине нашло отражение то обстоятельство, которое угнетало Тарковского всю жизнь: мать любила отца больше, чем он ее, и это чувство не погасло даже после того, как Арсений Александрович оставил их семью.

В «Ностальгии», казалось бы, полета нет вовсе, но имеется сцена, напоминающая левитацию композиционно. Горчаков, которого, как и отца в «Зеркале», играет Олег Янковский, вновь стоит на полу, тогда как его жена Мария лежит на кровати, будучи на сносях. Между ними в этом метафорическом и сновидческом эпизоде вовсе не любовь, а, скорее, ностальгия. Внешне похоже, да не то же.

Из фильма в фильм Тарковского кочуют сцены «полетов» над своеобразными «натюрмортами», представляющими собой, как правило, предельное воплощение материального, в противовес духовному (см. видеофрагмент № 8 — https://youtu.be/rOlIPVprFak). В «Жертвоприношении» подобных эпизодов два. Один из них — тот, где камера не перпендикулярна поверхности, а запечатлевает картину в перспективе, напоминает аналогичный полет из «Ностальгии» над искусственным ландшафтом. Другой же похож на ставший хрестоматийным натюрморт из «Сталкера». Более того, если раз-

вернуть направление движения, то станет заметной еще и близость, а также непостоянство скоростей.

Прежде мы отмечали, главным образом, визуальные реминисценции, но есть и те, что имеют более традиционную, литературную, текстовую природу. Вспомним, например, яростный спор Криса и Сарториуса в «Солярисе», происходящий в день рождения Снаута. Аналогично традиционная, казалось бы, ежедневная ссора Александра и Аделаиды в «Жертвоприношении» также запечатлена в день рождения главы семейства. В обоих случаях именно факт праздника используется для того, чтобы угомонить спорщиков (см. видеофрагмент № 9 — https://youtu.be/BX5w3mngwR8).

Другой пример, роднящий «Солярис» с последним фильмом режиссера — мытье рук (см. видеофрагмент № 10 — https://youtu.be/HOqsaxnLkFo). Крису их моет молодая мать, посетившая его в черно-белом фантазме. Согласно интерпретации самого режиссера, в данном случае она воплощает образ родины и потому вопрос: «Где ты так изгваздался?» — имеет важное мировоззренческое значение. Крупный план запачканной руки Криса четко рифмуется с грязной кистью переводчицы Евгении из «Ностальгии» во сне Горчакова. Однако более фундаментальный характер носит параллель упомянутой сцены с тем, как Мария моет упавшего по дороге к ней с велосипеда Александра: «Нельзя же ходить с такими грязными руками», — это не вопрос, но чопорная констатация в рамках предельно вежливого обращения с гостем. Она исходит не от метафорической родины, но от все более реального западного мира, в котором режиссер нашел свое пристанище.

Перечень подобных параллелей можно было бы продолжать. Отметим и появление ярких, цветных репродукций икон Андрея Рублева в десатурированном «Жертвоприношении» — это прямая отсылка к картине об иконописце, вновь замыкающая круг работ Тарковского. Но задача настоящей статьи не состоит в том, чтобы создать полный список автореминисценций. Как это нередко бывает в дискурсе творчества обсуждаемого режиссера, важнее не

дать ответ, но поставить вопрос. Итак, насколько же осознанны и запланированы были для автора эти цитаты? Исходя из сценариев, большинство упомянутых эпизодов и деталей родилось только на площадке — это обычная практика Тарковского. А поскольку он не обсуждал их впоследствии ни в интервью, ни в книге «Запечатленное время», которая раскрывает генезис многих образов, возьмем на себя смелость утверждать, что, по крайней мере, далеко не все из них возникли умышленно. Более того, вероятно, не каждая была даже отрефлексирована. Следовательно, помимо прочего, автоцитаты в «Жертвоприношении» позволяют говорить о неотторжимых качественных особенностях образного почерка режиссера, имеющих место наряду с упоминавшимися ранее типологическими. А именно: о «собственной скорости» движения плана, предпочтительных лепках лиц, естественной меблировке интерьеров и прочих композиционных свойствах пространства, об инвариантных сюжетных деталях, развитии диалогов и многом другом.

В смысле цитирования «Жертвоприношение» создает иерархию не только и не столько художественных пристрастий режиссера, но упорядочивает его собственное творчество. Это, в свою очередь, становится еще одним поводом для того, чтобы считать данный фильм беспрецедентным в истории кино.

ЛИТЕРАТУРА

1. Metz C. Film Language: A Semiotics of the Cinema. Chicago: University of Chicago Press, 1990. 286 p.

2. Тарковский А. Мартиролог. Дневники 1970–1986 гг. Флоренция: Международный Институт имени Андрея Тарковского, 2008. 624 с.

3. Johnson V.T., Petrie G. The Films of Andrei Tarkovsky: A Visual Fugue. Bloomington: Indiana University Press, 1994. 352 p.

4. Forgacs D. Antonioni: Space, place, sexuality // Konstantarakos M. Spaces in European cinema. Chicago: University of Chicago Press, 2000. 192 p.

5. Totaro D. Time and the film aesthetics of Andrei Tarkovsky // Canadian Journal of Film Studies. 1992. Vol. 2. №. 1. P. 21–30.

6. Интервью Андрея Тарковского для французского бюро радио «Свобода» (Электронный ресурс) // Медиа-архив «Андрей Тарковский». URL: http://www.tarkovskiy.su/audio/AT-svoboda.html (дата обращения: 26.02.2019).

7. Mitchell T. Andrei Tarkovsky and “Nostalghia” // Film Criticism. 1984. Vol. 8. №. 3. P. 2–11.

8. Тарковский А. Красота спасет мир // Искусство кино. 1989. № 2. С. 144–149.

REFERENCES

1. Metz C. Film Language: A Semiotics of the Cinema. Chicago: University of Chicago Press, 1990. 286 p.

2. Tarkovskij A. Martirolog. Dnevniki 1970–1986 gg. Florenciya: Mezhdunarodnyj Institut imeni Andreya Tarkovskogo (Martyrology. Diaries, 1970 –1986. Florence. Andrei Tarkovsky International Institute), 2008. 624 p.

3. Johnson V.T., Petrie G. The Films of Andrei Tarkovsky: A Visual Fugue. Bloomington: Indiana University Press, 1994. 352 p.

4. Forgacs D. Antonioni: Space, place, sexuality. Konstantarakos M. Spaces in European cinema. Chicago: University of Chicago Press, 2000. 192 p.

5. Totaro D. Time and the film aesthetics of Andrei Tarkovsky. Canadian Journal of Film Studies. 1992. Vol. 2. №. 1, pp. 21–30.

6. Interv’yu Andreya Tarkovskogo dlya francuzskogo byuro radio «Svoboda». Media-arhiv «Andrej Tarkovskij» (Andrei Tarkovsky’s interview to Radio Free Europe / Radio Liberty French Bureau // Andrei Tarkovsky media archive.) URL: http://www.tarkovskiy.su/audio/AT-svoboda.html (accessed 26.02.2019).

7. Mitchell T. Andrei Tarkovsky and “Nostalghia”. Film Criticism. 1984. Vol. 8. №. 3, pp. 2–11.

8. Tarkovskij A. Krasota spasyot mir. Iskusstvo kino (Beauty Will Save the World) // Iskusstvo kino. 1989. No.2, pp. 144–149.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:
ЛЕВ АЛЕКСАНДРОВИЧ НАУМОВ
Кандидат технических наук, PhD,
писатель, драматург, режиссер,
Союз писателей Санкт-Петербурга,
Санкт-Петербург, Россия
ORCID: 0000-0001-8084-7356
e-mail: levnaumov@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:
LEV A. NAUMOV
PhD in Engineering,
Writer, dramatist, director,
St. Petersburg Writers Union,
Saint Petersburg, Russia
ORCID: 0000-0001-8084-7356
e-mail: levnaumov@mail.ru

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

REPRESENTATION OF THE IMAGE OF THE CONTEMPORARY HERO ON THE SCREEN

УДК 791.4 + 791.2
ББК 85.373(3) + 85.373(2)

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-89-103
recieved 01.07.2019, accepted 27.09.2019

АННА САЕВИЧ
Ягеллонский университет
Краков, Польша
ORCID:0000-0002-8041-0047
e-mail: anna.sajewicz@gmail.com

В ПОИСКАХ НОВОГО ВЗГЛЯДА. ОБРАЗ РОССИИ В ПОЛЬСКОМ СОВРЕМЕННОМ ДОКУМЕНТАЛЬНОМ КИНО

Аннотация. В статье анализируется образ России в польском современном документальном кино. Русские принадлежат к числу наций, к которым подавляющее большинство жителей Польши относятся неприязненно. Существует пренебрежительное определение «русэк», относящееся к жителям всего бывшего СССР, независимо от их нынешней государственной принадлежности. Для 65% поляков Россия является угрозой национальной безопасности страны. С одной стороны, образ России и русских в средствах массовой информации и кино влияет на формирование стереотипов, но с другой — на представления режиссеров влияют устоявшиеся в польском сознании стереотипы. Большой резонанс вызвал проект «Польша-Россия. Новый взгляд» — цикл польских и российских документальных фильмов, снятых студентами ведущих польских и российских киношкол. Этот проект дал возможность понять, как два соседних государства смотрят друг на друга. Создатели фильмов принадлежат к поколению, родившемуся в 1980-е, теоретически свободному от предрассудков по отношению к России, ведь они росли уже в демократической Польше. Принимая во внимание художественные

средства и идеологический посыл фильмов, большинство из них подтверждает стереотипы о России. Часть режиссеров исследует городское пространство и находит своих героев среди новых русских, пассажиров электрички или обитателей коммунальной квартиры, но стилистика этих лент ближе к телевизионному репортажу, чем к полноценным авторским высказываниям. Исключениями являются картины, снятые В. Касперским, Р. Скальским и М. Саутером, которые отличает авторский стиль и интересные художественные решения. Им интереснее периферия: Касперский и Саутер снимали вдали от больших городов — в доме на отшибе на Алтае («Семена») и в таежном поселке («Первый день»). По завершении проекта «Польша — Россия. Новый взгляд» некоторые режиссеры снова приехали в Россию, чтобы снимать: Касперский в психиатрической больнице в Сибири, Стасик в кадетском училище в Пензе. Отдельно стоит упомянуть один из самых успешных польских документальных фильмов последних лет — «Over the Limit» Марты Прус, посвященный исконно русскому феномену — художественной гимнастике.
Ключевые слова: стереотип, документальное кино, польско-российские отношения, новый взгляд, Россия

ANNA SAJEWICZ
Jagiellonian University
Krakow, Poland
ORCID:0000-0002-8041-0047
e-mail: anna.sajewicz@gmail.com

IN SEARCH OF A NEW GAZE. IMAGE OF RUSSIA IN CONTEMPORARY POLISH DOCUMENTARY CINEMA

Abstract. The article analyses the image of Russia in contemporary Polish documentary cinema. Russians are a nation disliked by the overwhelming majority of Poles. There is a derogatory Polish word, *rusek*, which refers to all inhabitants of the former Soviet Union regardless of their current citizenship. For 65% of Poles, Russia is a threat to their national security. On the one hand, the image of Russia and Russians in mass media and cinema influences

generation of stereotypes but on the other hand, the filmmakers' notions are impacted by stereotypes well-established in Polish minds. *Russia—Poland. A New Gaze* project—a series of Polish and Russian documentary films shot by students of leading Polish and Russian film schools—sparked a massive public outcry. This project made it possible to understand how the two neighboring countries view each other. Film directors belong to the generation born in the 1980's that is supposedly free of prejudice against Russia, since it grew up in the already democratic Poland. Taking into consideration the films' artistic means and the ideological message, the majority of them confirms the stereotypes about Russia. Some of the directors explore urban spaces and find their characters among New Russians, passengers of *elektrichka* suburban train or inhabitants of a communal flat, but stylistically these films are closer to television broadcasts than to a full-fledged auteur statement. Films by W. Kasperski, R. Skalski and M. Sauter are the exceptions, with their original style and interesting visual language. They are more interested in the periphery: Kasperski and Sauter shot their films far from big cities—in a remote house in the Altai Mountains *(The Seeds)* or in a taiga village *(The First Day).* Upon completion of Russia—*Poland. A New Gaze* project, some of the directors went back to Russia to shoot their next films: Kasperski, in a mental health institution in Siberia; Stasik, in Cadet School in Penza. It is worth mentioning one of the most successful Polish documentary films in recent years—*Over the Limit by* Marta Prus, devoted to a time-honored Russian phenomenon of rhythmic gymnastics.
Keywords: stereotype, documentary cinema, Polish-Russian relations, new gaze, Russia

Стереотипы и предрассудки являются одним из важнейших препятствий в межкультурной коммуникации. Этнические стереотипы — это зафиксированные, упрощенные и обобщенные представления о типичных чертах данной этнической группы (1, с. 80). Учитывая взаимоотношения поляков и других народов, отношения с русскими больше, чем другие, отягощены стереотипами (2, с. 49). Среди множества факторов, влияющих на польско-российские отношения и формирование стереотипов и предрассудков, стоит назвать историю польско-российских отношений, образ России и русских в польских СМИ, текущие события политической жизни (3, с. 49). На польско-

российские отношения сильно повлияла история и немалое количество вооруженных конфликтов между этими странами (там же, с. 50).

Стереотипы о России и русских очень часто становятся предметом интереса польских социологов. Результаты их исследований совсем не оптимистичны: поляки называют такие особенности русских, как злоупотребление алкоголем, нищету, отсутствие дисциплины (4, с. 99). Стоит отметить, что стереотип россиянина в сознании поляков тесно связан с образом «русского»: русский, или «русэк» — это не только россиянин, но также другие жители бывшего СССР, особенно славяне — белорусы, украинцы и в меньшей степени представители других наций», которые в польском сознании сливаются в единую «русскую» массу, характеризующуюся такими отрицательными чертами, как отсталость, алкоголизм, лень (4, с. 99). В 2018 году в рамках выяснения общественного мнения американская компания PEW провела опрос в 38 странах, в том числе в 10 странах Евросоюза, относительно того, как жители этих стран оценивают угрозу со стороны США, России, Китая и Исламского государства. 65% опрошенных поляков ответило, что самая большая угроза ожидается со стороны России. Русские неизменно относятся к числу наций, к которым подавляющее большинство жителей Польши относится неприязненно, и только небольшой процент опрошенных испытывает симпатию. В 2015 году, согласно исследованиям ЦИОМ (OBOP), 22% поляков декларировали симпатию, 23% — безразличие, 50% — неприязнь (5, с. 2). Более половины жителей Польши все-таки сумели назвать положительные качества русских, которые полякам нравятся. Среди них — гостеприимство и сердечность (57%), сильный характер и выносливость (24%), любовь к музыке, танцам, пению и разным развлечениям (20%), искренность (10%). В ряду негативных качеств поляки назвали небрежность и враждебность (31%), злоупотребление алкоголем (30%), преступность (19%), бескультурье (12%), экспансивность (10%) (6, с. 114–115).

Учитывая общую историю, многовековые контакты, близость языков и культур, а также роль, которую играет Россия в мировой политике и экономике, неудивительно, что Россия и русские занима-

ют значимое место в польском сознании (7, с. 2). Знания о России в Польше формирует не непосредственный опыт, а вторичные источники — журналистика, литература, телевидение и кино.

Кино — главный потребитель и распространитель стереотипов, но документальное кино имеет огромный потенциал межкультурного диалога — согласно Кшиштофу Кесьлевскому, документальный фильм имеет дискурсивную композицию, которая заключается в развитии мысли, идеи, авторского послания, это высказывание, голос в дискуссии (8, с. 8).

ПОЛЬША — РОССИЯ. НОВЫЙ ВЗГЛЯД

Проектом, который вызвал большой резонанс, является цикл польских и российских документальных фильмов «Польша-Россия. Новый взгляд», организованный Институтом Адама Мицкевича при поддержке польских и российских киношкол. Польшу представляли студенты Государственной высшей школы кинематографа, телевидения и театра им. Леона Шиллера в Лодзи, Киношколы Анджея Вайды в Варшаве, Факультета радио и телевидения Силезского университета в Катовицах. С российской стороны участие приняли студенты Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова в Москве, Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения и Высших курсов сценаристов и режиссеров в Москве.

В рамках двух этапов проекта — мастер-классов для документалистов из Польши и России, в 2006 и 2007 годах было снято 12 фильмов о России и Польше. Режиссеры относились к поколению родившихся в 1980-е годы, и, казалось бы, не имеющих предрассудков по отношению к России, в отличие от своих родителей. Восемь документальных фильмов, снятых в России молодыми поляками, доказали, как трудно избавиться от устоявшихся стереотипов, — в большинстве случаев обещанный «новый взгляд» оказался взглядом, хорошо знакомым. Однако стоит оценить усилия режиссеров, которые пытались придать своему «взгляду» черты индивидуально-

го качественного художественного высказывания, имеющего универсальное значение.

Документалист часто начинает свою работу с поисков места. Городское пространство вдохновило двух режиссеров на создание «визуальных поэм» — Петра Стасика, автора «7 х Москва», и Мацея Цускэ, снявшего «Электричку».

Фильм Стасика — это коллаж звуков и образов, семь долгих кадров, представляющих семь разных обликов города (9, с. 19). Тем не менее, складывается впечатление, что взгляд Стасика — это взгляд туриста: показывая город, застрявший между коммунистическим прошлым и мечтами о светлом будущем, он оказывается пришельцем из «заграницы», который сталкивается с немножко смешной, немножко страшной и не до конца понятной «восточной» экзотикой.

Уже в этом фильме заметны характерные черты стиля Стасика — он снимает визуальные поэмы — отсутствие закадрового авторского комментария позволяет сосредоточится на содержании кадра, который завораживает, гипнотизирует. Тот же подход режиссер повторил спустя 10 лет в фильме «21 х Нью-Йорк».

Похожий прием применяет в «Электричке» и Мацей Цускэ, наблюдая за пассажирами пригородного поезда и намекая на классика «путевой» литературы Венедикта Ерофеева. Как и Стасик, Цускэ отказывается от авторского комментария, позволяя говорить образам — портретам представителей российского общества. Он находит колоритных персонажей и курьезные ситуации, но делает это с иронией и чувством юмора. Микромир электрички с бродячими музыкантами, продавцами, громко рекламирующими свои товары, — метафора всего российского общества начала XXI века, метафора не очень глубокая, но благодаря литературному контексту и юмору Цускэ избегает наивности и уплощенности.

Также в городском пространстве своих героев нашли Барбара Бяловонс в «Московской жене» и Каролина Белявска в «Белинского, 6». Художественные решения в этих фильмах очень близки телевизионной стилистике, они более похожи на репортаж, иногда

напоминающий любительские съемки. Однако стоит помнить, что фильмы снимались в «полевых условиях» за очень короткое время.

Фильм Бяловонс дает именно то, чего ожидает польский зритель, — наблюдение за жизнью «новых русских»: бриллиантами, мрамором и роскошными машинами на фоне грустной действительности города-монстра — Москвы. Эта показная роскошь должна прикрыть пустоту, которую ощущает героиня, ищущая смысл своего существования: она пытается выразить себя с помощью художественной деятельности — курсов кинорежиссуры. Но ее внутренние терзания в фильме Бяловонс получаются плоскими, претенциозными и вызывают усмешку. У режиссера не получилось установить глубокую связь с героиней, которая в присутствии камеры постоянно создает новый образ себя, что лишает фильм аутентичности. Не совсем понятно, является ли он ироническим комментарием или провальной попыткой изображения золотой клетки, побег из которой пытается совершить московская жена. В целом этот фильм — продукт стереотипного мышления как героини о самой себе, так и режиссера о своем герое.

На другом полюсе находится Каролина Белявска и ее фильм «Белинского, 6» — коллективный портрет жителей питерской коммуналки, где в небольшом пространстве встречаются разные человеческие типы — пара молодых художников, уже немолодой композитор, начинающие предприниматели с криминальным прошлым. Все они живут вне мира богатых и успешных — в тесном, загроможденном пространстве, борются с непростой экономической ситуацией и, как говорит один из героев, начинают верить, что мечтать вредно. Петербург Белявской — город лузеров и безобидных чудаков, живущих в условиях, о которых Польша предпочитает не вспоминать. Однако Белявска выходит за пределы обычного наблюдения и старается передать общечеловеческий опыт. У нее это получается намного удачнее, чем у Бяловонс в «Московской жене».

Свое ви́дение человеческого опыта раскрывает Рафал Скальски в фильме «52 процента». 52% — идеальное соотношение длины ног и роста балерины. Героиня фильма — 11-летняя Алла, которая пыта-

ется поступить в престижную Академию русского балета имени А. Вагановой в Санкт-Петербурге. Ноги Аллы слишком короткие, и девочке придется тренироваться 2 месяца, чтобы их «удлинить». Балет — типично русская тема, но Скальскому интереснее показать огромную решительность и старательность Аллы, ее борьбу с ограничениями собственного тела. Наблюдение за девочкой с близкого расстояния, за ее утомительными тренировками дома и перед комиссией освобождает фильм от навязчивой «русскости» и дает импульс к рефлексии на тему воли к борьбе, стремления к тому, чтобы все мечты сбылись. Академия балета показана как институциональная машина — система власти, которая относится к человеку как к предмету. Крохотные юные балерины кажутся совершенно беззащитными в столкновении с бесчеловечностью приемной комиссии. Съемка в аскетичном стиле, множество крупных планов и продуманная драматургическая схема свидетельствуют о том, что Скальски уже в начале своего творческого пути пользовался выразительными художественными средствами.

ПЕРИФЕРИЯ

Вдали от больших городов происходит действие двух следующих фильмов цикла — «Семена» Войцеха Касперского и «Первый день» Марцина Саутера. «Я не знал ничего про Россию, кроме литературы, — люблю русскую классику и Солженицына», — признавался Касперски. Изначально он хотел снять фильм о собирателях алюминиевого металлолома — осколков космических ракет, однако своих героев встретил в другом месте: «Семена» были сняты на Алтае, в доме на отшибе, где живет семья, отмеченная печатью греха — самоубийством ребенка, который не выдержал алкоголизма и психического расстройства матери. Герои живут в крайней нищете: за остальными детьми, домом и больной женой ухаживает отец, который старается не сдаваться угнетающей действительности без проблеска надежды. Касперски наблюдает за этим миром с необыкновенной чуткостью и проницательностью, хотя на тот момент он был всего лишь на третьем курсе режиссерского факультета. Атмос-

фера тайны царит во всем фильме благодаря очень сдержанному стилю — Касперски не говорит напрямую, но очень осторожно приближается к героям, складывается впечатление, что секрет раскрыт почти случайно. Музыка Филипа Гласса и выдержанная в темной тональности съемка необыкновенно талантливого оператора Шимона Ленковского — это очередное доказательство, что «Семена» — это лучший фильм всего проекта. Огромную роль также играет избранное автором место — невообразимое одиночество подчеркивает таинственная и недоступная Сибирь, что частично вписывается в стереотип «дикого Востока». И все-таки следует «простить» это Касперскому, потому что он очень умело делает зрителей соучастниками раскрытия тайны, каковой является Россия. Говоря о своем фильме, режиссер подчеркнул, что для него самое важное — история отдельной личности, которая становится метафорой и в своей универсальности касается всех. Касперски в своем пессимизме близок к Сергею Лознице и его «Фабрике» или «Портрету» (10, с. 136).

Далекую Сибирь на берегах Оби показал Марцин Саутер (оператор фильма «Электричка») в фильме «Первый день» — прекрасной, трогательной истории двух первоклассников из небольшой деревни, которые отправляются в путешествие в школу-интернат. Казалось бы, ничего особенного, но в тундре оно превращается в борьбу с материей, природой и человеческой слабостью... Жизнь там — это серьезное испытание. Мальчики вернутся домой лишь летом, когда растает на реке лед. Фильм Саутера, который, прежде чем работать в кино, был фотографом, действительно полон прекрасных, почти этнографических кадров — запечатленный далекий, неизвестный мир. Гидом стал мальчик Алеша, к которому камера ненавязчиво присматривается весь фильм. «Эта страна всегда меня привлекала. Я всегда стараюсь отделять русских людей, которые мне очень нравятся, от политики. Меня завораживают размеры этой страны — совсем другой масштаб, острота социально важных тем на дальних рубежах — все это очень кинематографично. Трудные условия жизни, борьба с природой пробуждают в людях сердечность и заботу о другом чело-

веке», — говорит Саутер. Он подчеркивает, что старается показывать русских так, как их видит, — борющихся с тяжелыми условиями жизни, мужественных, с устойчивой системой ценностей, не испорченных консюмеризмом, задумчивых, но открытых.

Фильмы проекта «Польша-Россия. Новый взгляд» получили более 60 призов на фестивалях документального кино во всем мире, в том числе более 20 наград получили «Семена», почти 20 — «52 процента», 7 — «Первый день», 5 — «Электричка». Среди них российская премия «Лавр» за лучший авторский короткометражный фильм для картины «Семена», приз за лучший короткометражный документальный фильм на фестивале DOCLISBOA для «Первого дня», премия Дон Кихот на Краковском кинофестивале «за чуткое и тонкое представление необычных ситуаций в повседневной жизни» для фильма «Электричка».

Некоторые режиссеры спустя несколько лет вновь приехали в Россию. Петр Стасик, автор «7 х Москва», поехал в Пензу, где в кадетской школе снял «Конец лета» (2010). Как и Скальский в «52 процентах», он наблюдает за системой, какой является российская школа, в данном случае совершенно уникальное явление — кадетская школа, обучающая будущих российских патриотов.

Модель образования, которую показывает Стасик, основана на принципах подчинения, иерархии и безусловной дисциплины. Редкие моменты отдыха — это время для размышлений, которыми несколько ребят делятся со зрителями совсем «по-взрослому». Для этих «маленьких взрослых» конец лета — это конец беззаботности, детства, возможно, даже конец свободы. Дети спорят о преимуществе России над США, с уважением и интересом беседуют с генералом в отставке, пришедшим на урок в орденах.

Эта любовь к армии, атмосфера, несколько напоминающая времена «холодной войны», делают из России страну, застрявшую в прошлом, милитаризованную, недружелюбную.

В Россию тянуло и Войцеха Касперского, режиссера хита «Семена», который снял там два следующих документальных фильма:

«Бездну» о сибирских золотоискателях и «Икону» (2016) вместе с оператором Лукашем Жалем, номинированным на «Оскар» за фильмы Павла Павликовского. «Икона» — это история психиатрической больницы в деревне Александровское Иркутской области, бывшей дореволюционной тюрьмы, где главврач Юрий Маслов работает уже целых 50 лет. Плохие условия в отделениях, денежные проблемы, нехватка персонала и устаревшие методы лечения — все это составляет мрачную картину забытой Богом провинции. Это коллективный портрет людей-маргиналов, которые, несмотря на безвыходную ситуацию и болезнь, сохраняют оптимизм и сердечность — пациенты помоложе помогают старшим, поддерживают персонал и даже организуют дискотеки. Иногда забываешь, что подавляющее большинство героев фильма никогда не покинут это место, потому что они никому не нужны. Касперский — молчаливый наблюдатель, который в этом страшном мире психических заболеваний ищет нормальности. Камера долго присматривается к пациентке, делающей себе куклу из тряпок, или к девушкам, которые красятся, чтобы пойти на больничную дискотеку. Дискотека — это одна из лучших сцен в фильме. Динамичная съемка и монтаж в ритме шлягеров российской поп-музыки создает ощущение полного отрыва от реальности. Это потрясающий фильм, который через безысходную ситуацию своих героев полностью передает ситуацию страны, переживающей огромные социальные проблемы: плохую медицинскую помощь и ужасающее состояние отдаленных на тысячи километров от Москвы провинций, где нищета, алкоголизм и психические заболевания сливаются в один кошмарный сон.

Совсем другую реальность показывает Марта Прус в очень успешном документальном фильме «Over the Limit», покоряющем сердца зрителей во всем мире. Это картина о спорте, одном из самых «русских» его видов, в которой представлен путь российской гимнастки Риты Мамун к олимпийскому золоту. Молодой режиссер несколько лет с камерой сопровождала главную героиню, наблюдая, как в ней созревает спортсменка, великий борец. Вторая, не менее

важная героиня ленты, — более чем требовательный тренер, строгая и суровая Ирина Винер, которую некоторые критики сравнивали с демоническим музыкальным педагогом из фильма «Одержимость» Дэмьена Шазелла. Эксцентричная Винер представляет старую тренерскую школу, многие ее воспитанницы — золотые медалистки, но ее беспощадные методы могут вызвать сомнения. Изматывающие тренировки, заниженная самооценка, оскорбления, наносимые тренерами, — обычные элементы спортивной жизни Риты. Ее попытки преодолеть саму себя, справиться с трудностями и в спорте, и в жизни Прус показывает убедительно и трогательно, несмотря на эмоциональную сдержанность главной героини. Эстетика «Over the Limit» иногда напоминает музыкальное видео — замедленная съемка, виртуозная операторская работа, динамичный монтаж. Но ведь в конце концов отказ от «говорящих голов» и живой, внутренний ритм картины очень подходят документальному кино о спорте.

Если обобщить темы, которые затрагивают польские документалисты: недоброжелательная, враждебно настроенная к чужакам Москва, безвкусные новые русские, неприспособленные к жизни питерские художники, балетная школа, художественная гимнастика, нищета и экзотика далекой провинции, если присмотреться к местам, которые они выбирают, к тому, как смотрят на действительность, можно заметить, что выйти за рамки стереотипа о восточном соседе очень трудно. Самыми лучшими оказались фильмы, где авторы пробовали ломать стереотип с помощью юмора либо литературных контекстов, или метафоризировать переживания героев до такой степени, что они приобрели универсальный характер. Поляки пытаются «осваивать» Россию, но потребуется немало времени, чтобы это искреннее восхищение страной могло породить действительно новый взгляд. Может быть, прав был профессор Анджей де Лазари, говоря, что «если бы у русских не было государства, но была лишь культура, они стали бы самой любимой нацией поляков» (11, с. 6).

ЛИТЕРАТУРА

1. Садохин А.П. Межкультурная коммуникация. М.: Альфа-М: ИНФРА-М, 2004. 286 с.

2. Lewandowski B. Przełamać stereotypy // Stosunki polsko-rosyjskie. Stereotypy, realia, nadzieje / Marszałek-Kawa J., Karpus Z. Toruń: Wydaw. Adam Marszałek, 2008. 375 s.

3. Skorupska A. Polska opinia publiczna o Rosji i Rosjanach // Polacy i Rosjanie — przezwyciężanie uprzedzeń / De Lazari A., Rongińska T. Łódź: Ibidem, 2006. 443 s.

4. Błuszkowski J. Przemiany stereotypów narodowych w procesie transformacji systemowej w Polsce // Studia Polityczne. 2013. Vol. 11. 14 s.
URL: http://biblioteka.oapuw.pl/wpcontent/uploads/2013/03/buszkowski-przemiany-stereotypw-narodowych.pdf (дата обращения:01.06.2019).

5. CBOS (Электронный ресурс) // Komunikat z badań. Stosunek do innych narodów. 2015. № 14. 10 s.
URL: http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_014_15.PDF (дата обращения: 01.06.2019).

6. Orłowski R. Rosja i Rosjanie w oczach Polaków // Polacy i Rosjanie. Przezwyciężanie uprzedzeń / De Lazari A. Rongińska T. Łódź: Ibidem, 2006. 443 s.

7. Gruszkowski M., Jaskólski A. Stereotyp (od)tworzony. Język rosyjski, Rosjanie i Rosja w “Świecie według Kiepskich” // Współczesne badania nad językiem rosyjskim i jego odmianami / Dembska K., Paśko-Koneczniak D. Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK, 2017. S. 73–86.

8. Przylipiak M. Film dokumentalny jako gatunek retoryczny // Kwartalnik filmowy. Warszawa: Instytut Sztuki PAN, 1998. N. 23 (83). 242 s.

9. Brzezińska M. Rosja w polskim filmie dokumentalnym na przykładzie projektu Rosja-Polska. Nowe spojrzenie // Acta Polono-Ruthenica XX. Olsztyn: UWM Olsztyn, 2015. S. 17–23.

10. Jazdon M. Rosja-Polska. Nowe spojrzenie? Młodzi dokumentaliści wobec tradycji polskiej szkoły dokumentu // Polski film dokumentalny w XXI wieku / Szczepański T., Kozubek M. Łódź: Wydawnictwo Biblioteki, 2016. 287 s.

11. De Lazari A. Wzajemne uprzedzenia Polaków i Rosjan // Katalog wzajemnych uprzedzeń Polaków i Rosjan / De Lazari A. Warszawa: Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, 2006. 562 s.

REFERENCES

1. Sadokhin A.P. Mezhkulturnaya kommunikatsiya (Intercultural Communication). M.: Alfa-M: INFRA-M, 2004. 286 p.

2. Lewandowski B. Przełamać stereotypy (Breaking Stereotypes). Stosunki polsko-rosyjskie. Stereotypy, realia, nadzieje (Polish—Russian Relations Stereotypes, Realities, Hopes). Ed. J. Marszałek-Kawa, Z. Karpus. Toruń: Wydaw. Adam Marszałek, 2008. 375 p.

3. Skorupska A. Polska opinia publiczna o Rosji i Rosjanach (Polish Public Opinion of Russia and Russians). Polacy i Rosjanie—przezwyciężanie uprzedzeń (Poles and Russians—Overcoming Prejudices). Ed. A. de Lazari , T. Rongińska. Łódź: Ibidem, 2006. 443 p.

4. Błuszkowski J. Przemiany stereotypów narodowych w procesie transformacji systemowej w Polsce (Changes in National Stereotypes during the System Transformation in Poland). Studia Polityczne. 2013. Vol. 11. 14 p. URL: http://biblioteka.oapuw.pl/wpcontent/uploads/2013/03/buszkowski-przemiany-stereotypw-narodowych.pdf (accessed 01.06.2019).

5. CBOS Komunikat z badań Komunikat z badań. Stosunek do innych narodów. 2015. № 14. 10 p. URL: http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_014_15.PDF (accessed 01.06.2019).

6. Orłowski R. Rosja i Rosjanie w oczach Polaków (Russia and Russians in the Eyes of Poles). Polacy i Rosjanie. Przezwyciężanie uprzedzeń. De Lazari A. Rongińska T. Łódź: Ibidem, 2006. 443 p.

7. Gruszkowski M. Jaskólski A. Stereotyp (od)tworzony. Język rosyjski, Rosjanie i Rosja w „Świecie według Kiepskich" (Stereotype (Re)Created. The Russian Language, Russians and Russia in 'The World According to the Kiepski Family'). Współczesne badania nad językiem rosyjskim i jego odmianami / Dembska K., Paśko-Koneczniak D. Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK, 2017. P. 73–86.

8. Przylipiak M. Film dokumentalny jako gatunek retoryczny (Documentary Film as a Rhetorical Genre). Kwartalnik filmowy. Warszawa: Instytut Sztuki PAN, 1998. N. 23 (83). 242 p.

9. Brzezińska M. Rosja w polskim filmie dokumentalnym na przykładzie projektu Rosja-Polska. Nowe spojrzenie (Russia in Polish Documentary Film as Exemplified by 'Russia—Poland. A New Gaze' Project). Acta Polono-Ruthenica XX. Olsztyn: UWM Olsztyn, 2015. P. 17–23.

10. Jazdon M. Rosja-Polska. Nowe spojrzenie? Młodzi dokumentaliści wobec tradycji polskiej szkoły dokumentu (Russia—Poland. A New Gaze? Young Documentary Directors in View of the Traditions of the Polish Documentary

School). Polski film dokumentalny w XXI wieku. Szczepański T., Kozubek M. Łódź: Wydawnictwo Biblioteki, 2016. 287 p.

11. De Lazari A. Wzajemne uprzedzenia Polaków i Rosjan (Mutual Prejudices of Poles and Russians). Katalog wzajemnych uprzedzeń Polaków i Rosjan. De Lazari A. Warszawa: Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, 2006. 562 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:
АННА САЕВИЧ
аспирантка филологического факультета,
Ягеллонский университет,
Польша, Краков, ул. Галебиа, 24
ORCID:0000-0002-8041-0047
e-mail: anna.sajewicz@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR:
ANNA SAJEWICZ
PhD Student, Faculty of Philology,
Jagiellonian University,
ul. Golebia 24, 31-007 Krakow, Poland
ORCID:0000-0002-8041-0047
e-mail: anna.sajewicz@gmail.com

УДК 791.2 + 008
ББК 85.374(3) + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-104-123
recieved 30.07.2019, accepted 27.09.2019

АЛЕКСАНДРА ВЛАДИМИРОВНА ТАРАСОВА
Российский государственный
гуманитарный университет
Москва, Россия
ORCID: 0000-0003-1248-9336
e-mail: aleks.tarasova@gmail.com

ОБРАЗ ЕВРОПЫ В СОВРЕМЕННОМ ЮЖНОКОРЕЙСКОМ ТЕЛЕСЕРИАЛЕ: ТЕРРИТОРИЯ ИСКУССТВА, ТЕРРИТОРИЯ СКАЗКИ

Аннотация. Статья обращается к образу Европы и Запада в целом, конструируемого в телесериалах Республики Корея. Неослабевающий интерес глобальной аудитории к южнокорейской сериальной продукции сочетается с ощутимым присутствием в этой продукции пришедших с Запада жанровых особенностей и сюжетных мотивов, а также цитат и аллюзий на западные фильмы и сериалы. Это делает особенно настоятельными вопросы о том, как выделить «европейское» в имеющем гибридный характер сериальном повествовании, какие характеристики ему присваиваются, с помощью каких приемов оно описывается. Этот круг проблем неразрывно связан с проблемой национальной самоидентификации, так как, выявляя признаки инаковости и анализируя характер взаимодействия с «западным», мы приближаемся к той системе представлений о «корейском», которую транслируют создатели телесериалов. Следующим шагом могло бы быть определение степени, в которой телесериал отражает воззрения, уже существующие у целевой

аудитории, но изучение последней уже выходит за рамки настоящего исследования. В качестве основного источника в статье используется сериал «Турпакет», основное действие которого происходит во Франции. Анализ отдельных составляющих образа Франции позволяет выделить основные пункты, в которых между «европейским» и «корейским» есть существенные расхождения, и установить основное содержание нарратива о «европейском». Результаты анализа позволяют говорить об особом месте, которое в сериальном образе Европы занимают дискурс западного искусства и дискурс «сказочного». Примеры из ряда других сериалов, вышедших примерно в то же время, что и «Турпакет», подтверждают это наблюдение.
Ключевые слова: «Корейская волна», телесериал, дорама, путешествие, образ Европы, самоидентификация, цивилизационное различие, искусство, сказка, достоверность

ALEXANDRA V. TARASOVA
Russian State University for the Humanities
Moscow, Russia
ORCID: 0000-0003-1248-9336
e-mail: aleks.tarasova@gmail.com

IMAGE OF EUROPE IN CONTEMPORARY SOUTH KOREAN TV SERIES: ART TERRITORY, FAIRY-TALE TERRITORY

Abstract. his article explores how the image of Europe and the West in general is constructed in South Korean TV series. The undiminished interest of the global audience to series produced in the Republic of South Korea is combined with clearly discernible genre features and plot motifs imported from the West in these products, as well as quotes from and allusions to Western films and TV shows. This makes it particularly relevant to ask how the “European” can be distinguished in such a hybrid series narrative, what characteristics are assigned to it, and what techniques are used to describe it. This series of issues is inextricably linked to the problem of national

identity, since, in identifying markers of otherness and analyzing the nature of interactions with the “Western”, we necessarily touch upon the system of ideas about the “Korean” transmitted by the creators of television series. The next step could be defining to what extent a television series reflects the views that already exist in the target audience, but that is beyond the scope of this research. This article focuses on The Package TV series which is mostly set in France. Analyzing individual parts that make up the image of France enables us to see where the significant differences between the “European” and the “Korean” lie and to establish the content of the narrative about the “European”. The results of this analysis support the discussion of the special place occupied by the discourse of the Western art and the discourse of the “fairy tale” in this Korean TV image of Europe. Examples from a number of other TV series that were broadcast around the same time as The Package confirm this observation.
Keywords: Korean Wave, TV series, dorama, travel, image of Europe, self-identification, civilizational difference, art, fairy tale, authenticity

Телесериалы или «дорамы», произведенные в Республике Корея[1], вот уже почти два десятилетия пользуются популярностью у глобальной аудитории, будучи одной из составляющих так называемой «Корейской волны» — более широкого явления, включающего в себя и корейскую поп-музыку, и полнометражные фильмы, и графические романы, и даже косметику. Успеху телесериалов особенно способствовал процесс перемещения телевизионной продукции как таковой в Интернет, где зрители разных стран, не связанные более программной сеткой эфирного телевидения, могли выбирать сериалы по своему вкусу, знакомиться с чем-то новым и обмениваться мнениями. Одно из последних исследований американской молодежной аудитории южнокорейской телепродукции позволило установить, что уже в 2016 г. никто из участников опроса не обращался к «традиционному» телевидению в поисках любимых шоу (2, с. 410). Привычка к столь далекому от американского или европейского зри-

[1] О современной системе производства телесериалов и структуре телеканалов в Республике Корея см.: (1).

теля культурному продукту сформировалась достаточно легко в силу самого характера южнокорейского телесериала, заставляющего говорить о его «гибридности» (3, с. 201), то есть о сложном сочетании элементов «восточного» и «западного», национального и космополитического. Осведомленные об успехе своей продукции на Западе, производители дорам со временем стали в какой-то мере ориентироваться и на западных зрителей, так что некоторые из последних ощутили даже недовольство тем, что в новейших дорамах уменьшается доля того, что воспринималось зрителем как проявление национальной специфики (2, с. 414).

Но все же основным адресатом южнокорейских дорам была и остается аудитория южнокорейская. А поскольку процесс культурного взаимодействия между корейским телевидением и зрителем, с одной стороны, и условно «западным» телевидением и зрителем — с другой, подразумевает взаимные интерес и взаимное влияние, актуальным становится вопрос восприятия Запада корейской аудиторией. Представление Западной Европы о самой себе сформировалось давно, в частности, весьма распространенным является мнение, согласно которому еще в XVIII веке мыслители Просвещения во главе с Вольтером «…сконструировали новый образ Европы, завещав его нам, видящим континент их глазами, — а вернее, это мы сами послушно переняли заново изобретенную ими картину Европы» (4, с. 37). А в ходе еще одного исследования западной аудитории корейских сериалов было выявлено, что погружение в культуру Кореи побуждает многих к более внимательному и осознанному отношению и к культуре собственной страны (5). Однако каким Запад видится с Дальнего Востока, какой образ Европы или образ Запада в целом формируется в популярной культуре Кореи, в частности — в телесериалах, часть действия которых разворачивается в одной из западных стран? Какой предстает Европа в визуальном отношении, что именно отбирается для демонстрации, какие сведения о стране сообщаются и каким образом обозначается дистанция между пер-

сонажами-корейцами (и аудиторией, которую они представляют) и обществом, с обычаями которого они знакомятся?

Сериал «Турпакет» (режиссеры Чон Чан-гын, Ким Чжин-вон, сценарист Ча Сон-иль) транслировался кабельным телеканалом JTBS с 13 октября по 18 ноября 2017 г. Это 12-серийная история о приключениях во Франции небольшой группы туристов из Южной Кореи, возглавляемых гидом Юн Со-со. В группу входят сварливый пожилой владелец небольшого ресторана и его тяжело больная супруга, относительно молодая неженатая пара, переживающая кризис в отношениях, и мужчина средних лет, который приехал в компании очень юной девушки, но постоянно ведет с кем-то нежные разговоры по телефону (в них достаточно легко угадываются отец и дочь, но предполагается, что для зрителя это должно оставаться тайной почти до самого конца). Седьмой турист, Сан Ма-ру — одиночка, постоянно попадающий во всевозможные нелепые переделки. В действие также вовлечены начальник, семья и друзья Юн-Со-со, а также родственники, коллеги и другие люди из окружения туристов, так как у каждого из них есть своя предыстория. В жанровом отношении сериал может быть отнесен к числу и комедий положений, и комедий романтических, и мелодрам, но в данном случае предметом нашего изучения станет все, что связано с образом Европы, который формируется по мере развертывания повествования.

Первая серия открывается своего рода прологом, в котором аудиторию знакомят с главной героиней: по живописной старинной улочке идет девушка, по-французски приветствующая встречных. Героиня сериала находится не у себя на родине, но это становится ясно только из ее закадровых размышлений о том, как ей нравится новое для нее слово «Bonjour». Из подчеркнуто показанных предметов (букет в руках девушки, бумажный пакет с багетами, который она приносит в свою квартиру, свадебная фотография в рамке) и из видеоряда в целом (доброжелательная старушка-соседка, с которой героиня обменивается не только приветствием, но и поцелуем в обе щеки, воспоминания героини о свадьбе в Мон-Сен-Мишель) скла-

дывается хорошо узнаваемый «французский» набор. Набор, включающий в себя как определенные маркеры чуждости всего происходящего для корейской аудитории — это иные социальные ритуалы на фоне иной архитектуры, так и обязательное указание на романтические обстоятельства, при которых героиня во Франции обосновалась. С помощью таких же легко считываемых образов представлена и развязка любовной истории — рамка с фотографией летит на пол, стекло разбивается, героиня рвет снимок в клочья, выходит на улицу, волоча за собой чемодан, молча проходит мимо соседки, а затем, уже в сумерках плачет на фоне ярко освещенной Эйфелевой башни.

Однако основное действие сериала начинается через несколько лет после этого, когда работающая в турагентстве для корейцев Юн Со-со встречает в аэропорту Шарль-де-Голль очередную группу, и начинается их совместное путешествие: Париж, Овер-сюр-Уаз, Мон-Сен-Мишель, Онфлер, Довиль и снова Париж. А поскольку снятые там сцены регулярно перемежаются эпизодами из Сеула, рассказывающими о причинах, подтолкнувших каждого из персонажей к этой поездке, повествование дает возможность сопоставить экранные образы Кореи и Франции.

Сеул в этом сериале — город очень современный, в кадр попадают то офисные здания из стекла и серого бетона, то однообразные жилые кварталы. Все очень функционально и высокотехнологично, всюду — и в архитектуре, и в оформлении интерьеров — преобладают прямые линии и четкие геометрические формы. И даже когда Сан Ма-ру ищет в Корее уголки, вызывающие у него ассоциации с другим странами (в которых он никогда не был), — с парижским Монмартром, с Неаполем, с Санторини, городской пейзаж все равно предстает достаточно современным и с тем же самым преобладанием прямых линий[2]. В Сеуле, как и в Корее в целом, есть, разумеется, древние и средневековые постройки, включая знаменитый сеуль-

[2] В этот видеоряд, впрочем, вклинивается один сельский ландшафт — луг с овечками на фоне гор; он для героя является аналогом Альп.

ский дворцовый комплекс Кенбоккун, есть живописные старые узкие улочки (весьма любимые создателями южнокорейской сериальной продукции), но в «Турпакете» все это игнорируется; некоторое разнообразие в сугубо современный облик Кореи вносят только построенный в традиционном стиле ресторан, которым владеет чета пожилых туристов, да мельком показанное буддийское святилище.

Во Франции же, напротив, современная архитектура практически отсутствует, исключение составляют лишь аэропорт и стеклянная пирамида перед Лувром, да далекие небоскребы, которые попадают в кадр, когда камера показывает Париж с высоты. В остальном же все, что попадает в кадр, — очень живописное, очень яркое, каждый дом — неповторим, и все они — либо старинные, либо построены под старину (как роскошный отель в Довиле). Особенно притягивают камеру строения средневековые — Собор Парижской Богоматери, церковь в Овер-сюр-Уаз, аббатство Мон-Сен-Мишель (в котором туристам к тому же хочется видеть замок, а не монастырь), деревянная церковь св. Екатерины в Онфлере, но и улицам XIX и начала XX веков воздается должное, а вот природные ландшафты по большей части обходятся вниманием.

Юн Со-со, как и положено гиду, знакомит своих подопечных с историей и культурой Франции, и хотя ее рассказы достаточно кратки ,— строго говоря, рассказывает она примерно то же, что можно прочитать в путеводителях, — среди затронутых ею сюжетов особое место занимает тема искусства. В Овер-сюр-Уаз герои посещают не только церковь, но и кладбище, где предаются размышлениям у могилы Ван Гога; упоминаются и импрессионисты, и фовисты, люди с этюдниками рисуют пейзажи там же, где когда-то творили признанные классики, а в Лувре выставлена «Джоконда», но мечты сделать селфи на ее фоне остаются мечтами: к картине невозможно протолкнуться. Перекликаются с темой живописи и как будто случайные сценки: например, Сан Ма-ру, попавший в очередную неприятную ситуацию в небольшом музее, сам того не замечая, складывает руки в том же молитвенном жесте, что и персонажи картины на стене сбоку от него.

Но только архитектурой и живописью демонстрация французской культуры не ограничивается. В более скромных масштабах, но упоминаются и литераторы, в частности, Виктор Гюго и его роман «Собор Парижской Богоматери», а также та роль, которую роман и его автор сыграли в спасении памятника. Звучат названия известных фильмов — оказавшись на Пон-Неф, Сан Ма-ру опознает его по фильму «Любовники с Нового моста», рассказ о съемках «Мужчины и женщины» на пляже Довиля сопровождается нарезкой кадров из фильма Клода Лелуша и музыкальной темой из него же. В аудиоряде «Турпакета» задействованы и другие известные композиции, в том числе песни Эдит Пиаф и Джо Дассена. Таким образом, можно сказать, что при конструировании образа Франции (и Европы) французское (и европейское) искусство сыграло едва ли не определяющую роль. Причем речь идет в первую очередь об искусстве достаточно отдаленных времен: самое недавнее из известных произведений, упомянутых в «Турпакете», — это «Любовники с Нового моста» (1991 г.).

Остальные аспекты жизни иностранца во Франции представлены достаточно скромно или не представлены никак. Персонажам не приходится иметь дело с французским транспортом или самостоятельно искать себе жилье — об этом позаботилось турагентство. Покупки как одно из стандартных занятий туриста в сериале фигурируют, но предается ему в основном одна из туристок, веб-дизайнер Хан Со-ран: она покупает сувениры, шляпу, одежду, сумку, а также просто рассматривает витрины. А перед окончанием тура Юн Со-со приводит всю группу в косметический магазин, что позволяет продемонстрировать содержимое стеллажей с разного рода продукцией и напомнить аудитории о преимуществах французской косметики[3]. Некоторые из туристов посещают казино в Довиле — это одна из местных досто-

[3] Использование Product Placement'а обеспечивает существенную часть бюджета южнокорейских телесериалов, поэтому товаы и услуги, предлагаемые спонсорами, появляются практически в любом телесериале, за исключением исторических.

примечательностей, и к тому же в самой Корее азартные игры гораздо строже регламентируются законом. Можно было бы ожидать, что персонажи выкажут интерес к французской кухне, однако и блюда, и напитки, которые путешественникам подают в ресторанах, не вызывают у них особенного энтузиазма. Они охотно фотографируются с новой для них едой, в том числе со знаменитым омлетом из заведения матушки Пуляр в Мон-Сен-Мишель, но с гораздо большим удовольствием едят в специализирующемся на корейской кухне заведении. Особенно страдает от безвкусной, по их мнению, еды пожилая пара, которая, впрочем, привезла с собой запас привычных блюд и тайком угощается ими в гостиничных номерах. А поскольку некоторые из блюд обладают весьма крепким запахом, супруги однажды сталкиваются с угрозой выселения из отеля, от которого их избавляет только удачное вмешательство их спутника Сан Ма-ру. Таким образом, мы и здесь имеем дело с достаточно стереотипными представлениями о привлекательных сторонах путешествия по Франции; несколько выпадает из этого ряда только кулинарный аспект — разница между французской и корейской кухнями слишком велика, чтобы впервые приехавшие в Европу персонажи могли легко ее преодолеть.

Но рассказ о путешествии по Франции вряд ли мог бы обойтись без тех, кто в этой стране живет. И ставшие частью повествования эпизодические персонажи-французы представляют собой особый предмет интереса для настоящего небольшого исследования. Прежде всего, контакты семерых туристов с местными жителями ограничены уже тем, что никто из основных персонажей, кроме Юн Со-со, французского языка не знает, да и по-английски произнести связное предложение способен только Сан Ма-ру. Поэтому взаимодействуют с ними в основном чиновники-бюрократы, официанты и продавцы, а род занятий остальных появляющихся в кадре французов по большей части связан со сферой искусства. Это уличные художники, включая портретиста на Монмартре (для пожилой туристки важно, чтобы ее нарисовал художник именно французский) и представительница искусства современного, глубоко оскорбленная тем, что ее компози-

цию из пустых пивных банок приняли за мусор. Это элегантные старушки-певицы, исполняющие шансон в атмосферных подвальчиках под аккомпанемент столь же немолодых и элегантных музыкантов, среди которых обязательно есть аккордеонист. Это пара молодых друзей Юн Со-со, один из которых владеет фотогалереей, а второй, судя по всему, работает в той же области. И сама героиня в свободное от сопровождения туристов время изучает историю искусств.

Можно отметить у персонажей-французов еще несколько черт, роднящих их друг с другом и отличающих от корейцев. Корея предстает страной моноэтнической, в то время как французское общество многонационально. Французы общаются между собой гораздо более непринужденно, в противоположность привыкшим к строгим правилам общения корейцам[4], и это создает почву для дополнительных недоразумений. Французы очень трепетно относятся к своей кухне — и Сан Ма-ру удается смягчить разгневанного запахом кимчи[5] гостиничного менеджера, предложив ему представить себе, каково его больной жене было бы питаться только английскими блюдами, а французский бармен специально подзывает коллегу посмотреть на эксперименты корейцев по смешиванию красного и белого вина.

Далее — и в сериале это подчеркивается — французы располагают очень высокой степенью сексуальной свободы, что для корейцев тоже непривычно. Юная туристка На-хен недавно сняла видеоролик, призывающий открыть старшеклассникам свободный доступ к презервативам, и была за это исключена из школы. Живущая же во Франции Юн Со-со не только носит в сумке презерватив «на всякий случай», но и объясняет, что здесь этому правилу следуют, начиная со школы.

---

[4] Мужская часть компании, в частности, специально обсуждает вопрос о том, следует ли воспроизводить порядок разливания алкоголя и сопутствующие этому процессу жесты, если речь идет о бокалах, французском вине и французском баре, а не о традиционных корейских напитках и посуде. Совместное застолье является своего рода ритуалом, в котором содержимое посуды «…словно посредник между людьми, между человеком и обществом, между человеком и миром» (6, с. 194).

[5] Кимчи (кимчхи) — одно из основных блюд корейской кухни, овощи, заквашенные с большим количеством перца, чеснока, лука, имбиря и других интридиентов.

Сан Ма-ру его подруга бросила перед самым отлетом, поэтому в его чемодане осталось забытое женское нижнее белье, и французский таможенник без выраженных эмоций предполагает, что владелец чемодана носит его сам (чем турист сильно шокирован). Неподалеку от роскошного парижского отеля находится целая улица «магазинов для взрослых», и подруга Юн Со-со, красивая афрофранцуженка, просит героиню купить для нее корсет и хлыст, потому что ей требуется разнообразие в отношениях с бойфрендом, красивым афрофранцузом. А упомянутые чуть выше связанные с искусством друзья Юн Со-со — это влюбленная однополая пара, темпераментно ссорящаяся и мирящаяся друг с другом. Ни в коем случае нельзя сказать, чтобы для совершеннолетних героев «Турпакета» эта сторона жизни была запретной — в конце концов, среди туристической группы есть молодая пара, давно живущая в гражданском браке, но откровенные разговоры о сексе и связанная с ним атрибутика до известной степени табуированы; отношение к однополой любви в корейском сериале также остается напряженным[6]. Для французов же никаких табу не существует — по крайней мере, в этом сериальном повествовании.

«Турпакет» даже слегка иронизирует над представлениями своей аудитории о французах: когда младший брат главной героини сообщает своей невесте, что его сестра стала настоящей француженкой, а та, пересказывая слова жениха его же родителям, сравнивает Юн Со-со с Жанной д'Арк, отец героини удивленно переспрашивает, не ходит ли она с мечом и в доспехах? Но какими причудливыми французы ни казались бы персонажам-корейцам, одному у них, по мнению гида, поучиться стоит — умению отдыхать и радоваться жизни. Это и преподносится как основное цивилизационное различие: туристы удивлены, узнав о месячном отпуске во Франции, они не могут представить себе, что можно делать столько времени, они привыкли усердно трудиться, забывая о себе, и это лишает их самой способности чувствовать себя счастливыми и делать счастливее близких людей.

[6] О репрезентации гомосексуальных отношений в дорамах см., в частности (7).

Однако Европа — это не только место, где можно обрести этот полезный навык, недостающий жителю Кореи. В сюжете сериала довольно быстро обозначается еще одна линия — линия чудесного. Средневековые соборы и крепости не просто вызывают ассоциации с чем-то сказочным, но содержат в себе сказочный элемент. В нарисованной Ван Гогом церкви Овер-сюр-Уаза нужно записать в книгу заветное желание, и оно обязательно сбудется. В Мон-сен-Мишель туристы, осматривая дом, якобы принадлежавший Тифен Ракнель, жене полководца XIV века Бертрана Дюгеклена, узнают, что она считалась пророчицей. В более явном и более вовлеченном в развитие сюжета виде тема чудесного предсказания проявляется в основной романтической линии — между Юн Со-со и туристом-неудачником Сан Ма-ру. Молодая женщина в прошлом не раз посещала гадалок и предсказателей, которые на разные лады твердили ей, что она повстречает свою любовь у ног ангела, что ее суженый откроет ей путь к ногам ангела (причем все как один отказывались пояснять, что это за ангел и где он находится). И вот во время разговора в Мон-сен-Мишель Сан Ма-ру вдруг замечает, что над ними с Юн Со-со возвышается статуя архангела Михаила и указывает на это героине. Вскоре после этого герой попадает в очередную переделку, в результате которой всей группе позволяют подняться на крышу собора, почти что к ногам архангела, и предсказания, таким образом, как будто начинают сбываться. Героиня, впрочем, решает не полагаться на несколько дней знакомства и еще раз испытать судьбу — на прощание она просит Сан Ма-ру не звонить и не писать ей, поскольку если они предназначены друг другу, то обязательно встретятся снова. И спустя короткое время Юн Со-со и Сан Ма-ру действительно сталкиваются вновь — на этот раз в аэропорту, у плаката с изображением той самой статуи архангела Михаила. Причем героиня летит в Корею на свадьбу брата, но уже подумывает о том, чтобы вернуться на родину навсегда.

Такой взгляд на Европу как на территорию сказки, где все возможно, мы встречаем и в других южнокорейских сериалах. Например, в «Черном рыцаре», который транслировался почти одновременно с

«Турпакетом», главная героиня тоже работает в турагентстве, только уже в Корее. Но и ей приходится сопровождать туристов до аэропорта и иногда пресекать их попытки пронести в салон самолета пакеты с кимчи. И когда ее саму внезапно командируют в Европу — в Черногорию в данном случае, — там тоже все оказывается невероятно живописным, причудливым и старинным. В Черногории тоже есть церковь, в которой исполняются заветные желания, и есть настоящие замки, один из которых кажется героине знакомым, потому что дома у нее хранится старая открытка с его изображением. Разумеется, героиню привела туда судьба — для встречи с героем, который владеет тем самым замком. Герои были знакомы в детстве (о чем героиня забыла) и даже мечтали вместе поехать в замок с открытки на Рождество, но более того — в своей прошлой жизни героиня любила этого человека, и закончилась та история довольно драматично. «Черный рыцарь», собственно, относится к числу сериалов мистико-фантастических, но стоит отметить, что, помимо европейского фона, на котором разворачивается завязка повествования, для рассказа об отношениях главных героев задействуются образы из европейского средневековья или, скорее, из европейской волшебной сказки, включая куклы для театра теней в виде рыцаря и принцессы. И это при том, что сцены из жизни предыдущей инкарнации героини разыгрывались в корейском антураже, и одеты оба центральных персонажа были в старинные корейские костюмы.

Чуть более ранний сериал «Легенда синего моря» (2016–2017) — это почти андерсеновская (а точнее, диснеевская) история русалочки, к которой добавлена все та же тема реинкарнации. В прошлой жизни любовь русалки и условного «принца» была обречена, но оба вновь родились, встретились в XXI веке, и это дало им шанс на более счастливый исход их истории. И первая встреча возродившихся героев происходит в Испании[7], на фоне прекрасных городских пейзажей

[7] Испания в последнее десятилетие — очень популярное туристическое направление в республике Корея: с 2010 по 2017 г. количество посетивших эту страну туристов увеличилось

и природных ландшафтов — местами съемок послужили в том числе Барселона, Жирона и Ла-Корунья. Только затем действие перемещается в Корею, куда герой прилетит на самолете, а русалке придется добираться вплавь.

Чрезвычайно успешный «Токкэби» (2016–2017) тоже представляет собой фэнтези в чистом виде, рассказывающее про бессмертное нечеловеческое существо и его смертную суженую. Европы здесь, строго говоря, нет, хотя в прошлом герою случалось бывать в Англии и даже общаться с Шекспиром, а в настоящем он изымает из музея «Ночной дозор» Рембрандта, чтобы похвастаться перед героиней своими познаниями в области искусства. Но некоторые важные сцены этого сериала сняты в канадском Квебеке, так что говорить об образе Запада все же возможно. И визуально представленная на экране Канада весьма напоминает тот образ Европы, который предлагает нам «Турпакет». Там есть и живописного вида узкая старинная улица[8], и торгующий рождественскими украшениями магазин, приводящий героиню в восторг, и удивительный дорожный знак с двумя гномиками, и огромный замкообразный отель[9], владельцем которого оказывается главный герой. И именно там, в Квебеке, на фоне отеля-замка, происходит финальное воссоединение главных героев.

Сериал «Воспоминания об Альгамбре» завершился уже в 2019 году, и существенная часть действия в нем разворачивается в Испании, в основном — в Гранаде. Тут тоже фигурируют, с одной стороны, привычная еда, которую предлагает своим постояльцам захудалый

более чем в десять раз (8, с. 70). Поэтому не приходится удивляться интересу съемочных групп к этой стране (кроме упомянутых ниже «Воспоминаний об Альгамбре» из сериалов последних лет можно назвать также мелодраматический боевик «К2 — Телохранитель» (2016)).

[8] При этом противопоставления «современного» Сеула и «старинного» западного города в этом сериале отсутствует: возвращаясь после своего первого совместного визита в Квебек, герои переносятся к воротам упомянутого выше дворцового комплекса Кенбоккун, который начал строиться заведомо раньше Квебека-города. Так что обыгрываются в первую очередь очевидные отличия в архитектурных стилях.

[9] В роли которого выступает отель Fairmont Le Chateau Frontenac — одна из местных достопримечательностей.

хостел для приезжих корейцев, а с другой — в первой же серии появляется средневековый рыцарь на коне, падающий и умирающий перед главным героем, который вслед за тем будет атакован неким сказочного вида воином с огромным мечом. Но в данном случае, хотя герой, описывая свои впечатления, и употребляет слово «магия», речь идет об испытаниях новой виртуальной игры, действие которой относится к 1492 году и локализовано в Альгамбре и ее окрестностях. Но пространство сказки здесь подменяется фантастическим пространством другого типа, и оно в конце концов, по-видимому, затягивает героя полностью, лишая возможности вернуться в реальность (финал у сериала нарочито неопределенный).

Но и за пределами фэнтези и фантастики снятые в Европе сцены сохраняют ту же специфику: так, в комедийном шпионском боевике «Лицом к лицу» (2017) Будапешт — это очередной старинный город с красивой архитектурой и рождественским базаром. И на этом фоне стремительно разворачивается очередная любовная история, но на сей раз это своего рода постановка, имитация, где корейский суперагент расчетливо обольщает дочь мафиозного босса. А в другом сериале примерно того же жанра, «Териус позади меня» (2018), быстро сменяющие друг друга эпизоды из Варшавы иллюстрируют предысторию главного героя, очередного суперагента: фортепианный концерт в Лазенковском дворце, городские набережная и улицы, сложная система сообщающихся друг с другом дворов-колодцев и трагически оборвавшаяся секретная операция, в ходе которой погибла возлюбленная героя. Любования красотами польской столицы здесь почти нет, но демонстрация иллюзорности и обманчивости происходящего, а также визуальной инаковости места действия налицо.

В целом образ Европы или, шире, образ Запада в южнокорейском телесериале достаточно стереотипен: прежде всего, это образ из туристического буклета, но он производит впечатление достаточно цельного и воспроизводящегося из сериала в сериал. Причем в качестве привлекательных черт этого сконструированного западного мира выделяются его своеобразная старинная архитектура, хра-

нящиеся там произведения искусства, всевозможные красивые легенды и предания, некоторая причудливость его жителей, у которых, тем не менее, есть чему поучиться. Но также это и место, где, с одной стороны, плохо работают рационализм и линейная логика, и где с приезжим может произойти все, что угодно, и странное, и страшное, и чудесное, а с другой стороны — где можно приобрести новый опыт, переосмыслить свою жизнь и обрести свое подлинное «Я». А затем — вернуться назад, к себе домой, в Корею. И в таком виде этот образ удивительно схож с концепцией «ориентализма», в которой субъект и объект поменялись местами, и представители Востока выступают в качестве оценивающей стороны. В свое время Эдвард Саид провозгласил, что «Восток — это почти всецело европейское изобретение, со времен античности он был вместилищем романтики, экзотических существ, мучительных и чарующих воспоминаний и ландшафтов, поразительных переживаний» (9, с.7). Теперь же популярная культура восточноазиатского государства предлагает своему потребителю почти аналогичный концепт. В этой конструкции отсутствует, правда, компонент, связанный с политической властью, с властью сильного, зато присутствует власть другого рода, власть денег. Представляя страну с очень развитой экономикой, кусочек этого прекрасного сказочного Запада возможно просто купить, можно, в зависимости от своей платежеспособности, приобрести и средневековый замок, и права на виртуальную игру, или хотя бы турпакет.

С другой стороны, специфика телевидения как медиа в сочетании со сложившейся в Республике Корея манерой выстраивания телеповествования позволяет придать и теме искусства, и чисто сказочному пространству дополнительную определенность и своего рода осязаемость с помощью съемочных локаций в западных странах. Джон Хартли писал, что телевидение с самого начало выделялось среди других медиа быстротой, с которой на экране могли появляться зрительные образы, воспринимаемые как «настоящие». И это «…сообщало им свойство “лишенных автора” — если нечто является реальным, оно не может просто отражать интенции вещате-

ля, не важно, коммерческие ли, политические или идеологические (не говоря уже о художественных). Зрители могли вообразить, что «телевидение» не было порождением института телевещания как такового. Кино и телевидение обращались к их “читателям” в разном грамматическом времени — кинематографический дискурс был составлен в прошедшем; ТВ рассказывало в настоящем времени. Фильм был буквально “свершившимся фактом”; ТВ имело возможность подхлестнуть ожидание того, “что будет дальше”» (10, с. 165). Южнокорейское сериальное повествование демонстрирует объекты, удаленные от своего зрителя, но вместе с тем и реальные, знакомые: Мон-Сен-Мишель и Альгамбра действительно существуют, и сомневаться в этом не приходится, а в канадском отеле можно даже забронировать номер на booking.com. И тем самым в каком-то смысле более достоверными становятся образы волшебного острова, где сбываются предсказания, и средневекового города, на улице которого современный бизнесмен может выйти с мечом в руке против виртуального противника, много раз подряд пасть от его руки, но в конце концов все-таки победить и перейти на новый уровень опасной игры. В сериале же «Саимдан, дневник света» (2017), представляющем собой фантазию на основе картин Син Саимдан, корейской художницы XVI века, используются и пейзажи итальянской Тосканы, и отсылки к европейскому искусству того времени. И за счет этого сериал не только создает кажущийся почти фантастическим контраст между Западом и Востоком — в его прологе гостем на тосканской вилле и соседом танцующих на первом этаже сеньор и сеньоров в нарядах позднего Возрождения оказывается «господин Ли», кореец, лихорадочно рисующий по памяти портрет кореянки в национальном костюме. За счет этого аудитории также напомнили, что Син Саимдан и ее собратья по ремеслу были современниками признанных европейских мастеров и, скорее всего, заслуживают не меньшего внимания, а разделяющее Корею и Европу расстояние все-таки преодолимо.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ju H. National television moves to the region and beyond: South Korean TV drama production with a new cultural act // The Journal of International Communication. 2017. Is.1, pp. 94–114.

2. Jin D.Y. An Analysis of the Korean Wave as Transnational Popular Culture: North American Youth Engage Through Social Media as TV Becomes Obsolete // International Journal of Communication. 2018. № 12, pp. 404–422.

3. Jung G., Paik W.K. Korean Wave as Tool for Korea's New Cultural Diplomacy // Advances in Applied Sociology. 2012. Vol. 2. № 3, pp. 196–202.

4. Вульф Л. Изобретая Восточную Европу: Карта цивилизации в сознании эпохи Просвещения. М.: Новое литературное обозрение, 2003. 548 с.

5. Lee H. A 'real' fantasy: hybridity, Korean drama, and pop cosmopolitans // Media, Culture & Society. 2018. Vol. 40. Is. 3, pp. 365–380.

6. Ерохина Т.И., Сандросян Д.С. Культура повседневности как система кодов массовой культуры в корейской дораме // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 1 (106). С. 191–198.

7. Glynn B., Kim J. Life is Beautiful: Gay Representation and Television Drama Beyond Hallyu // Quarterly Review of Film and Video. 2017. Vol. 34. Is. 4, pp. 333–347.

8. Pérez Tapia G., Mercadé-Melé P., Almeida-García F. Corporate image and destination image: the moderating effect of the motivations on the destination image of Spain in South Korea // Asia Pacific Journal of Tourism Research. 2019. Vol. 24. Is. 1, pp. 70–82.

9. Саид Э.В. Ориентализм. Западные концепции Востока. СПб.: Русский міръ, 2006. 636 с.

10. Hartley J. Television Truths: Forms of Knowledge in Popular Culture. Malden: Oxford: Carlton, 2008. 304 p.

REFERENCES

1. Ju H. National television moves to the region and beyond: South Korean TV drama production with a new cultural act. The Journal of International Communication. 2017. Is.1, pp. 94–114.

2. Jin D.Y. An Analysis of the Korean Wave as Transnational Popular Culture: North American Youth Engage Through Social Media as TV Becomes Obsolete. International Journal of Communication. 2018. № 12, pp. 404–422.

3. Jung G., Paik W.K. Korean Wave as Tool for Korea's New Cultural Diplomacy. Advances in Applied Sociology. 2012. Vol. 2. № 3, pp. 196–202.

4. Vul'f L. Izobretaya Vostochnuyu Evropu: Karta civilizacii v soznanii epohi Prosveshcheniya (Inventing Eastern Europe: Map of Civilization in the Renaissance-Era Consciousness). M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2003. 548 p.

5. Lee H. A 'real' fantasy: hybridity, Korean drama, and pop cosmopolitans. Media, Culture & Society. 2018. Vol. 40. Is. 3, pp. 365–380.

6. Erohina T.I., Sandrosyan D.S. Kul'tura povsednevnosti kak sistema kodov massovoj kul'tury v korejskoj dorame (Everyday Culture as a System of Mass Culture Codes in Korean Dorama) // Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik. 2019. No. 1 (106), pp. 191–198.

7. Glynn B., Kim J. Life is Beautiful: Gay Representation and Television Drama Beyond Hallyu. Quarterly Review of Film and Video. 2017. Vol. 34. Is. 4, pp. 333–347.

8. Pérez Tapia G., Mercadé-Melé P., Almeida-García F. Corporate image and destination image: the moderating effect of the motivations on the destination image of Spain in South Korea. Asia Pacific Journal of Tourism Research. 2019. Vol. 24. Is. 1, pp. 70–82.

9. Said E.V. Orientalizm. Zapadnye koncepcii Vostoka (Orientalism. Western Concepts of the East). SPb.: Russkij mir», 2006. 636 p.

10. Hartley J. Television Truths: Forms of Knowledge in Popular Culture. Malden: Oxford: Carlton, 2008. 304 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:
АЛЕКСАНДРА ВЛАДИМИРОВНА ТАРАСОВА
кандидат исторических наук,
доцент кафедры истории и теории культуры
факультета культурологии,
Российский государственный гуманитарный университет,
г. Москва, Миусская площадь, д. 6
ORCID: 0000-0003-1248-9336
e-mail: aleks.tarasova@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR:
ALEKSANDRA V. TARASOVA
PhD in History,
Associate Professor, Department of History and Theory of Culture,
Department of Cultural Studies,
Russian State University for the Humanities,
Miusskaya sq. 6, Moscow, Russia
ORCID: 0000-0003-1248-9336
e-mail: aleks.tarasova@gmail.com

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

УДК 7.036 + 008
ББК 85 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-127-144
recieved 16.06.2019, accepted 27.09.2019

АЛЕКСАНДРА ЛЬВОВНА ЮРГЕНЕВА
Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия
ORCID: 0000-0002-0465-4728
e-mail: lvovushka@yandex.ru

ЖИВОПИСНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ КАК УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ СЛОЙ

Аннотация. Развитие цифровых технологий породило совершенно новое восприятие поверхностей, каждая из которых представляется потенциальным экраном. Именно экраном, поскольку на нее может быть транслировано любое изображение, сохраненное на электронном носителе (в памяти телефона, компьютера или на карте памяти фотоаппарата). Оцифровка изображений в высоком разрешении сделала возможным не только глобальное распространение художественной информации, но и погружение шедевров живописи в повседневное бытовое пространство. Работы известных художников активно участвуют в формировании приватного пространства. Они становятся акцентами, которые характеризуют человека, сообщают окружающим о его вкусах и интересах. Точно также они функционируют в виртуальной среде: на персональных страницах и в том контенте, который публикует пользователь, они соседствуют с фотоснимками из повседневной жизни, формируя портрет его личности. По сути, образ человека в социальной сети во многом состоит из визуальных копий. Новая практика репрезентации произведений знаменитых художников в форме иммерсивных выставок также указывает на изменение отношения к понятию копии в современной культуре. Превращенное в цифровую копию живописное произве-

дение меняет свои онтологические характеристики и становится доступно для самых различных трансформаций. Открывается возможность его безграничного тиражирования, фрагментации и анимирования. В доцифровой период подобные манипуляции были возможны только с текстом. Причем использование таких приемов авторы мультимедийных экспозиций преподносят в качестве необходимых мер, призванных облегчить для современных посетителей процесс восприятия статичных изображений. Предпосылки и отзвуки этих процессов можно найти в саморепрезентации пользователей социальных сетей и технологии трехмерного видеомэппинга. Видеомэппинг предполагает проецирование на поверхности строений (чаще всего обладающих исторической значимостью) изображений, которые могут по-новому интерпретировать их место в мировой культуре и в культуре страны. При этом визуальные эффекты при необходимости создают иллюзию разрушения объектов или полного изменения их облика. Эта технология напрямую указывает на нестабильность любой поверхности в цифровую эпоху. Совокупность этих явлений позволяет говорить о формировании представления о произведении искусства как мультимедийном слое, лишенном привязки к одной единственной поверхности и доступном для различных модификаций.
Ключевые слова: иммерсивные выставки, оцифровка изображений, мэппинг, саморепрезентация, фотография, копия, поверхность, мультимедийные технологии

ALEXANDRA L. YURGENEVA
State Institute for Art Studies,
Moscow, Russia
ORCID: 0000-0002-0465-4728
e-mail: lvovushka@yandex.ru

A PAINTING AS A UNIVERSAL MULTIMEDIA LAYER

Abstract. The development of digital technologies has generated a completely new perception of surfaces, each of which is seen as a potential screen.

A screen indeed, because any image stored on electronic media (in phone memory, computer or camera memory card) can be broadcast on it. High-resolution digitization of images has enabled not only global distribution of artistic information, but also immersion of masterpiece paintings in everyday living space. Works by famous artists are actively involved in shaping the private space. They become an emphasis that characterizes a person, informs others of their tastes and interests. They function in a virtual environment in exactly the same way: on personal webpages and within the content published by the user, they exist side by side with photographs from everyday life, shaping a portrait of one's personality. In fact, the image of a person on social media consists, to a large extent, of visual copies. The new practice of representing famous artists' works in the form of immersive exhibitions also indicates a change in the attitude to the concept of copies in modern culture. Turned into a digital copy, an artistic painting changes its ontological characteristics and becomes available for a variety of transformations. It becomes possible to replicate, fragment and animate it infinitely. In the pre-digital era, such manipulations were only possible with text. Moreover, authors of multimedia expositions present the use of such techniques as a necessary measure designed to facilitate the process of static images perception by contemporary visitors. Prerequisites and echoes of these processes can be found in self-representation of social media users and 3D video mapping technology. Video mapping involves using the surface of buildings (often historically significant ones) to project images that can interpret their place in the global and domestic culture. At the same time, visual effects, if necessary, create the illusion of destroying objects or changing their appearance completely. This technology is a direct indication of instability of any surface in the digital era. The combination of these phenomena makes it possible to consider the emergence of the idea of an art work as a multimedia layer devoid of links to a single surface and available for various modifications.

Keywords: immersive exhibitions, digitization of images, mapping, self-representation, photography, copy, surface, multimedia technologies

Сегодня одним из самых современных способов знакомства с искусством являются мультимедийные экспозиции. Речь пойдет не об образцах цифрового искусства, а о живописных произведениях,

которые обретают цифровую форму. Выставки таких сущностно обновленных картин проходят в Париже, в цифровом музее изящных искусств L'Atelier des Lumières («Мастерская света»), в Риме, в Амстердаме (Музей Ван Гога), в Москве (центр цифрового искусства Artplay Media). Важно отметить, что для экспозиции выбирают тех живописцев, которые в массовой культуре негласно наделены абсолютным авторитетом в качестве деятелей искусства. Это может быть Ван Гог, Босх, Климт, Клод Моне, Питер Брейгель или сразу целая галерея авторов, представляющих одно из направлений, как это было на выставке «Великие модернисты. От Моне до Малевича» (здесь были Эдгар Дега, Тулуз Лотрек, Анри Руссо и другие) или «Французские импрессионисты» почти с тем же самым составом авторов.

Архитектура такой экспозиции предполагает, что изображения размещаются не только на стенах и перегородках, но и на полу. Они не статичны, а сменяют друг друга. Они многократно увеличены в размерах, фрагментированы, преобразованы в анимацию. Фигуры на картинах двигаются в танце, растворяются, превращаются одна в другую, над полем взлетает стая черных птиц, которая в какой-то момент сливается в единое черное пятно и выполняет функцию кинематографического затемнения. В случае с Густавом Климтом вокруг зрителя в реальном времени из темноты разворачиваются орнаменты. Выставки сопровождает подобранный организаторами музыкальный фон или «закадровый» голос, зачитывающий фрагменты письменных документов, связанных с жизнью художника (письма или автобиографические записки). Сам выставочный зал может представлять собой простой четырехугольник или быть выполненным в виде широкого коридора. Для успеха проекта необходимо наличие больших свободных поверхностей, которые не перекрывают друг друга или делают это частично, так, чтобы при наложении проекций получился заранее продуманный коллаж.

В текстах, анонсирующих открытие выставок, в качестве фактов для привлечения публики, фигурируют такие выражения, как «более тысячи полотен из двадцати музеев мира», «тысячи квадратных

метров», «площадь экранов тысячи квадратных метров». Такой примитивный прием, в основе которого лежит представление о размере, должен сразу же внушить ощущение значимости проекта. Громкие имена художников, с одной стороны, призваны оправдать такой масштаб экспозиции, а с другой — величина охвата площади поверхности может внушить интерес к выбранным авторам, если посетитель впервые сталкивается с их творчеством.

Сергей Десятов, организатор выставки «Великие модернисты», прямо говорит об ориентации таких выставок на молодежь, которой трудно «смотреть на неподвижные полотна», поскольку эта работа сознания для нового поколения слишком тяжела (1). Свой проект он предлагает воспринимать в качестве первой ступени в обучении правильному восприятию искусства живописи. Таким образом организаторы предлагают рассматривать эти выставки в аспекте образования и педагогики, а не эстетики.

Ирина Захарченко отмечает, что при переводе живописного произведения в цифровой формат происходит превращение содержащейся в нем уникальной художественной информации (текстуры, формата, игры цвета, происходящей в полупрозрачности слоев краски и лака при смене освещения и ракурса), в усредненную цифровую. «К этому следует добавить, что цифровая копия, в числе прочего, меняет сам характер оригинала: «глаз» камеры фиксирует произведение в условиях определенного освещения, которое влияет на свето-теневые, цветовые и другие характеристики произведения» (2, с. 109). То есть процесс индивидуального восприятия полотна зрителем, естественная коммуникация между ним и произведением искусства оказываются нарушены. Посетитель мультимедийной выставки знакомится с теми признаками произведений, которые организуют творчество художника в качестве своего рода усложненной пиктограммы. Здесь будут только крупные, местами нечеткие пятна и упрощенные формы, формирующие в сознании смотрящего некую модель, по которой он сможет в дальнейшем опознать творчество художника в пространстве массовой культуры.

Пара в горизонтальном положении в верхней части пейзажа, — это Марк Шагал; портрет, где обрамленное темными волосами женское лицо «венчает» фигуру, сплошь состоящую из орнаментальных элементов, — это Густав Климт, и т.д. И. Захарченко, рассматривая этот феномен с точки зрения информационного подхода, приходит к следующему выводу: «Представляемая цифровыми копиями художественная информация оказывается “гламурной” — более яркой и интенсивной. Художественное произведение упрощается до внешней презентации, превращается в одну из составляющих плотного медийного потока» (2, с. 109).

Авторы экспозиций активно пользуются приемом укрупнения отдельных фрагментов картин, они могут быть вынесены на отдельные экраны или быть выделены из произведения, превращающегося в фон. Весь сеанс выставки «Микеланджело. Сикстинская капелла» был выстроен на последовательном раскрытии драматургии фресок, сделанных художником. Сцены из Книги Бытия демонстрировались по порядку и перебивались вставками компьютерной графики, а отдельные фигуры были «вырезаны» и проецировались на черном фоне на экраны и пол выставочного пространства. Такая упорядоченная репрезентация лишает посетителя свободы наблюдения и всматривания в произведение искусства, при которой каждый выделяет для себя те или иные детали, формирует взглядом свою структуру картины, лишь отчасти определенную художником. В данном случае слово «сеанс» более чем уместно, поскольку фрески оказываются смонтированы, как сцены фильма, и закреплены на своих местах в едином мультимедийном потоке. Более того, цифровое табло с бегущей строкой сопровождало цитатой из Библии, словно субтитрами, каждый фрагмент.

Однако по замыслу создателей все это делается для более глубокого погружения в творчество художника, неслучайно выставки так и называются иммерсивные (от англ. immersive — погружение). Но погружение происходит скорее на физическом уровне. Сами посетители, поверхность их тел становятся частью экспозиции, одним

из экранов: на них попадают проекции изображений и блики. При этом посетители могут свободно передвигаться по залу и делать фотоснимки. Акт создания фотографий заведомо предполагается авторами как неотъемлемая часть этого аттракциона. Плоскость снимка объединяет картины и посетителей, которые спешат запечатлеть полное погружение в искусство свое или своих близких.

Картины посредством фотографических и родственных им технологий превращаются в мультимедийные объекты, в застывшие маски, которые впоследствии искусственно оживляются при обработке в компьютерных графических программах. Екатерина Сальникова отмечает, что «Материя живописного произведения обладает конечным присутствием не просто «здесь и сейчас», но «только здесь» и «только сейчас» (И в этом традиционное изобразительное искусство сродни театру, зрелищу)» (3, с. 43). Но с этого момента живописные произведения перестают существовать по естественным для них законам и принимают правила жизни, близкие к кинематографическим. Они транслируются в определенные часы в качестве ограниченной во времени последовательности, имеющей начало и конец. И при необходимости они одновременно могут демонстрироваться в разных уголках мира. Как результат, исходные произведения утрачивают ту ауру, которая, по мнению Беньямина, свойственна произведениям, созданным вне системы технической воспроизводимости: «Тиражируя репродукцию, она заменяет его уникальное проявление массовым» (4, с. 195).

Но в чем же тогда причина успеха таких выставок, или мультимедийных шоу? На мой взгляд, для этого в современной культуре существуют две причины или две проблемы: это отсутствие в наше время единого стиля эпохи и феномен существования копий в современном мире.

Единый стиль поднимает вопрос поверхностей. При существовании единства эстетических установок поверхности любых предметов, присутствующих в повседневной жизни (от деталей платья или табакерки до архитектуры здания или целого города), могли в той

или иной мере быть отмечены характерными элементами и решениями. И эти элементы формировали образ как публичного, так и приватного пространства. Вокруг человека возникала некая система координат, ведь стиль отражал социокультурные установки современников и был соотносим с определенными временными рамками, можно было отследить время до его существования и после. Сейчас выбор стилистического решения представляет собой вопрос из области индивидуальных предпочтений, которые выходят на первый план. Стиль большей частью напрямую соотносится с личностью, а не со временем, которое стало легче отслеживать по присутствию в быту и промышленности тех или иных технических объектов и смене их моделей. Аспект моды, безусловно, играет свою роль, но не является решающим, поскольку мода слишком быстро меняется (да и сами эпохи стали значительно короче), и уже на наших глазах можно заметить эффект повторяемости и возвращения.

Говоря о поверхности в связи с иммерсивными выставками, необходимо упомянуть и другое направление взаимодействия современных мультимедийных технологий и искусства — трехмерный видеомэппинг. Он представляет собой «диалог между историческим прошлым, связанным с характеристиками исторических зданий, и технологическим настоящим, в котором используются спецэффекты с высоким коэффициентом симуляции, позволяющие резко манипулировать изображением, переписывать и перепроектировать его» (5, с. 168). Как и музейные шоу выбирают для экспозиции фигуру именитого художника, авторы проектов видеомэппинга обращаются к крупным постройкам, что обусловлено потребностью в большой плоскости. Эти строения как правило также обладают особой культурной значимостью, и проекция дополняется теми смыслами, которое несет в себе архитектурный объект в масштабе города или страны. Слой цифрового неосязаемого изображения возникает на объекте мгновенно и способен к быстрой трансформации в нечто иное, оно меняет облик здания и может создать иллюзию его полного разрушения. Мэппинг буквально указывает на невозможность

сохранения постоянства поверхности, стиля, культурного слоя в цифровом мире. Неслучайно драматургия шоу мэппинга часто строится на демонстрации смены эпох: например, зрителям предлагают проследить историю человечества от анимированных изображений со стен гробниц египетских фараонов до кружащихся балерин Большого театра.

В целом этот же мотив мы обнаруживаем в инсталляциях художников, где объекты собраны из предметов с разными «говорящими» поверхностями, соответствующими определенным ассоциативным рядам. Авторы максимально используют пространство выставочного помещения не только стены, но пол и потолок таким образом, что плоскости помещения совпадают с самим произведением. К примеру, Ирина Корина в своих работах использует растяжки с изображением кирпичной кладки, ковры, бархатные занавесы, которыми драпирует стены. Проект Дмитрия Гутова «Над черной грязью», сделанный в соавторстве с Татьяной Филипповой, был впервые представлен в 1994 году, однако, в 2013 году он был воссоздан в рамках выставки «Реконструкция» и обрел по прошествии двадцати лет новые смыслы. Весь пол выставочного зала был завален грязью, на которую сверху были положены нестроганные доски, на стенах сразу над уровнем плинтуса помещались фотографии московских киосков. Для знакомства с инсталляцией посетителям предлагалось пройтись по доскам: такое взаимодействие с художественным объектом переносило их из пространства фонда культуры «Екатерина» 2010-х в другую историческую реальность, воскрешая повседневный опыт 1990-х годов.

Появление фотографии и дальнейшее развитие ее принципов, в результате которого возникла цифровая фотография и технологии сканирования изображения в высоком разрешении, изменили природу изображения и механизмы его восприятия. В связи с феноменом дигитализации музейных практик Захарченко говорит о необходимости постановки вопроса о «влиянии формирующихся на этой основе рецепторных механизмов на идентичность современного

человека» (2, с. 107). И мы действительно обнаруживаем эту связь оцифрованного искусства и саморепрезентации человека в социальных сетях. Подборки произведений художников разных направлений и эпох стали частью коммуникации в социальных сетях. Однако более вероятной представляется схема воздействия привычки к виртуальному общению на способы репрезентации произведений искусства. Пользователи постоянно делятся и обмениваются изображениями, выбор которых дополняет их виртуальный портрет, целиком составленный из копий. Он, как мозаика, формируется из визуальных фрагментов повседневной жизни людей и цифровых копий объектов, не связанных непосредственно с физической реальностью человека, которые он, однако, полагает включенными в его жизненное пространство на основании своих интересов и симпатий. Сюда относятся цифровые репродукции картин, снимки туристических мест и природных ландшафтов, животных, фотографии медийных персон, чужих детей и проч. «Облик» человека в виртуальном сетевом пространстве подобен манекену, облепленному зеркалами, в гранях которых отражаются лишь избранные им элементы реальности.

Одновременно знаменитые произведения искусства присутствуют в форме репродукций и в физическом мире: они могут быть помещены на обложку паспорта, чехла телефона, сумку, на одежду (футболки, платья и пальто с «Поцелуем» Климта) и т.д. Сегодня утвердившейся практикой стала продажа сувениров с изображениями, представленными на временной или постоянной выставке. Примечательно, что выставочное пространство Artplay Media устроено таким образом, что на выходе посетитель попадает прямиком в сувенирную лавку, наполненную всеми этими товарами. То вольное перемещение и деформация картин, с которыми он столкнулся в зале, получают здесь свое логическое продолжение: изображения с легкостью солнечного зайчика перескакивают с предмета на предмет, оставляя на каждом свой отпечаток. И человек, который теперь самостоятельно, практически без всяких ограничений, выстраивает

свою визуальную «среду обитания», окружает себя теми вещами, которые отражают его предпочтения. Предметы, которые следуют за своим владельцем в публичное пространство, как и публикуемые им в социальных сетях изображения, оказываются частью его саморепрезентации. В приватном пространстве они создают эмоционально комфортную для человека атмосферу. Если видеомэппинг несет в себе сообщение об изменчивости окружающих поверхностей, то бесконечная возможность репродуцирования и метаморфозы, происходящие с живописными полотнами в рамках мультимедийных выставок, утверждают их мобильность в современном мире. Эту черту плоскостное произведение искусства приобретает при переходе в цифровой формат. Ингрид Хельцль говорит о том, что оно становится «мультиплатформенным и определяется через эту платформу или дисплей, а не через изначально присущую характеристику или онтологию» (6, с. 474–475). Практически безграничная широта возможностей печати, передачи и проецирования цифрового изображения на поверхность превращает любую плоскость в потенциальный экран. Другой гранью этого феномена является «мобильное искусство», которое заведомо создается для среды портативных мультимедийных устройств, повсюду сопровождающих своих владельцев. По мнению Лариссы Хьеф, «мобильное искусство находится в центре перекрестка художественное ¬– повседневное — социальное» (7, с. 174). Но сейчас в эту же область намеренно помещают те знаменитые образцы традиционного искусства, которые обычно соотносятся с совершенно конкретной (музейной или частной) территорией. Не случайно при определении подлинности произведения искусства такую роль играет провенанс, позволяющий проследить все его перемещения и отчасти подтверждающий его подлинность.

Музейный мир активно участвует в создании этого «слоя» художественных копий в повседневном пространстве и легализует сам принцип копирования. У современного человека выработалась привычка знакомства с произведениями традиционных видов ис-

кусства посредством экрана. Музеи оцифровывают свои коллекции, запущен масштабный проект Google art project по созданию виртуальных копий ведущих художественных музеев мира (среди них Галерея Уффици, Галерея Тейт, Государственный Эрмитаж), где работы известных художников представлены в таком разрешении, что видна фактура красочного слоя. Оцифровка музейных коллекций и архивов, конечно, значительно упрощает работу исследователей. И, безусловно, здесь в большей степени, чем на мультимедийной выставке, можно познакомиться со спецификой творчества художника, но это происходит только при приближении фрагмента изображения. В этот момент оно теряет свою целостность, и произведение как таковое с экрана исчезает. Подобный цифровой архив визуального искусства позволяет надеяться на сохранение произведений для последующих поколений, даже если оригиналы по какой-то трагической случайности будут утрачены. Возникает идея глобальности шедевра, его существования вне географических координат, где-то над физическим миром, а также его принадлежности и доступности каждому из живущих. Изображение картины может быть открыто на экране любого компьютера, телефона и другого средства связи, подключенного к Интернету.

Уже в XIX веке сами художники использовали фотографии для того, чтобы показать свою работу друзьям или родственникам, с которыми их разделяло большое расстояние. К примеру, в письмах Гюстава Курбе мы находим упоминание о том, как происходила фотосъемка его картин «Купальщицы» и «Прядильщицы» (1851 год). Из письма родителям: «Мы очень заняты в это время фотографированием «Прядильщиц», «Купальщиц» и моего портрета. Нет ничего труднее этих операций. Пробовали три или четыре фотографа, которые ничего не могли сделать. Мой портрет великолепен, когда у меня будут отпечатки, я вам вышлю, так же как и отпечатки с картин» (8, с. 80).

При этом фотографы-пикториалисты, работая с технологией фотографии, напротив, изо всех сил противились возможности тира-

жирования своих фотокартин. Они настолько усложняли технологию создания своих произведений, что они становились действительно неповторимыми. Художественный снимок непременно должен был содержать непосредственно рукотворный след, будь то простая обрезка кадра, трудоемкое нанесение краски вручную или процарапывание светочувствительного слоя. Это были первые художники, которые столкнулись с феноменом создания произведения искусства при помощи «автомата», что заставляло их бороться за признание своего авторства. Подобного явления в связи с гравюрой не происходило, поскольку было понятно, что каждая линия вырезана мастером, в то время как момент управления фотографом изобразительным слоем оставался неявным. Это был первый опыт, когда принципы взаимодействия человека и техники оказывались близки созданию мультимедийного произведения искусства. Эпоха фотографии открыла возможность тиражирования живописных произведений и транспортировки их копий сперва в пространство различных помещений, а затем и их трансляции на любых поверхностях.

Но сегодня человек ведет хронику своей жизни в социальных сетях, где его саморепрезентация растянута на годы и постоянно дополняется новыми данными, представляющими собой не в последнюю очередь фотографические отпечатки его жизни. В памяти любого домашнего компьютера, телефона или на удаленном сервере сегодня собирается цифровая копия человека. Эта идея, между прочим, была обыграна в одном из сюжетов популярного фантастического сериала «Черное зеркало»: в будущем любую личность со всеми ее живыми реакциями, лексикой и воспоминаниями можно будет оживить, воссоздав ее точный психологический облик из сохранившихся в цифровом виде данных. Причем исследования показывают, что несмотря на стремление пользователей к созданию в социальных сетях своего выверенного образа, данные профайла, например, в Facebook (куда входят разные параметры активности пользователя, — число «друзей», «лайков», публикации «статусов» и фотографий и т.д.) «отражают реальную личность их владельцев,

а не идеализированную проекцию желаемых черт,» и степень искажения оказывается не больше, чем в психометрических тестах (9, с. 369). Более того, есть работы, посвященные изучению исключительно визуальных маркеров личности в сети Facebook. В целом они показали, что анализ одного этого аспекта способен дать довольно точные психологические характеристики пользователей: «…просто измеряя уровни визуального вклада пользователей, можно относительно точно предсказать пять личностных черт владельцев профиля» (10, с.169). Так вот для такого человека общение посредством копий в Интернет-пространстве является повседневной практикой, он привык к постоянному столкновению с копиями и теряет чувствительность к уникальности произведения. Возможно, играет роль и объем визуальной информации, в котором мы должны успевать сориентироваться: многим оказывается достаточно той упрощенной узнаваемости, о которой шла речь выше.[1] Александр Дриккер говорит о том, что современные профессиональные технологии копирования «снижают информационный дефицит электронной копии в сравнении с оригиналом. Учитывая темпы технологического прогресса, тождественность копии и оригинала, — «“электронная” Джоконда, которую ни один эксперт не сможет отличить от оригинала за пуленепробиваемым стеклом, — это реальность, если не сегодняшнего, то, наверняка, завтрашнего дня. В такой ситуации, когда наблюдатель не способен отыскать различия, само понятие оригинала утрачивается» (11). В этих условиях он отводит первостепенную роль в формировании чувственного восприятия искусства у посетителей пространству виртуального или реального музея. Некоторые исследователи, например, Бахар Динкакман, придерживаются мне-

[1] Парадоксальным образом, для такого зрителя сохраняется ценность оригинала брендовых вещей, которые подчеркивают его — действительные или желаемые — статус и материальный достаток. Но и ее может со временем потеснить технология трехмерной печати, которая позволяет «напечатать» любой необходимый предмет по индивидуальным параметрам. Болеет того, уже дают хорошие результаты эксперименты в области биопечати человеческих органов.

ния, что дигитализация искусства, несомненно, имеет свои плюсы, поскольку она расширяет индивидуальные исследовательские возможности в этой области и способствует развитию международных отношений между самими художниками, кураторами и музеями. Однако «дискуссия на тему “атмосферы, свойственной оригинальному произведению”, будет продолжаться вместе с ростом технологического прогресса» (12, с. 69). А пока для многих живописное произведение искусства превращается в универсальный мультимедийный слой, который открыт для различных манипуляций с его физическими характеристиками и по воле человека может актуализироваться на любой поверхности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Новости культуры. Выставка «Великие модернисты. Революция в искусстве» в мультимедиа-формате (Электронный ресурс) // Культура: телеканал. Эфир от 12.02.2015.
URL: https://tvkultura.ru/article/show/article_id/128289/ (дата обращения: 05.03.2019).

2. Захарченко И.Н. Цифровые презентации искусства в контексте мультимедийных экспозиций: проблемы восприятия // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. 2017. № 6. С. 107–113.

3. Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012. 575 с.

4. Беньямин В. Учение о подобии: медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. 287 с.

5. Catanese R. 3D architectural videomapping // International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences. 2013. Vol. XL-5/W2, pp.165–169.

6. Hoelzl I. Screens—the place of the image in digital culture // Leonardo. 2012. Vol. 45, № 5, pp. 474–475.

7. Hjorth L. Mobile art: Rethinking intersections between art, user created content (UCC), and the quotidian // Mobile Media &Communication. 2015. Vol. 4 (2), pp. 169–185.

8. Курбе Г. Письма, документы, воспоминания современников. М.: Искусство, 1970. 271 с.

9. Manifestations of user personality in website choice and behaviour on online social networks / Kosinski M., Bachrach Y., Kohli P., Stillwell D., Graepel T. // Machine Learning. 2014. Vol. 95. Is. 3, pp. 357–380.

10. Eftekhar A. Capturing Personality from Facebook Photos and Photo-related Activities: How Much Exposure Do You Need? / Eftekhar A., Fullwood C., Morris N. // Computers in Human Behavior. 2014. Vol. 37, pp. 162–170.

11. Дриккер А.С. Виртуальный музей: от информационных технологий к новому качеству художественных решений (Электронный ресурс) // Культура Архангельской области: сайт. URL: https://www.culture29.ru/upload/medialibrary/1b7/1b728e7ad7bfabcb0de0be88d7963497.pdf. (дата обращения: 10.03.2019).

12. Dincakman B. The relation between the virtual sphere and the virtual sphere of arts in the digital communicaton era // Journal of media critiques. 2014. Vol. 1, pp 55–70.

REFERENCES

1. Novosti kul'tury. Vystavka «Velikie modernisty. Revoljuciya v iskusstve» v mul'timedia-formate (Culture News. Great Modernists. Revolution in Art multimedia exhibition). Kul'tura: telekanal (Culture TV channel). Aired on 12.02.2015. URL: https://tvkultura.ru/article/show/article_id/128289/ (accessed: 05.03.2019).

2. Zaharchenko I.N. Cifrovye prezentacii iskusstva v kontekste mul'timedijnyh jekspozicij: problemy vosprijatija (Digital Art Presentations in the Context of Multimedia Expositions: Problems of Perception). Vestnik RGGU. Seriya: Istoriya. Filologiya. Kul'turologiya. Vostokovedenie (RSUH Bulletin. Series: History. Philology. Cultural Studies. Oriental Studies). 2017. No. 6, pp. 107–113.

3. Sal'nikova E.V. Fenomen vizual'nogo. Ot drevnih istokov k nachalu XXI veka (Phenomenon of the Visual. From Ancient Origins to Early 21st Century). Moscow: Progress-Traditsiya, 2012. 575 p.

4. Ben'yamin V. Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniya. Sbornik statej (The Teaching of Similarity. Media Esthetic Works. Collection of articles). Moscow: RGGU, 2012. 287 p.

5. Catanese R. 3D Architectural Videomapping. International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences. 2013. Vol. XL-5/W2, pp 165–169.

6. Hoelzl I. Screens—the Place of the Image in Digital Culture. Leonardo. 2012. Vol. 45, № 5, pp. 474–475.

7. Hjorth L. Mobile Art: Rethinking Intersections Between Art, User Created Content (UCC), and the Quotidian. Mobile Media &Communication. 2015. Vol. 4 (2), pp. 169–185.

8. Kurbe G. Pis'ma, dokumenty, vospominaniya sovremennikov (Letters, Documents, Memoirs of Contemporaries). Moscow: Iskusstvo, 1970. 271 p.

9. Manifestations of User Personality in Website Choice and Behavior on Online Social Networks. Kosinski M., Bachrach Y., Kohli P., Stillwell D., Graepel T. Machine Learning. 2014. Vol. 95. Is. 3, pp. 357–380.

10. Eftekhar A. Capturing Personality from Facebook Photos and Photo-Related Activities: How Much Exposure Do You Need? Eftekhar A., Fullwood C., Morris N. Computers in Human Behavior. 2014. Vol. 37, pp. 162–170.

11. Drikker A.S. Virtual'nyj muzej: ot informacionnyh tehnologij k novomu kachestvu hudozhestvennyh reshenij (Virtual Museum: From Information Technology to a New Quality of Artistic Solutions). // Kul'tura Arhangel'skoj oblasti (Culture of the Arkhangelsk Oblast): website. URL: https://www.culture29.ru/upload/medialibrary/1b7/1b728e7ad7bfabcb0de0be88d7963497.pdf. (accessed: 10.03.2019).

12. Dincakman B. The Relation Between the Virtual Sphere and the Virtual Sphere of Arts in the Digital Communication Era. Journal of Media Critiques. 2014. Vol. 1, pp. 55–70.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:
АЛЕКСАНДРА ЛЬВОВНА ЮРГЕНЕВА
кандидат культурологии,
старший научный сотрудник
сектора художественных проблем массмедиа,
Государственный институт искусствознания,
125009, г. Москва, Козицкий переулок, д. 5
ORCID: 0000-0002-0465-4728
e-mail: lvovushka@yandex.ru

ABOUT THE AUTHOR:
ALEXANDRA L. YURGENEVA
PhD in Cultural Studies,
Senior Researcher, Department of Mass Media Artistic Problems,
State Institute for Art Studies,
125009, Moscow, Kozitsky pereulok, 5
ORCID: 0000-0002-0465-4728
e-mail: lvovushka@yandex.ru

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

THE MEDIA EDUCATION

УДК 008 + 070
ББК 71.05 + 76.0
DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-147-168
recieved 18.06.2019, accepted 27.09.2019

СТАНИСЛАВ ВЯЧЕСЛАВОВИЧ МИЛОВИДОВ
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
Москва, Россия
ORCID:0000-0003-1406-5406
e-mail: staine@mail.ru

МЕТОД ПРОЦЕДУРНОЙ РИТОРИКИ ДЛЯ АНАЛИЗА ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

Аннотация. В статье анализируется методология процедурной риторики (И. Богост) применительно к трансмедийным произведениям, которая позволяет выявить их специфические сетевые характеристики. С развитием цифровых технологий происходит изменение восприятия трансмедийного произведения от рецепции нарратива к взаимодействию с пространством. В связи с этим возникает проблема, связанная с восприятием и анализом подобных практик, обладающих пространственными характеристиками, так как традиционный лингвистический подход оказывается ограничено применимым и не позволяет исследовать подобные объекты во всей их полноте. Для изучения пространства, конструируемого в практиках пользователей, в рамках процедурной риторики предлагается исследование единичных операций (действий участника трансмедийного проекта) и картографирование получившихся в результате операционных цепочек. Таким образом, формируется большой массив данных, объединяющих все элементы трансмедийного произведения в единое пространство, независимо от медиа формата и медиа платформы, на которых они представлены. В результате обнаруживается, что в такого рода практиках роль нечеловеческих акторов (вымыш-

ленных персонажей, интерактивных артефактов или сгенерированных компьютером объектов) оказывается также важна, как и пользователей, которые получают новую информацию о вымышленном мире, частично создавая ее. Пространство трансмедийного произведения можно представить, с одной стороны, как интерфейс взаимодействия между различными его частями, а с другой — как «актор-сеть» (Б. Латур), в которой актуализируется коммуникация пользователей, а дихотомия встраивания вымышленного мира в реальный и наоборот постепенно стирается. Вымышленные миры также обнаруживают фрактальные свойства, что дает основания предполагать их принципиальную незавершенность, а сфера пользовательского участия становится гораздо шире авторского замысла (канона). Особый интерес представляет рецепция и взаимодействие пользователей с пространством произведения, так как путь каждого пользователя уникален и феноменология позволяет проанализировать, каким образом структурные составляющие вымышленного мира (порядок их исследования или исключение каких-либо частей) влияют на восприятие трансмедийного произведения и траекторию его изучения.
Ключевые слова: массовая культура, процедурная риторика, Богост, трансмедиа, видеоигры, единичные операции, актор-сеть, Латур

STANISLAV V. MILOVIDOV
National Research University
“Higher School of Economics”
Moscow, Russia
ORCID:0000-0003-1406-5406
e-mail: staine@mail.ru

PROCEDURAL RHETORIC METHOD FOR TRANSMEDIA STORYTELLING ANALYSIS

Abstract. The article analyzes the methodology of procedural rhetoric (I. Bogost) as applied to transmedia storytelling, making it possible to detect its specific network characteristics. With the development of digital technologies, the perception of transmedia works changes from narrative

reception to interaction with the space. In this regard, a problem emerges associated with perception and analysis of such practices possessing spatial characteristics, since the traditional (i.e. linguistic) approach appears to have limited applicability and does not allow to research these objects in their entirety. To research this space constructed in users' practices within the framework of procedural rhetoric, it is proposed to analyze individual operations (actions of a transmedia project participant) and map the resulting operational chains. Therefore, a vast array of data is created, combining all elements of a transmedia work into a single space, regardless of media format or media platform they are presented in. As a result, the role of non-human actors (fictional characters, interactive artifacts or computer-generated objects) turns out to be just as crucial as the role of users who get new information about the fictional world by partially creating it themselves. The space of a transmedia project may be presented, on the one hand, as an interface of interaction between its various parts and on the other hand, as an «actor-network» (B. Latour), where users' communication is actualized as the dichotomy of embedding the fictional world into the real one and vice versa is gradually erased. Fictional worlds also reveal fractal properties, which gives reason to assume their fundamental incompleteness, and the scope of user's participation becomes much broader than the author's concept (canon). The reception and interaction of users with the project's universe is of particular interest, since the path of each user is unique and the phenomenology makes it possible to analyze how the structural components of the fictional world (the sequence of exploring them or excluding some parts) affect the perception of transmedia storytelling and the trajectory of studying it.
Keywords: popular culture, procedural rhetoric, simulation rhetoric, Bogost, transmedia storytelling, videogames, unit operations, actor-network, Latour

Человеку присущи способность и желание убеждать других, и с древних времен люди вырабатывали все новые способы убеждения: от знаковой и телесной риторики к письменности и печатным, текстовым способам коммуникации, а в наше время к процедурной риторике цифровых мультимедиа и трансмедийных проектов. В свою очередь практики потребления вымышленных (конструируемых) вселенных отличаются от традиционных практик потребления иерархических нарративов, в основе которых система лингво-семиотических

кодов. Тенденции медиапотребления трансмедийных произведений опираются на сложившиеся в рамках информационного общества практики, связанные с видеоиграми, мультимедийными платформами и практиками дополненной и виртуальной реальности.

Технический прогресс начала XX века сделал массово доступными различные носители информации, которые благодаря их технической воспроизводимости [В. Бениамин (1)] привели к увеличению количества медиа форматов и разнообразию источников распространения и получения информации. Объединение разрозненных медиумов (музыки, текста, движения, света и пр.) в «единое произведение искусства» (“gesamtkunstwerk”) предсказал еще композитор Р. Вагнер.

В разное время подобные идеи возникали у многих деятелей искусства. К примеру, художник В. Кандинский размышлял о «глубоком сродстве всех видов искусства» в своей работе «О духовном в искусстве», а композитор А. Скрябин пытался воплотить их в «световой» симфонии «Прометей». Однако только после 1930-х годов появляются первые примеры гибридных медиа форматов, получивших название «трансмедиа». Так, по мнению американского медиаисследователя Дж. Лонга, нынешние трансмедийные практики отличаются от способов коммуникации, существовавших ранее в истории человечества. Современные трансмедийные повествования являются наследниками массовой культуры и существуют неотделимо от средств массовой информации, история которых начинается с изобретения печати (2). Поэтому воплощение Библейских сюжетов, легенд о Короле Артуре и Робине Гуде относить к массмедийным произведениям проблематично, так как они формировались вне контекста массовой культуры и средств массовой коммуникации. И только впоследствии современные медийные практики сделали их объектами масс-медиа и трансмедиа. Другой американский теоретик — Т. Догерти соотносит возникновение трасмедиа с появлением новых маркетинговых стратегий в медиаиндустрии 20–30-х годов XX века, а именно «трансмедиа эксплуатации» (3).

На всем протяжении XX столетия в США и Европе стремительный технический прогресс сопровождался широким распространением массовой культуры и средств массовой информации. Поэтому возникновение интереса массовой публики к трансмедийным практикам в определенной степени было обусловлено логикой развития сначала индустриального, а затем постиндустриального обществ и распространением новых информационно-коммуникативных технологий. В связи с этим исторические предпосылки возникновения трансмедийных практик следует искать в истории массовой культуры и масс-медиа, начиная приблизительно с конца XIX века, а появление первых трансмедийных произведений происходит одновременно с распространением таких феноменов, как общество потребления и культурные индустрии в первой половине XX века.

Спецификой трансмедийных произведений является возможность включения в единое художественное пространство выразительных средств литературы, театра, музыки, кинематографа, газет, журналов, а также современных цифровых технологий (видеоигры, социальные сети, дополненная и виртуальная реальности и т.д.). Все эти медиа форматы могут становиться частью трансмедийного произведения, и их особенности оказывают влияние на способы рассказывания историй, взаимодействие составляющих их элементов и структуру произведения.

Особый интерес представляют цифровые интерактивные форматы, включаемые в трансмедийные проекты, так как они привносят новые, специфические способы убеждения и воздействия на пользователей. Например, видеоигры, становясь частью трансмедийного проекта, добавляют и собственную проблематику, связанную с особенностью пользовательских взаимодействий. Начиная с 90-х годов XX века, попытки осмысления видеоигр как культурного феномена происходили с помощью традиционных лингвистических методов, а видеоигры рассматривались как своеобразный текст (М. Л. Райан, Дж. Мюррей, И. Югай, Н. Мошков). Так американская исследовательница, М.-Л. Райан рассматривает видеоигры с

позиции нарратологии, обнаруживая в их структуре как предопределенные гейм-дизайнерами сюжетные элементы, так и «микроистории», возникающие в результате действий игрока (4, с. 201). В свою очередь, российские исследователи И. Югай и Н. Мошков указывают на мысленное общение пользователя с художественными образами при интерпретации произведения, которыми являются персонажи и предметы игрового мира (5, с. 23-24), а художественной единицей в видеоигре становится мизансцена, используемая для организации предметного пространства (6, с. 17). Ключевая роль в их исследованиях при этом отводилась анализу сюжета и выразительных средств. Однако в первое десятилетие XXI века появилось большое количество работ зарубежных исследователей, которые показали, что нарративный подход не дает полной картины процессов, описывающих восприятие пользователем игры. Так, например, Э. Аарсет отмечал, что «когда мы читаем роман, мы осознаем новые смыслы, интерпретируя текст. Но в процессе игры геймер создает новые “тексты”, трансформируя виртуальный мир и объекты на экране», поэтому «удовольствие от геймплея <…> не в визуальной составляющей игры, а в кинестетике, функциональности и познавательности. Ваши навыки будут вознаграждены, ваши ошибки наказываются в буквальном смысле» (7).

Другой исследователь видеоигр — Г. Фраска подчеркивал, что «гейм-дизайнер — это не рассказчик, а, скорее, ведущий в игре, тот, кто контролирует выполнение игровых правил, а не сообщает какие-то сочиненные заранее смыслы» (8, с. 232). Исследователи Й. Дови и Х. Кеннеди из США развили эти подходы, обнаружив, что «текстуальный анализ, основанный на исследовании означающего и означаемого, был признан неадекватным для понимания различия между участием геймера в видеоигровом пространстве в качестве персонажа/аватара и представлением персонажей на обычном киноэкране» (9, с. 6).

В рамках исследования видеоигр за последние десятилетия сформировались подходы к изучению специфики опосредованного

взаимодействия пользователя с виртуальным пространством игры (Й. Юл, А. Гэллоуэй, Э. Аарсет, И. Богост, А. Салин). Исследователи сосредоточились на изучении влияния видеоигровых механик на пользователей и трансформации ими виртуального пространства. Эти подходы также могут быть применимы и к трансмедийным произведениям. В отличие от литературы или кинематографа, видеоигры, казалось бы, в меньшей степени передают риторику их авторов-разработчиков. Гейм-дизайнер намеренно не проявляет себя в пространстве своего творения, «отходит в сторону», отдавая свободу действия игроку. Пользователь должен познать мир через собственный опыт, вне всякого явного выражения авторской позиции.

Однако такая пользовательская «свобода» условна. Как утверждает Г. Фраска, игроки погружаются в видеоигровую историю, принимая все происходящее некритически, в то время как создатели видеоигры имеют планы, помимо развлечения, сформировать у аудитории определенный взгляд, обусловленный различными социальными и политическими причинами (10, с. 87).

Согласно исследованиям А. Дамасио, «мозг запоминает (маркирует) состояние тела (эмоцию) в момент его реакции на определенный стимул, то есть в определенной ситуации» (11, с. 351–352). Впоследствии в процессе принятия того или иного решения человек руководствуется данным опытом, который может повлиять на выбор действия. Часто решение принимается еще до осознания или вообще без осознания эмоции. Таким образом, видеоигровой «опыт» как средство коммуникации с пользователем задействует механизмы бессознательного, следовательно, восприятие послания такого рода происходит на досемиотическом уровне, то есть в тех структурах мышления, которые отличны по своей природе от лингвистической. И лишь затем информационный поток проходит опознание символов (однокоренные слова) и образов, трансформируясь как язык.

Попытки осмысления пользовательской видеоигровой рецепции привели к появлению новых подходов в исследовании видео-

игр, в частности, методов процедурной риторики (И. Богост) и процедурной герменевтики (И. Богост, А. Салин). По мнению И. Богоста, «процедурная риторика — это практика использования алгоритмов и операций так же, как вербальная риторика является практикой использования средств языка для убеждения или изменение мнения» (12, с. 28). Автор полагает, что риторика в видеоиграх заключается в использовании гейм-дизайнерами «единичных операций», через которые пользователь может «считывать» сообщения, заложенные дизайнером игры, не всегда осознавая при этом их тайное присутствие. Единицы представляют собой объекты, объединенные в системы со своей логикой взаимодействий. Например, аэропорт может быть единицей в системе мирового воздушного сообщения и, в свою очередь, состоять из еще более мелких единиц: самолетов, автомобилей, административных зданий, взлетно-посадочных полос, радаров и т. д. А самолет является единицей, состоящей из двигателей, рулей, авионики, радара, экипажа, пассажиров и т.д. При этом под операцией понимается выполнение единицей какого-то действия (налить стакан воды, управлять автомобилем или испытать определенные эмоции). Игры, в свою очередь, «общаются» с пользователем на языке процедур, которые основаны на правилах и механиках, определяющих игровой процесс. Эти правила, законы и механики находят отражение, в частности, в том, что традиционно называется каноном произведения. Каноническими считают те элементы произведения, авторство и авторские права, которые защищены законом и признаны всеми (13, с. 51– 52).

Процедурная риторика может быть проиллюстрирована на примере игры «Kabul Kaboom!». Это переработанная версия известной игры «Kaboom!», вышедшей в 1981 году для платформы Atari 2600. Механика достаточно простая. В нижней части экрана в горизонтальной проекции перемещается женщина в традиционной исламской одежде с ребенком. Фон позади нее представляет собой стилизацию под городские постройки Средней Азии или Ближнего Востока. Сверху на женщину падают американские бомбы и гуманитарная

помощь, представленная иконкой гамбургера. Цель игрока — ловя гуманитарную помощь, избегать попадания бомб. По мере прохождения скорость игры и количество падающих бомб и «гамбургеров» увеличивается. В конечном итоге игрок одновременно с гуманитарной помощью получает бомбу и проигрывает. При этом носителем сообщения о вреде американской экспансии в другие страны является узнаваемый антураж, но если мы рассмотрим игру как набор единичных операций, то смысл поменяется и станет более фундаментальным: в мире существуют как полезные, так и вредные объекты.

Другой пример — видеоигра «Это моя война» («This war of mine», 11 bit studios), вышедшая в 2014 году. Игрок управляет группой гражданских лиц, которые стараются выжить в городе, находящемся в зоне боевых действий. Игровой процесс состоит из двух фаз: дневной, когда игрок прячется в своем убежище, обустраивает и укрепляет его, взаимодействует с другими персонажами, которые обращаются к нему за помощью, и ночной, когда игрок занимается поиском материальных ресурсов для выживания в ближайших локациях. Проблемы, которые стоят перед игроком: нехватка провизии и медикаментов, холод и вооруженные бандиты, а также сложные моральные решения (украсть что-либо или убить мирного жителя для спасения своей группы). Эти решения оказывают влияние на моральное состояние других персонажей и их судьбу. При этом, если, анализируя единичные операции, мы снова будем абстрагироваться от образов на экране и репрезентации событий, то смысл игры можно сформулировать словами «выживание на войне заключается в правильном менеджменте ресурсов».

Согласно утверждению Богоста, процедурная риторика может быть использована для исследования не только видеоигр, но и, к примеру, кинофильмов. В качестве иллюстрации он рассматривает фильм «Терминал» (2004, С. Спилберг), где главный герой, которого сыграл Том Хэнкс, — Виктор Наворский ожидает разрешения на въезд в Соединенные Штаты. Он становится заложником медлительности и неповоротливости крупных бюрократических институтов в нетриви-

альных ситуациях. Таким образом, в первом приближении этот фильм о человеке, невольно попавшем в жернова государственной машины.

Если же рассматривать этот фильм с позиции процедурной риторики и единичных операций, несмотря на абсурдные условия, Виктор терпеливо ожидает разрешения ситуации, принимая ту бюрократическую волокиту, которую ему навязывают. Основной темой кинокартины становится ожидание как таковое без гарантированного выхода из сложившейся ситуации. Ожидание обнаруживается и в реализации цели визита главного героя в США — получить автограф знаменитого джазового музыканта Арта Кэйна, которого ждал и не дождался в течение своей жизни отец Виктора. Фильм повторяет единичную операцию ожидания в каждом из второстепенных персонажей. Двое из них ждут взаимной любви. А третий бежал из своей страны, так как разыскивается там за совершенное преступление и теперь также находится в постоянном ожидании, что его личность раскроется, и он будет депортирован на родину.

Таким образом, если не рассматривать историю о личном противостоянии Виктора Наворского с бюрократической системой, а исследовать ее с точки зрения единичных операций, «Терминал» становится фильмом о различных видах ожидания (14, с. 15–17). Следовательно, *трансмедийные произведения можно представить как огромный массив взаимосвязанных единичных операций. Операции сами по себе отражают правила и законы вымышленного мира произведения, которые, в свою очередь, согласно модели Р. Гамбарато, являются одной из характеристик трансмедийного произведения (15). Во множестве всех единичных операций и их взаимосвязей в трансмедийном проекте могут существовать также фрагменты, противоречащие друг другу и представляющие альтернативные версии событий.* Новые единичные операции обеспечивают возможность аудитории разносторонне исследовать пространство вымышленного мира произведения, так как они являются «обозначением для логики, через которую объекты воспринимают свои миры и взаимодействуют с ними» (16, с. 42).

Такой способ изложения материала позволяет пользователю провести параллели между событиями, взглянуть на внутренние изменения персонажа. При этом автор избавляет материал от собственных оценок и интерпретаций, предоставляя геймерам свободу выбора, а у пользователей возникает желание переигрывать или проходить путь одних и тех же персонажей заново.

В конечном счете рассмотрение трансмедийных проектов с помощью метода исследования единичных операций позволяет по-иному трактовать передаваемые сообщения. Традиционные идеи о добре и зле, жизни и смерти, скитаниях и спасении души дополняются новыми смыслами. К примеру, теперь восприятие таких категорий, как добро и зло, во многом зависит от точки зрения пользователя. Поступки и мотивы персонажей воспринимаются с рациональной, так как произведение представляет собой уже не предопределенный своей завершенностью нарратив, а пространство правил и законов. Пользователь, таким образом, не просто реципиент, следующий по траектории, выбранной автором, а участник, от которого требуется совершение действия, характер которого определяется опытом и социокультурными установками человека, а также его знаниями о вымышленном мире. Поэтому, например, в фантастических мирах, где сосуществуют разные расы, игроку требуется тщательная проработка их культуры, традиций, мотивов вражды и способов взаимодействия с окружающим виртуальным миром. Отсюда возникают *два аспекта, определяющих опыт взаимодействия и путь игрока: технологический, когда игрок совершенствует собственную механику взаимодействия с вымышленным миром, и социальный, определяющий познавательные и коммуникационные возможности с другими игроками или NPC*[1]. В первом случае это приводит к тому, что создателям игры приходится модернизировать игровые механики (выпускать патчи), чтобы со-

[1] Non-Player Character (NPC) от англ. — «персонаж, управляемый не игроком» — термин из области видеоигр обозначающий персонажа, который не находится под контролем игрока. В видеоиграх поведение таких персонажей определяется компьютерной программой.

хранить геймплей, а во втором — часто в глубоко проработанных вымышленных мирах игроки отказываются от прохождения сюжетной линии в пользу свободного путешествия. Например, в видеоигре The Elder Scrolls V: Skyrim (2010, Bethesda Game Studios), согласно статистике, основную компанию прошли всего 27,2% от общего числа игроков, тогда как достижение за исследование 100 различных локацией получили 37,2% игроков (17).

Американские исследователи Г. Дженкинс и Дж. Лонг отмечают, что трансмедийные произведения характеризует наличие сюжетной незавершенности, которая вызывает желание аудитории получить ответы на поставленные вопросы. Благодаря такому подходу развиваются параллельные сюжетные линии или истории второстепенных персонажей, которые открывают новые возможности (точки входа) для расширения вымышленного мира (2, 18). Сюжетная незавершенность обращается к познавательным особенностям пользователя, обусловленным, с одной стороны, личной значимостью предмета для человека, а с другой — сформированным ранее опытом и набором сценариев взаимодействия с медиаплатформами, которые представляют собой предопределенные цепочки взаимосвязей и операций.

Трансмедийные произведения наследуют также специфические характеристики и атрибуты, присущие игре, такие как правила и пространство (игровое поле, площадка, карта и так далее). Исследователи видеоигр М. Букэнен-Оливер и Й. Сео также подчеркивают эти отличительные характеристики игровых нарративов и называют их пространственными (19, с. 423–431). Так, в процессе изучения различных феноменов, связанных с современными медиа, все чаще заходит речь об их пространственном понимании и определении. Дискурс вокруг медиа складывается таким образом, что его характеристикой становится формирование особых пространств, обладающих определенным набором характеристик и составных частей. Они получают названия мультимедийное, трансмедийное, пространство сети Интернет и вовлекают человека (пользователя) в свою структуру. А в рамках практик потребления подобного контента аудитория перехо-

дит от восприятия нарратива к рецепции пространства: в трансмедийных проектах им становится вымышленный мир произведения.

Внутри пространственной структуры трансмедийного проекта существует множество объектов, концептуализированных в вымышленном мире произведения, которые появились в результате творчества создателей проекта, партиципации его участников или функционирования компьютерных программ. Вокруг этих объектов формируются различные социальные и культурные практики, циркулирующие и воспроизводимые затем участниками трансмедийного произведения. Но на становление этих практик влияет не только коммуникация между людьми, но также и коммуникация с вымышленными (искусственно сгенерированными, поведением которых управляет компьютер) персонажами, например, видеоигр.

Для исследования пространственных характеристик трансмедийного произведения предлагается использовать «акторно-сетевую теорию» (Б. Латур, Дж. Ло), которой касался в своих работах и основоположник процедурной риторики И. Богост. Он, рассматривая онтологический статус единичных операций, при общей близости своей позиции с теоретиками АСТ Б. Латуром и Г. Харманом, считал их подход излишне антропоценричным, сосредоточиваясь на проблематике чувственности и восприятии нечеловеческих акторов. Однако для данного исследования антропоцентризм вполне допустим, так как целью его является исследование пользовательской рецепции и взаимодействий с трансмедийным произведением. Также методы АСТ рассматривались применительно к видеоиграм в работах как отечественных, так и зарубежных исследователей. К примеру, Г. Вальдрих включал в актор-сети видеоигр элементы интерфейса (джойстик или иные переферийные устройства ввода, экран или VR-очки) как «нечеловеческих акторов» (20), а С. Ильин анализировал функцию сохранения игры, наделяя ее статусом одного из узлов актор-сети игры и игрока (21).

Центральная метафора АСТ, в частности у Б. Латура, — образ путешествия и путешественника, который исследует пространство с раз-

ветвленной структурой, представляющее собой «актор-сеть». Можно ли представить трансмедийное произведение как «актор-сеть»? Б. Латур предлагает специфическую трактовку данного термина, который близок одному из ключевых понятий постмодернизма — «ризома» (Ж. Делез). Это своего рода паутина, состоящая из узелков и отходящих от них тонких канальцев, по которым циркулирует «жидкое социальное». Важным аспектом является то, что в актор-сеть входят как люди, так и материальные объекты («не-человеки»), на какое-то время связанные каналами, обеспечивающими действие (22, с. 73–74). Таким образом, все, что так или иначе существует в мире, по Б. Латуру, является актором.

Подобную сеть характеризует, во-первых, наличие взаимосвязей между ее узлами, которую можно физически проследить, таковая присутствует и в трансмедийных проектах. Во-вторых, «такая связь оставляет пустым почти все, что не связано» (23, с. 185–186). Здесь Б. Латур обращается к концепции «плазмы» как фона, который находится за пределами взаимосвязей между узлами и конструируется участниками за счет расширения самой сети. Плазма — «это именно то, что еще не отформатировано, еще не измерено, еще не социализировано, еще не включено в метрологические цепи, еще не покрыто, не обследовано, не мобилизовано или не субъективировано» (23, с. 336).

Структура трансмедийного произведения, согласно И. Богосту, может быть представлена как массив взаимосвязанных единичных операций, обнаруживающих себя как «актор-сеть» (15, с. 31–32), в которую включены как пользователи (зрители, читатели, игроки), так и материальные объекты (персонажи произведений или non-player characters, вымышленные организации и технологии). В данном случае можно рассмотреть этот феномен применительно, например, к кино, где все персонажи будут «неигровыми» («нечеловеками»), так как действуют, согласно авторскому замыслу, вне воли зрителя. Другой пример: пользователь, перемещаясь между элементами трансмедийного произведения, существующими в раз-

личных медиаформатах, совершает, согласно теории А. Гэллоуэя, недиегетическое действие (24, с. 12, 15), тогда как медиаформат становится в этом случае узлом актор-сети как элемент «интерфейса».

Таким образом, важнейшей целью трансмедийного произведения является взаимодействие пользователей как с другими участниками, так и материальными медиа объектами. Сам Богост проводит параллели между понятием актора у Б. Латура и собственным пониманием «единицы», которое порождает связанные с ним термины, в частности, «единичные операции». По его мнению, любая единица — это и часть другой единицы, и в то же время самостоятельная целостность, обнаруживающая фрактальные свойства (бесконечность и повторение) (16, с. 34–35). В свою очередь, отечественная исследовательница медиа Е. Глазкова находит фрактальные свойства и в трансмедийных произведениях, которые возникают «в первую очередь за счет полиэкранности и представляют собой сложный самоупорядочивающийся информационный хаос, моделирующий себя по принципу бесконечного повторения, вложения, разветвления и последовательного масштабирования самоподобных структур, взаимосвязи между которыми выстроены на основе повторяющихся алгоритмов» (25, с. 151–152). Исследователи в данном случае опираются на идеи А. Бадью о том, что «существовать — значит быть элементом» и «количество подмножеств больше самого множества» (26, с. 92–94; 10, с. 39). *Таким образом, вымышленный мир трансмедийного произведения не только обладает точками незавершенности, куда направляются творческие силы поклонников, но и принципиально не может быть завершенным.*

Но с точки зрения участников трансмедийного произведения через партиципаторные практики реальный мир становится частью вымышленного мира произведения. Опыт рецепции вымышленного мира трансмедийного произведения каждым пользователем зависит от его уникального пути, состоящего из набора единичных операций и взаимодействий с другими пользователями и материальными объектами, а также соотнесения их с собственным культурным базисом.

В рамках такой интерпретации становится возможным посмотреть «нечеловеческими глазами» или, по Ж. Делезу, использовать «“чистую” перцепцию, какова она есть в предметах и материи… до возникновения человека» (27, с. 140). *Вымышленный мир произведения оказывается определяющим по отношению к пользователям, как реальный мир по отношению к человеку, поскольку и тот, и другой обусловлены собственными правилами и законами.* Их нарушение ведет к отчуждению индивида и его исключению из контекста бытия. Например, сумасшествие как радикальное нарушение социальных законов и гибель — физических. В рамках вымышленного мира подобные нарушения приведут к невозможности коммуникации с другими участниками (отсутствие интереса, бан, удаление из друзей) и восприятия его материальных объектов (действий персонажей, логики событий).

Но так как все взаимодействия внутри вымышленного мира, его правила и законы (канон) продуманы авторами, то *у пользователя появляется возможность прикоснуться к метафоре чуждого ему мира, другой субъективности и расширить собственное жизненное пространства за пределы наличного бытия*. А. Деникин в рамках телесно-ориентированного подхода к анализу современных аудиовизуальных произведений описывает подобный феномен как «взаимодействие трех «телесностей»: тела зрителя, «тела» произведения и тела автора» (28, с. 126), а И. Богост дискутирует об объектно-ориентированной онтологии как значительной области непознанного и иррационального, которая вызывает интерес у современного человека. Развивая идеи Б. Латура, он предполагает, что не менее значимым в исследовании подобных практик является изучение взаимодействий между «нечеловеческими акторами». Пространство трансмедийного произведения не просто хаотично и беспорядочно, а формирует «актор-сеть», которая обладает внутренними законами, заставляющими пользователей действовать согласно им.

Таким образом, создание трансмедийного проекта представляет собой создание своего рода интерфейса, связывающего между со-

бой элементы истории на различных медиа платформах и позволяющего аудитории оперировать ими. Участники трансмедийного проекта используют шаблоны взаимодействия, которые определяются форматом (кино, литературное произведение, видеоигра) и жанром медиа контента (комедия или драма, шутер или стратегия в реальном времени). Эти шаблоны позволяют аудитории сориентироваться в выборе траектории исследования вымышленного мира. Любая активность человека в рамках трансмедийного проекта состоит из действий, а действия осуществляются при помощи единичных операций. В свою очередь, трансмедийный проект представляет собой пространство вымышленного мира произведения, определяемое правилами и законами, которые задает канон произведения. Даже в случае создания альтернативных версий развития сюжета по отношению к каноническому их принадлежность к вымышленному миру произведения определятся степенью отступления от канона. Таким образом, в основе медиа потребления пространства вымышленного мира произведения лежит возможность действования пользователя в рамках определенных проектом законов и правил. Это не специфические для трансмедийного произведения практики, а принадлежащие более широкому классу практики взаимодействия, характерные также для видеоигр, виртуальной и дополненной реальностей, чем и обусловлен выбор соответствующей методологии. Опираясь на методологию процедурной риторики И. Богоста, становится очевидно, что центральной задачей при анализе трансмедийных проектов является разработка их пространственной картографии.

Таким образом, при смещении восприятия от нарратива к пространству произведения происходят изменения его восприятия от репрезентации к опыту. Поэтому для исследования трансмедийных проектов в рамках данной методологии особое значение придается роли участника произведения. Пользователь получает новую информацию о вымышленном мире произведения, которая частично создается им самим. Также включение неодушевленных акторов «нечеловеческого» происхождения в систему исследования стирает границы дихото-

мии индивида и окружающей среды, внешнего и внутреннего, реального и виртуального. Пользователь трансмедийного произведения как познающий субъект в процессе изучения вымышленного мира находится в придуманных им образах, а благодаря мультиканальности эти образы проникают в повседневный жизненный мир человека и оказываются не в меньшей степени виртуальными, чем другие, с тем лишь отличием что, к примеру, новостным сообщениям индивид присваивает статус реальных на основе общественного консенсуса. В рамках восприятия трансмедийных произведений такой общественный договор отсутствует, вследствие чего становится возможным обнаружить общие характеристики культурного функционирования вымышленного мира произведения, не рассматривая дихотомию встраивания вымышленного мира в реальный или наоборот.

ЛИТЕРАТУРА

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М.: Медиум, 1996. 239 с.

2. Long, Geoffrey A. Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. Master Thesis. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge. 2007. Pp. 177–181.

3. Doherty, Thomas. Teenagers and Teenpics: The Juvenilization of American Movies in the 1950s, Unwin Hyman, Boston, 1988. 275 p.

4. Ryan, Marie-Laure. Avatars of Story. Minneapolis: U Minnesota, 2006. 296 p.

5. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дис. ... канд. иск.: 17.00.09. Спб., 2008. 226 с.

6. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция : дис. ... канд. иск.: 17.00.09. Спб., 2011. 220 с.

7. Aarseth, Espen. Computer game studies, year one // Game Studies, 2001. URL: http://gamestudies.org/0101/editorial.html (дата обращения: 18.06.2019).

8. Frasca, Gonzalo. Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology // The Video Game Theory Reader, Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (ed.). New York: Routledge, 2003. Pp. 230–236.

9. Dovey Jon, Kennedy Helen W. Games Cultures: Computer Games As New Media. New York, Open University Press, 2006. 171 p.

10. Frasca, Gonzalo. Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. MIT Press, 2004. URL: http://electronicbookreview.com/essay/videogames-of-the-oppressed/ (дата обращения: 18.06.2019).

11. Bechara Antoine, Damasio Antonio R. The somatic marker hypothesis: A neural theory of economic decision // Games and Economic Behavior. N. 52 (2005). Pp. 336–372.

12. Bogost, Ian. Persuasive games. The expressive power of videogames. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007. 464 p.

13. Аль-Ханаки Джамал А.-Н. Принципы трансмедийного повествования в новостных историях: дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10. М., 2017. 219 р.

14. Bogost, Ian. Unit operations: an approach to videogame criticism. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006. 264 p.

15. Gambarato, Renira R. Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations // Baltic Screen Media Review. 2013. № Vol. 1. Pp. 81–100.

16. Богост И. Чужая феноменология, или какова быть вещью? / Пер. с англ. Г.Г. Коломийца. Пермь: «Гиле Пресс», 2019. 200 с. 17. Steam URL: https://steamcommunity.com/stats/489830/achievements/ (дата обращения: 18.06.2019).

18. Jenkins, Henry. Transmedia 101 // Confessions of an Aca-Fan The Official Blog of Henry Jenkins. 2007. URL: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (дата обращения: 18.10.2019)

19. Buchanan-Oliver, Margo; Seo, Yuri. Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in Warcraft III // Journal of Consumer Behaviour. 2012 – № 11 (6). Pp. 423–431.

20. Waldrich, Harald. The home console dispositive: digital games and gaming as socio-technical arrangements. Applying the Actor-Network Theory in Media Studies. Ed. by M. Spöhrer and B. Ochsner. Hershey, IGI Global, 2017, Pp. 174–196.

21. Ильин С.Е. Между актор-сетями и виртуальными мирами: опция сохранения в видеоиграх с точки зрения социальной топологии // Идеи и идеалы. 2019. Т. 11, № 1, ч. 2. С. 419–436.

22. Полонская И.Н. Альтернативная социология Б. Латура: к характеристике методологии // Теория и практика общественного развития. 2012. № 6. С. 72–75.

23. Латур Б. Пересборка социального. Введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 382 с.

24. Galloway, Alexander R. Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press, 2006. 160 p.

25. Глазкова Е.А. Художественно-выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений: Дис. ... канд. иск.: 17.00.03. Москва, 2017. 267 с.

26. Богост И. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. Т. 25. № 1. С. 79–99.

27. Делез Ж. Кино-1. Образ-движение. М.: «Ад Маргинем», 2004. 560 с.

28. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Знание. Понимание. Умение. 2017. № 2. С. 115–130.

REFERENCES

1. Ben'yamin V. Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskoj vosproizvodimosti: izbrannye esse (Work of Art in the Era of its Technical Reproducibility: Selected Essays). M.: Medium, 1996. 239 p.

2. Long G.A. Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. Master Thesis. Cambridge, 2007. Pp. 177–181.

3. Doherty T. Teenagers and Teenpics: The Juvenilization of American Movies in the 1950s. Boston: Unwin Hyman, 1988. 275 p.

4. Ryan M.-L. Avatars of Story. Minneapolis: U Minnesota, 2006. 275 p.

5. Yugaj I.I. Komp'yuternaya igra kak zhanr hudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov: dis. ... kand. Isk (Computer Game as a Creative Artistic Genre at the Turn of the 21st Century: Ph.D. Thesis in Art). SPb., 2008. 226 p.

6. Moshkov N.A. Hudozhestvenno-vyrazitel'nye sredstva komp'yuternyh igr: tipologiya i evolyuciya: dis. ... kand. Isk (Artistic Expressive Means in Computer Games: Typology and Evolution: Ph.D. Thesis in Art). SPb., 2011. 220 p.

7. Espen A. Computer game studies, year one. Game Studies, 2001. Vol. 1. Is. 1. URL: http://gamestudies.org/0101/editorial.html (accessed: 18.06.2019).

8. Frasca G. Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology. The Video Game Theory Reader. Wolf M.J.P., Perron B. (ed.). New York: Routledge, 2003. Pp. 230–236.

9. Dovey J., Kennedy H.W. Games Cultures: Computer Games As New Media. New York: Open University Press, 2006. 186 p.

10. Frasca G. Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. Electronic book review. 2004. URL: http://

electronicbookreview.com/essay/videogames-of-the-oppressed/ (accessed: 18.06.2019).

11. Bechara A., Damasio A.R. The somatic marker hypothesis: A neural theory of economic decision. Games and Economic Behavior. 2005. Vol. 52. Is. 2, pp. 336–372.

12. Bogost I. Persuasive games. The expressive power of videogames. Cambridge; Massachusetts: The MIT Press, 2007. 464 p.

13. Al'-Hanaki Dzh. A.-N. Principy transmedijnogo povestvovaniya v novostnyh istoriyah: dis. ... kand. filol. Nauk (Principles of Transmedia Narration in News Stories: Ph.D. Thesis in Philology). M., 2017. 219 p.

14. Bogost I. Unit operations: an approach to videogame criticism. Cambridge; Massachusetts: The MIT Press, 2006. 264 p.

15. Gambarato R.R. Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. Baltic Screen Media Review. 2013. Vol. 1, pp. 81–100.

16. Bogost I. Chuzhaya fenomenologiya, ili Kakovo byt' veshch'yu? (Alien Phenomenology, or How Does it Feel to be a Thing?) Perm': HylePress, 2019. 194 p.

17. Steam: platforma dlya igrokov i razrabotchikov. URL: https://steamcommunity.com/stats/489830/achievements/ (accessed: 18.06.2019).

18. Jenkins, Henry. Transmedia 101 // Confessions of an Aca-Fan The Official Blog of Henry Jenkins. 2007. URL: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (accessed: 18.10.2019)

19. Buchanan-Oliver, Margo; Seo, Yuri. Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in Warcraft III // Journal of Consumer Behaviour. 2012 – № 11 (6). Pp. 423–431.

20. Waldrich, Harald. The home console dispositive: digital games and gaming as socio-technical arrangements. Applying the Actor-Network Theory in Media Studies. Ed. by M. Spöhrer and B. Ochsner. Hershey, IGI Global, 2017, pp. 174–196.

21. Il'in S.E. Mezhdu aktor-setyami i virtual'nymi mirami: opciya sohraneniya v videoigrah s tochki zreniya social'noj topologii [Between Actor-Networks and Virtual Worlds: The Saving Option in Video Games from the Social Topology Perspective]. // Idei i idealy. 2019. T. 11. № 1, ch. 2, pp. 419–436.

22. Polonskaya I.N. Al'ternativnaya sociologiya B. Latura: k harakteristike metodologii // Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya [B. Latour's Alternative Sociology: Towards a Methodology Characterization // Theory and Practice of Societal Development]. 2012. № 6, pp. 72–75.

23. Latur B. Peresborka social'nogo. Vvedenie v aktorno-setevuyu teoriyu [Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory]. M.: Izd. dom Vysshej shkoly ekonomiki, 2014. 381 p.

24. Galloway, Alexander R. Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press, 2006. 160 p.

25. Glazkova E.A. Hudozhestvenno-vyrazitel'noe svoeobrazie transmedijnyh ekrannyh proizvedenij: dis. ... kand. Isk [Artistic Expressive Originality of Transmedia Screen Works: Ph.D. Thesis in Art]. M., 2017. 267 p.

26. Bogost I. Bardak v videoigrah [A Mess in Video Games]. Logos. 2015. T. 25. № 1, pp. 79–99.

27. Delez ZH. Kino: Kino-1 Obraz-dvizhenie; Kino-2 Obraz-vremya [Cinema 1: The Movement-Image; Cinema 2: The Time-Image]. M.: Ad Marginem, 2004. 622 p.

28. Denikin A.A. Telesno-orientirovannyj podhod pri analize proizvedenij ekrannogo iskusstva [Body-Oriented Approach in Screen Works Analysis]. // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2017. № 2, pp. 115–130.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

СТАНИСЛАВ ВЯЧЕСЛАВОВИЧ МИЛОВИДОВ

магистрант,

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»;

продюсер радиопрограмм ВГТРК ГРК «Радио России»,

ORCID:0000-0003-1406-5406

e-mail: staine@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:

STANISLAV V. MILOVIDOV

the graduate student of HSE,

the producer of the "Radio Rossii".

ORCID:0000-0003-1406-5406

e-mail: staine@mail.ru

ДЛЯ ЗАМЕТОК
FOR NOTES

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 15.3, 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 30.09.19
Усл. печ. л. 10.6. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре
Института кино и телевидения (ГИТР)

Контактная информация:
8 (495) 7876511
www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru
123007, Россия, Москва,
Хорошевское ш., д. 32А