

Уральский федеральный университет  
им. первого Президента России Б. Н. Ельцина  
Гуманитарный университет

# Мир через экран(ы)

*Монография*

Екатеринбург  
2021

**УДК 316.77:004.738.5+7.06**

**ББК 71.4+85**

**М-63**

*Издательский проект реализуется при поддержке  
гранта Президента Российской Федерации,  
предоставленного Фондом президентских грантов.  
Организатор проекта — АНО «Д.К— Киноклуб».*

**М-63**

Мир через экран(ы) : монография / Е. Я. Марголит, М. В. Витушко, Р. Нейкова, А. А. Глазунов, З. К. Абдуллаева, Л. М. Немченко, В. В. Фурс, А. Л. Антипин, Е. А. Голуб, В. Н. Малышев, И. А. Крончев, П. В. Прохоренко, В. А. Широкова, А. В. Сильвестров, И. А. Вырыпаев ; научные редакторы Л. М. Немченко, Т. А. Круглова. — Екатеринбург : Гуманитарный университет, 2021. — 278 с.

**ISBN 978-5-7741-0398-0**

Коллективная монография посвящена осмыслению места и роли экрана в современной культуре. Сегодня на различных экранах (от киноэкранов до портативных экранов гаджетов) по всему миру показывают лекции, конференции, кинофестивали, спектакли и другие культурные события. Вызовы 2020-го года (пандемия COVID-19) еще больше способствовали тому, что экран стал главным посредником между человеком и окружающим миром, между зрителем и произведением искусства.

В исследованиях обсуждаются проблемы статуса экрана, который теперь уже не является привилегированным носителем кинематографического образа, а становится своего рода универсальным способом конструирования художественной, культурной, политической и социальной реальности. Авторы монографии — участники 3-й Международной научно-практической конференции «Мир через экран: полимедийность современного искусства», прошедшей в рамках XVI Международного фестиваля-практикума киношкол «Кинопроба» (3 декабря 2020 г.) при поддержке кафедры истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры УрФУ. Монография объединила исследования молодых и зрелых ученых Екатеринбурга, Москвы, Санкт-Петербурга, Софии, Вильнюса, а также кейсы, представленные во время мастер-классов практиками аудиовизуальных искусств из России и Польши. В монографии выделяются 2 основных вектора: исследование экрана в традиционных медиа (кино, театр) и новых (видеоарт, компьютерные игры, Инстаграм).

**ISBN 978-5-7741-0398-0**

© Оформление. Гуманитарный  
университет, 2021

© Е. Я. Марголит, М. В. Витушко, Р. Нейкова,  
А. А. Глазунов, З. К. Абдуллаева, Л. М. Немченко,  
В. В. Фурс, А. Л. Антипин, Е. А. Голуб,  
В. Н. Малышев, И. А. Крончев, П. В. Прохоренко,  
В. А. Широкова, А. В. Сильвестров,  
И. А. Вырыпаев, 2021

## Содержание

<b>От редакторов .....</b>	<b>4</b>
<b>Раздел 1. Возможности экрана в традиционных медиа.....</b>	<b>7</b>
1.1. Экран как демонстрация советской истории (20-е гг. XX века) ( <i>Марголит Е. Я.</i> ).....	7
1.2. Дистанционный монтаж как онтологический медиум в творчестве Артавазда Пелешяна ( <i>Витушко М. В.</i> ) .....	43
1.3. Экранное искусство для детей и юношей в современной цифровой среде ( <i>Нейкова Р.</i> ).....	62
1.4. Реализация образов религиозной мифологии Г. Ф. Лавкрафта в короткометражной мультипликации ( <i>Глазунов А. А.</i> ).....	77
1.5. Театр на randevу с кино ( <i>Абдуллаева З. К.</i> ) .....	97
1.6. От режиссерского театра к театру HD (что остается от театра после переноса спектакля на экран) ( <i>Немченко Л. М.</i> ).....	113
<b>Раздел 2. Экран в новые медиа.....</b>	<b>137</b>
2.1. Методы исследования трансмедийных нарративов ( <i>Фурс В. В.</i> ) .....	137
2.2. Кино/видеоарт как машина по генерированию реальностей ( <i>Антипин А. Л.</i> ) .....	169
2.3. Образ-мигрант в современных художественных практиках ( <i>Голуб Е. А.</i> ) .....	190
2.4. Язык времени на экране: взаимодействие с многомерным временем в компьютерных играх с открытым миром (на примере экшена «Ведьмак 3: Дикая Охота») ( <i>Малышев В. Н.</i> ) .....	210
2.5. К проблеме эстетики и поэтики Instagram ( <i>Крончев И. А.</i> ) .....	223
2.6. «Мистер Робот»: амбивалентность и ироническая остраненность ( <i>Прохоренко П. В., Широкова В. А.</i> ).....	239
<b>Раздел 3. Мастер-классы .....</b>	<b>249</b>
3.1. Современное медиа в музее, или Музей как современное медиа ( <i>Сильвестров А. В.</i> ) .....	249
3.2. Фильм-спектакль — границы жанра ( <i>Вырыпаев И. А.</i> ).....	268

## От редакторов

Монография «Мир через экран(ы)» — продолжение серии научных изданий, обязанных своим появлением Международному фестивалю-практикуму киношкол «Кино-проба». В 2019-м и в 2020-м гг. вышли сборники научных статей «Пространство документации: режимы существования кинематографических свидетельств» и «Эффект художественной достоверности», написанные участниками международных конференций, прошедших в рамках фестиваля. Сборники включают в себя стенограммы лекций и мастер-классов ведущих теоретиков и практиков российского и международного кинематографа. Серией эти три издания названы неслучайно, так как редакторы-составители, они же — организаторы конференций — видят определенную логику в тематическом и проблемном своеобразии исследовательских сюжетов, к которым обращаются авторы статей. Отметим некоторые важные сквозные линии. В предыдущих сборниках в центре внимания исследователей находилась проблема достоверности в кинематографе и тесно связанные с ней вопросы документации и свидетельства. Уже на стадии обсуждения этих вопросов стало ясно, что речь идет не только об определенной, чрезвычайно острой проблеме бытования современного кинематографа, развития его языка и жанров (игрового и неигрового, художественного и документального), но и об экранной культуре в целом. Исследователи кинематографа неизбежно выходили за пределы традиционно трактованного киноискусства, в сопредельные области, куда кино в XXI веке внедряется в поисках

нового адресата и развития своего языка: видеоарт, телесериалы, съемки на гаджеты, и т. д.

Таким образом, вполне логично, что в декабре 2020 года в центре внимания оказалась тема экрана, его модификаций и роли в современной культуре. Объективные события пандемии изменили формы коммуникации многих культурных практик, в первую очередь образовательных и художественных, а экран стал главным посредником между человеком и окружающим миром, между зрителем и произведением искусства.

Мы предположили, что точкой отсчета, которая поможет понять наши отношения с реальностью, способен стать сам феномен экрана в его исторических, технологических и эстетических модусах. Уже после конференции, прочитав статьи участников, мы увидели целое как текст: с одной стороны, разнородный, так как авторы исследовали как традиционное (пленочное) кино, так и его новые (цифровые) версии и, более того, вообще уходили далеко за пределы кино (компьютерные игры, театр, инстаграм, медиаарт); с другой стороны, внутренне связанный темой увеличения количества и технологического разнообразия возможностей экрана. Так появилась формула — ЭКРАН(Ы) — во множественном числе. Экранов становится всё больше, они модифицируются, очень быстро развиваются, меняются и, что особенно было важно для нас, вступают в самые разнообразные отношения друг с другом. Поэтому второй сквозной линией, проходящей через монографию, помимо роста и умножения экранов, стала тема взаимодействия, или, говоря современным языком, трансмедиальности.

Поскольку конференция проходила в гибридном формате — офлайн и онлайн, мы благодарны Ельцин Центру, предоставившему возможность трансляции мастер-классов, стенограммы которых представлены в третьей части монографии.

*Т. А. Круглова, Л. М. Немченко*

## **Раздел 1**

### **Возможности экрана в традиционных медиа**

#### **1.1. Экран как демонстрация советской истории (20-е гг. XX века)\***

Феномен советского кино возник в ситуации, когда глобальный исторический сдвиг наложился на очередное обновление киноязыка и, соответственно, творческих кадров и киноаудитории. В предшествующем цикле кино в поисках своего места в системе высоких искусств ориентировалось, прежде всего, на театр. Быстро растущие доходы позволили кинематографу уйти от натуры в пространство возводимых преимущественно в павильонах декораций. Всё бóльшая их масштабность и изысканность призвана была продемонстрировать богатство и прибыльность нового зрелища. Цепь исторических катаклизмов, начатых Первой мировой войной, в одних случаях тормозила развитие кинематографа, как это произошло в странах Западной Европы, вовлеченных в войну — Германии, Франции, Италии. В других же — стимулировало этот процесс, как в России. Но так или иначе, в этой фазе развития каждый кинематограф должен был пройти через усиление эскапистских тенденций, т. е. через заведомое отвлечение от материала наличной реальности, сопротивление ей. Пример русско-

---

**\* Сведения об авторе:**

*Евгений Яковлевич Марголит*, кандидат искусствоведения, Высшие курсы сценаристов и режиссеров (г. Москва, Россия).

го дореволюционного кинематографа здесь чрезвычайно показателен. Во многом именно стремление во что бы то ни стало отвлечься от реальности способствовало в России стремительному росту кинопроизводства в ситуации, когда экспорт фильмов из-за границы оказался чрезвычайно осложнен из-за военных действий.

Доведение ведущих художественных тенденций цикла до истощения вызывает появление тенденций прямо противоположных. Обветшав, декорации, в конце концов, рушатся (в прямом и переносном смысле), кинематограф оказывается лицом к лицу с наличной реальностью и вновь открывает ее для себя как исходный художественный материал. Юный Лев Кулешов в начале 20-х настаивает: «...вопреки всем искусствам кинематограф пользуется непосредственную жизнь, но отнюдь не является ее воспроизведением, а ломает ее, претворяет ее к и н е м а т о г р а ф и ч е с к и м и т в о р ч е с к и м и п р о ц е с с а м и»<sup>1</sup>.

Кинокамера из средства технической фиксации становится средством познания и преобразования реального мира. «Мой путь — к созданию свежего восприятия мира. Вот я и расшифровываю по-новому неизвестный вам мир... “Киноглаз” как возможность сделать невидимое видимым, неясное — ясным, скрытое — явным, замаскированное — открытым, игру — неигрой, неправду — правдой», — тогда же декларирует Дзига Вертов<sup>2</sup>.

Экранный мир вновь обретает материальность, предельную предметную плотность. Эта закономерность и

---

<sup>1</sup> Кулешов Л. Собрание сочинений : в 3 т. — Т. 1 : Теория. Критика. Педагогика. — М. : Искусство, 1987. — С. 75.

<sup>2</sup> Вертов Д. «Киноглаз» (1924).

проявила себя впервые в истории кино с такой отчетливостью на рубеже 10—20-х гг. минувшего столетия.

Радикальность исторического слома в России дала в результате наиболее радикальный вариант обновления кинематографического языка. Стремительно формирующимся советским кинематографом владеет «необычайная любовь... к реальному материалу»<sup>3</sup>, как выразился Кулешов в итоговой книге 20-х «Искусство кино. [Мой опыт]». Закономерно, что именно в советском кино 1920-х полноценным и новаторским видом киноискусства становится в работах Дзиги Вертова, Владимира Ерофеева, Эсфири Шуб документальный фильм — «в кинематографии нужен реальный материал, а не игра под реальность»<sup>4</sup>.

Именно в этом качестве советское кино 20-х стремительно завоевывает авторитет в международном киносообществе. Вот что писал известный немецкий критик Альфред Керр: «Фильм, построенный русскими — вовсе не фильм. Это — и с т и н а. Никакой косметики, никакого приукрашивания, очень мало всякой аппаратуры <...>. И посмотрите, как живут в русском фильме массы! Ведь это настоящее выявление подлинной жизни!» И заключает: «У них очень много художества, но есть и нечто большее, чем всякое искусство: они — п р о с в е т и т е л и. <...> Да, они просвещают, и притом не лампадой, а заревом»<sup>5</sup>.

Художественное преображение мира оказывается, в конечном счёте, синонимично преображению социальному. Человек, преображающий мир, преображает себя.

<sup>3</sup> Кулешов Л. Указ. соч. Т. 1. С. 178.

<sup>4</sup> Там же. С. 180.

<sup>5</sup> Цит. по: Луначарский А. В. Луначарский о кино : Статьи. Высказывания. Сценарии. Документы / вступ. статья С. С. Гинзбурга. — М. : Искусство, 1965. — С. 92, 93.

«Идея создания нового человека оказалась особо продуктивной для советского авангарда, совпала с постреволюционным менталитетом, атеистическим, созидательным, ориентированным на переустройство мира <...>. Монтажным “творимым человеком” заселяет “творимую земную поверхность” Лев Кулешов, к созданию “синтетического” Адама призывает Дзига Вертов (“Я — киноглаз, я создаю человека более совершенного, чем созданный Адам, я создаю тысячи разных людей по разным предварительным чертежам и схемам”))<sup>6</sup>. Показательно, что предметом первых опытов этой эпохи эксперимента в советском кино оказывается именно человеческое лицо. Известный эксперимент Кулешова, монтирующего один и тот же план известного дореволюционного киноактера то с детским гробиком, то с тарелкой супа, объективно демонстрировал не столько всемогущество монтажного метода, как полагал Кулешов, сколько реальную многозначность человеческого лица. Прыжок Вертова с двухметровой вышки, снятый в 1918 году ускоренной съемкой, позволил выявить целую гамму эмоций, недоступных невооруженному глазу. «Не “съемка врасплох” ради “съемки врасплох”, а ради того, чтобы показать людей без маски, без грима, схватить их глазом аппарата в момент неигры, прочесть их обнаженные киноаппаратом мысли»<sup>7</sup>.

Традиционные средства показа уже не срабатывают: человек здесь взят именно в процессе кардинального социального обновления, по сути, формулой метасюжета

---

<sup>6</sup> Нусинова Н. Искусственный человек // Белые столбы : XX кинофестиваль, 29.02–05.03.2016 : каталог. — Госфильмофонд России, 2016. — С. 67.

<sup>7</sup> «Киноглаз» (1924).

всего периода истории отечественного кино 20-х может служить вступительный титр в исходной версии «Броненосца “Потёмкин”»: «Дух мятежа носился над русской землею. Какой-то огромный и таинственный процесс совершался в бесчисленных сердцах: разрывались узы страха; личность, едва успев сознать себя, растворялась в массе, масса растворялась в порыве»<sup>8</sup>.

«Духом мятежа» оказывается порожден и феномен «русского монтажа». В контексте исторического слома новое языковое средство организации кинематографического материала в сознании самых радикальных мастеров нового советского кино выступает в качестве средства пересоздания окружающего мира на принципиально новых началах. Наличная реальность для этого поколения становится, в конечном счете, строительным материалом для создания образа идеального будущего. В этом суть своеобразия советского кинематографа. Экранная реальность в нем не параллельна наличной, но предвосхищает ее в неизбежной исторической перспективе. Она представляет собой, по сути, эскиз, чертеж будущего, который в дальнейшем предстоит непосредственно воплотить в самой окружающей реальности<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Цитата взята из статьи Л. Троцкого «Красный флот» (1905). В 1935 г. титр изъят из всех копий и заменен цитатой из статьи В. И. Ленина «Революционные дни. План Петербургского сражения» (1905).

<sup>9</sup> В советском кино 20-х этот прикладной характер проявляется с предельной наглядностью. Декорации редакции газеты работы Александра Родченко в «Журналистке» (1927) Кулешова, рабочей столовой и общежития работы Евгения Енея в «Обломке империи» (1929) Фридриха Эрмлера, коровник будущего работы Андрея Бурова в «Старом и новом» (1928) Сергея Эйзенштейна являются одновременно архитектурными проектами, вынесенными на обсуждение аудитории по поводу целесообразности их внедрения в быт.

Именно здесь совпали устремления энтузиастов нового искусства и советской власти, рассматривавшей кинематограф как наиболее действенное, в силу его наглядности, средство пропаганды и агитации за новое социальное устройство. Отсюда известные слова Ленина о «важнейшем из искусств».

«Советская фильма должна быть агитационной <...>. В этой стране абсолюта фильм, изготовленный государством, служит для отображения еще не существующего мира и как предписание житейских правил в таком идеальном совершенстве, в каком они вряд ли осуществляются. Все пролетарско-коммунистическое должно быть идеально-прекрасным, все буржуазное — отвратительным и подлым. Заинтересованное государство, пользуясь быстротой кино, берет реванш за медлительность, с которой действительность следует за его намерениями. Государство, живущее с убеждением, что индивидуум — это ничто, что воля масс — всё, и строящее на этом принципе сценарии своих фильмов, может оперировать лишь на очень узкой базе <...>. Цензура, сопровождающая шаг за шагом создание картин и оценивающая любое действие с точки зрения возможности его осуществления в этом несуществующем мире, имеет, таким образом, интереснейшую возможность посредством фильма создать коммунистический идеал быта, в тысячах подробностей выработать настоящий комплекс коммунистических правил жизни», — отмечал весной 1925 года московский корреспондент «Берлинер Тагеблатт»<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Шеффер П. Кино в Москве. Только пропаганда // Киноведческие записки. — 1990. — № 6. — С. 83.

Установку Ленина подхватывает и развивает в условиях НЭПа Троцкий. В статье с выразительным названием «Церковь, водка и кинематограф» он пишет: «Это оружие, которое само просится в руки: лучший инструмент пропаганды — технической, культурной, производственной, антиалкогольной, санитарной, политической — какой угодно, пропаганды общедоступной, привлекательной, врезающейся в память, и — возможная доходная статья.

Не нуждаясь в разветвленной иерархии, в парче и пр., кинематограф развертывает на белой простыне гораздо более захватывающую театральность, чем самая богатая, умудренная театральным опытом тысячелетий церковь, мечеть или синагога. В церкви показывают только одно “действие”, и притом всегда одно и то же, из года в год, а кинематограф тут же, по соседству или через улицу, в те же дни и часы покажет и языческую пасху, и иудейскую, и христианскую, в их исторической преемственности и в их обрядовой подражательности. Кинематограф развлекает, просветит, поразит воображение образом и освободит от потребности переступить церковный порог. Кинематограф — великий конкурент не только кабака, но и церкви. Вот оружие, которым нам нужно овладеть во что бы то ни стало!»<sup>11</sup>.

Здесь интересна догадка о сакральном характере киноизображения в восприятии аудитории, к которой теперь кинематограф обращён в первую очередь. Это, как подчеркивал ранее Ленин, зритель будущих кинотеатров

---

<sup>11</sup> Правда. — 1923. — 12 июля (№ 154).

«в деревнях и на Востоке, где они являются новинками и где поэтому наша пропаганда будет особенно успешна»<sup>12</sup>.

Речь идет о переориентации кинематографа на новую киноаудиторию — и переориентации неизбежной, поскольку она меняется и по возрастному, и по социальному составу. «После революции в кино пришел новый зритель — *рабочий, рабочий-интеллигент, красноармеец-крестьянин*. (В ближайшие годы надвигаются многомиллионные массы зрителя чисто *крестьянского*). Мелкая буржуазия отходит на задний план, и очень скоро ее заставят смотреть то, что будет требовать рабочий», — заявляет в «Киножурнале АРК» в начале 1925 г. один из активных организаторов кинопроцесса, в будущем историк советского кино и профессор ВГИКа Николай Лебедев<sup>13</sup>.

Предполагается, что рабочий зритель как представитель класса-гегемона, пересоздающего мир, мыслит себя исключительно в пространстве истории — как субъект исторического деяния. Коллизии частной жизни представляются не более чем преодолеваемыми в ходе этого деяния пережиткам и прошлого. Киноавангард 20-х с его пафосом монтажного преобразования экранного мира и отрицанием на этой основе традиционной фабулы, отождествляет себя именно с таким предполагаемым зрителем. Уже в 1920-м Кулешов рассуждает: «...монтаж — революционное течение в кинематографии, и всего вероятней,

---

<sup>12</sup> Ленин В. И. Полное собрание сочинений. — 5-е изд. — Т. 44 : Июнь 1921 — март 1922. — М. : Госполитиздат, 1964. — С. 361.

<sup>13</sup> Лебедев Н. 67 ответов (К вопросу об изучении зрителя). Цит. по: Публика кино в России. Социологические свидетельства 1910–1930-х годов. — М. : Гос. ин-т искусствознания : Канон+, 2013. — С. 215.

что революционное в формах искусство будет искусством пролетарским»<sup>14</sup>.

По сути, сам язык советского киноавангарда этого периода моделирует образ нового пролетарского зрителя, каким представляется он творцам революционного кинематографа.

Вопрос, однако, состоит в том: готов ли был узнать себя в этом образе реальный зритель? Процесс преобразования человека в ходе революции представляется художниками как одномоментный, как скачок из одного завершенного состояния в противоположное: «личность, едва успев сознать себя, растворялась в массе». Подстегиваемые историческим нетерпением, энтузиасты 20-х видят этот процесс завершившимся, между тем как в действительности это длительный (а по сути — бесконечный) процесс становления. В результате на протяжении всего описываемого периода постепенно назревал разрыв в потребностях между «зрителем 20-х, жившим в утопии» (Г. Козинцев),<sup>15</sup> и реальной публикой 20-х. Подлинной аудиторией киноавангарда оказался в конце концов не пролетариат, а творческая интеллигенция — на родине, и за рубежом<sup>16</sup>.

<sup>14</sup> Кулешов Л. Указ. соч. Т. 1. С. 85.

<sup>15</sup> Козинцев Г. «Черное, лихое время... Из рабочих тетрадей». — М.: Артист. Режиссер. Театр, 1994. — С. 232.

<sup>16</sup> «Как ни странно, но наши фильмы посещаются за границей гораздо менее охотно широкими массами, нежели узкими кругами квалифицированных зрителей, состоящими из буржуазии, интеллигенции и передовых рабочих. Лучшие наши картины прошли в Берлине, в Германии с огромным успехом и полными сборами в буржуазных кварталах, и очень слабо в рабочих районах», — сокрушенно констатировал заместитель заведующего экспортно-импортным отделом Союзкино в 1925–28 гг. Евгений Чвялёв в своей книге «Советские фильмы за границей. Три года за рубежом». — М., 1928. — С. 33.

Причем притягивал ее не столько революционный пафос сам по себе и изощренный монтаж, сколько вдохновенная и отважная последовательность молодого советского кино в обращении с окружающей реальностью как материалом, его предельная и наглядная фактурность. Чрезвычайно заразной оказалась именно «необычайная любовь кинематографа к реальному материалу». «Фильма о канализации или о выделке астраханских шапок легко может превратиться в поэму вопреки скромным намерениям ее режиссера», — восхищался критик французского журнала «Синеа-Сине» в 1928 году<sup>17</sup>.

Острота проблемы взаимоотношений советского кино-авангарда с массовой аудиторией усугублялась достаточно значимыми в кинопроцессе 20-х элементами рыночной экономики, в которой кинематограф рассматривался как один из важнейших источников государственных доходов. Поэтому среди ярких и самых драматичных сюжетов данного периода — борьба за зрителя, которая разворачивается на всем его протяжении, перерастая, в конце концов, в борьбу со зрителем. В буквальном смысле. «Мы должны бороться *со зрителем*, который напирает на нас через кассу»,<sup>18</sup> — заявляет на диспуте 1928 года Виктор Шкловский, единственный из ведущих критиков и теоретиков кино 20-х, кто последовательно отслеживал и учитывал реакцию массовой аудитории. Тема диспута — «О кризисе в кино». В результате период завершается тяжелейшим

---

<sup>17</sup> «Советские фильмы за границей. Три года за рубежом». — М., 1928. — С. 75.

<sup>18</sup> Цит. по: Юсупова Г. «С большим материальным и художественным успехом...». Кассовые феномены популярного искусства 20-х годов: Кино. Литература. Театр. — М. : Гос. ин-т искусствознания, 2016. — С. 72.

кризисом. Выход из кризиса будет найден уже за пределами рассматриваемой эпохи.

## **Начало. Кино эпохи военного коммунизма**

«Агитки». В официальной советской историографии отсчет истории советского кино было принято вести от первых агитфильмов, снимавшихся преимущественно на базе частных фирм по заказу советских государственных органов. Аннотированный каталог Госфильмофонда «Советские художественные фильмы» содержит около ста названий картин, произведённых за четыре года гражданской войны, с 1918 по 1921 год. Как правило, это короткометражные (1–2 части) фильмы агитационного назначения, что видно по самим названиям их, в которых превалирует повелительное наклонение: «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!», «На фронт!», «Все под ружье!», «Революционный держите шаг!», «За красное знамя», «Так быть не должно», «Чините паровозы», «Засевайте поля» и т. д., и т. п. Они призваны были раскрывать (а точнее — иллюстрировать) смысл основных тезисов текущей политики и обслуживать конкретные кампании разного масштаба: от «Дня красного командира», проводившегося в Киеве 29 июня 1919 года («Красный командир»), до польской кампании 1920 года («Да здравствует рабоче-крестьянская Польша!», «Два поляка», «Паны-налётчики», «Пан или пропал» и проч.).

Соответственно, и основная сюжетная модель этих лент продиктована прежде всего их агитационно-пропагандистским характером. Как отмечала в своем учебно-методическом сериале «Антология российского кино»,

посвященном превращениях основных сюжетов российского кинематографа на протяжении XX столетия, Марианна Киреева, главный герой — персонаж несознательный или колеблющийся. В результате происходящих с ним событий, он прозревает и сполна наделяется классовой революционной сознательностью — недаром среди названий «агиток» встречаем: «Глаза открылись», «Прозревший». В последней, например, прозревает офицер царской армии, вступающий в финале в ряды армии красной. А в фильме «Отец и сын» прозревает солдат белой армии, стерегущий попавшего в плен сына-красноармейца. Прозревает молодой крестьянин, дезертировавший из красной армии («Беглец»). Прозревает зажиточный крестьянин, уклонявшийся ранее от сдачи хлебазаготовок («Домовой-агитатор», «Дети учат стариков»). Прозревает после потери своего ребенка молодая работница, вместо врачей обратившаяся к знахарке («Дети — цветы жизни»). Наконец, «прозревает» профессор, ранее сопротивлявшийся уплотнению своей квартиры семьей рабочего («Уплотнение»).

Пестрое по своему составу разнообразие прозревающих персонажей далеко не случайно. Агитфильмы адресовались самым разным социальным группам и слоям. Это не только пролетариат и крестьянство. «Любопытно, что первые агитки выпущены были для воздействия на интеллигенцию, как известно, в значительном большинстве относившуюся враждебно к советской власти и саботировавшую ее. Картины “Мы выше мести” (Мо-

сква) и “Уплотнение” (Ленинград)» вспоминает один из активных участников кинопроцесса революционных лет.<sup>19</sup>

Насколько эффективны были эти фильмы в своей агитационно-пропагандистской функции? Насколько значима была их роль в становлении «важнейшего из искусств»?

Со времен процитированной выше статьи Григория Болтянского в отечественном киноведении принято было проводить параллель между ними и Окнами РОСТА, праздничным оформлением городов эпохи военного коммунизма — Малевич, Филонов, Шагал, многотысячными массовыми действиями («Гимн освобожденному труду») и постановками Мейерхольда в 1-м Театре РСФСР. Но тут же следовала неременная оговорка: «Кино не владело еще приемами гротескного плакатного искусства. Когда мы говорим о близости агитфильмов к “Окнам сатиры РОСТА”, то имеем в виду общность цели, а не художественных средств»<sup>20</sup>. Достаточно сравнить, скажем, уровень и размах постановки разыгранного 7 ноября 1920 года на Дворцовой площади в Петрограде многотысячного массового действия «Взятие Зимнего дворца», срежиссированного в декорациях одного из ведущих художников-авангардистов Юрия Анненкова мастерами условного театра под руководством Николая Евреинова (его теории оказали серьезное влияние на деятельность Эйзенштейна и ФЭКСов), и более чем скромный уровень съемки действия кинорежиссером Борисом Светловым, чтобы убедиться в справедливости этого замечания.

Создателями «агиток» были люди двух категорий.

---

<sup>19</sup> Болтянский Г. Киноагитка периода гражданской войны // Кино и культура. — 1929. — № 3. — С. 14.

<sup>20</sup> История советского кино. — Т. 1 : 1917–1931. — М. : Искусство, 1969. — С. 81.

С одной стороны — деятели, кинематографического опыта не имевшие. Прежде всего, это авторы сценариев — партийные журналисты и близкие к ним литераторы: нарком просвещения Луначарский, публицист Виталий Добровольский, прозаик и публицист Александр Серафимович; партийные же руководители московского и петроградского кинокомитетов: инженер Николай Преображенский и профессор-химик Дмитрий Лещенко. А также активно сотрудничающие с прессой начинающие литераторы, к тому времени не занявшие четкой политической позиции: Лев Никулин, Владимир Лидин, Яков Ядов и др.

Носителями кинематографического опыта являлись постановщики фильмов. Но это был специфический опыт раннего русского кино, отворачивающуюся от наличной реальности и выстраивавшего параллельную ей условную реальность в изысканных павильонных интерьерах. Растерянность перед принципиально новым материалом в равной степени оказывается свойственна и тем, кто достаточно искренне воодушевлен революционными событиями, как постановщик «Товарища Абрама» и «Двух поляков» Александр Разумный или Александр Пантелеев, снявший «Уплотнение», и большинству режиссёров, вынужденных к новой реальности приспособливаться с разной степенью успешности (Владимир Гардин, Чеслав Сабинский, Александр Ивановский, Петр Чардынин, Иван Перестиани и др.). Пожалуй, именно эта растерянность отбрасывает эстетику агитки к лубочной эпохе рубежа 1900—1910-х годов, где грубо загримированные актеры в театральных мизансценах бурно жестикулируют на фоне примитивных декораций или природы, которая тоже выглядит здесь деко-

рацией. Хотя, возможно, таким способом кинематограф пытался моделировать восприятие нового адресата — социальных низов.

Особого успеха, однако, кино не добилося.

Вот свидетельство чрезвычайно заинтересованного и активного участника кинопроцесса Дзиги Вертова:

«1920 год...

На глухой станции даем киносеанс...

Зрители — неграмотные и малограмотные крестьяне — надписей не читают...

Хладнокровие и недоверие.

Эти, еще неиспорченные зрители не понимают условной театральщины... “Барыня” для них остается барыней, в какой бы “крестьянской одежде” вы ее ни показывали...»<sup>21</sup>.

Вот несколько более поздний пример, из первой половины 20-х. Журналист Анатолий Терской с несколькими фильмами — отечественными и зарубежными (среди них агитфильм «В дни борьбы», 1920) — командирован киносекцией Главполитпросвета в Смоленскую губернию для работы по изучению деревенского кинозрителя. Белопольяки врываются в местечко, бесчинствуют, избивают тех, кто пытается оказать сопротивление. Но кадры бесчинств и избиений вызывают у крестьян не ужас, а смех. Неожиданную реакцию автор объясняет так: «...удар хлыстом по лицу. Нелепое стискивание зубов, утрированное нахмуривание бровей, невероятно театрально причудливое искажение передним планом лица кузнеца — всё это заставляет воспринимать лишь внешнюю угловатость движений,

---

<sup>21</sup> Вертов Д. Статьи, дневники, замыслы. — М. : Искусство, 1966. — С. 90.

не позволяя вникать во внутреннюю сущность. Поскольку аудитория не подготовлена действием картины к ужасу убийств, даже они не вызывают особенно сильного потрясения...»<sup>22</sup>.

Дело доходит до курьезов.

Один из первых советских агитфильмов — «О попе Панкрате, тётке Домне и явленной иконе в Коломне» — экранизация антирелигиозного рассказа в стихах партийного баснописца Демьяна Бедного. Поп, желая поправить финансовые дела своего бедного прихода, зарывает икону, а потом сговаривается с одной из прихожанок, чтоб та рассказала о вещем сне, в котором ей указано место, где икона лежит. Весть о чуде разносится по округе. К чудотворной иконе стекаются наивные верующие — к хитрому Панкрату стекаются деньги.

Писать сценарий, ставить, а затем и исполнять главную роль взялся сам руководитель Московского кинокомитета Преображенский. В результате «многие зрители, не разобравшиеся в тонкостях сговора попа и обывательницы, принимали чудотворность иконы документально и собирались ехать на поклон в Коломну»<sup>23</sup>.

И воздействие на интеллигенцию было не более успешно. 20-летняя киевская студентка, отнюдь не монархических взглядов, записывает в дневнике 20-го года: «Театры и кинематографы национализированы, играют тенденциоз-

---

<sup>22</sup> Терской Ан. Съёмка рефлексов лица как материал для изучения деревенского зрителя // Публика кино в России. Социологические свидетельства 1910–1930-х годов. — М. : Гос. ин-т искусствознания : Канон<sup>+</sup>, 2013. — С. 313.

<sup>23</sup> Листов В. С. Россия. Революция. Кинематограф : к 100-летию мирового кино. — М. : Материк, 1995. — С. 125.

ные пьесы и показывают фильмы, в которых (довольно тупо) острят над буржуазией»<sup>24</sup>.

<sup>24</sup> Дневники и записи // Прожито : сайт / Европейский университет в Санкт-Петербурге. — URL: <http://prozhito.org/notes?diaries=%5B946%5D>. Следует отметить, что аналогичного рода фильмы делались, хотя и в меньшем количестве, на противоположной стороне. И по эстетике своей, что показательно, ничем не отличались от советских «агиток», если судить по сохранившимся фрагментам фильма «Жизнь — родине, честь — никому». Между тем, реакция аудитории, которой адресуются антибольшевистские агитки, вполне эффективна. Вероятно, свою роль играет то обстоятельство, что используемый киноязык ее зрителю привычен благодаря своей традиционности. Показателен фрагмент из мемуарной книги «На рубеже эпох» будущего митрополита Ростовского Вениамина (Федченкова): «В Ялте, во время одного моего посещения, пришел ко мне содержатель кинематографа и автор одной картины под заглавием “Жизнь — родине, честь — никому”. Он попросил меня посетить его театр и посмотреть эту картину, которую он поставил специально для меня одного. Взяв с собой протоиерея Александро-Невского собора (чудной архитектуры и росписи!) о. Н. Владимирского, я пошел. Потушили огни, началось представление. Там изображалась борьба белых против красных. Разумеется, красные изображались бандитами (а красные всегда называли противников белобандитами, как известно): пьянство, разврат, дебош, жестокости, кощунства — вот облик красных. Наоборот, белые изображались благородными героями, бескорыстными патриотами, жертвенными мучениками, религиозными борцами. Вот, помню, представляется красивый барский особняк в цветущем саду. Нежная мать, кажется, вдова. У нее оправляется от ран после немецкого фронта молодой, красивый, нежный, милый сын. Никто их еще не трогает, но душа его рвется на борьбу за родину. И старушка-мать соглашается. Они молятся перед иконами. Она со слезами благословляет единственного сына на крестный путь. Он тайно пробивается на белый фронт. Переплывает под пулями красных большую реку с каким-то важным докладом к генералу Алексееву. Потом сражается с беззаветной храбростью. Не помню уже, убивают ли его или он продолжает борьбу, но только я в темноте почти все время

Впрочем, даже если допустить, что эти картины могли возыметь желаемый агитационный результат, эффективность их воздействия всё равно оставалась бы под вопросом. В условиях пленочного голода тираж «агиток» ограничивался единичными копиями (а какая-то часть их так и не увидела экрана именно из-за отсутствия позитивной пленки). Добавим к этому, что, приуроченные к конкретному мероприятию, они покидали экран, даже не дождавшись технического износа, а просто в силу утраты агитационной актуальности (во многом именно благодаря этому «агитки» при таком мизерном тираже сохранились и в дальнейшем оказались на полках Госфильмофонда).

Можно утверждать, что объективная значимость «агиток» в истории советского кино официальной историографией советского периода преувеличена. Неслучайно в первом же номере только что организованного журнала «Пролетарское кино» читаем: «Надо констатировать с большим сожалением, что до осени 23 г. наша Советская кинематография не дала ничего такого, что могло бы ее действительно отличить от старой кинематографии буржуазной»<sup>25</sup>. В первое десятилетие советского кино об «агитках» практически забывают. Они вводятся в качестве принципиально важных первых опытов советского кино уже позднее, задним числом, только тогда, когда окончательно утверждается официальное понимание новаторства: «Под новаторством мы разумеем прежде всего новаторство идейное, пропаганду кинематографически-

---

плакал. Слезы лились дождем. Сладкие слезы. И тогда у меня остро встало решение: грешно и стыдно сидеть мне в тылу! Я должен принять участие! Я приму его!» (URL: <https://knigogid.ru/books/156206-na-rubezhe-dvuh-epoch/toread/page-497>).

<sup>25</sup> Пролетарское кино. — 1924. — № 1. — С. 47.

ми средствами социалистического строя и его исторической неизбежности. А затем уже, поскольку новое содержание нуждалось в новой оболочке — новаторство в области формы»<sup>26</sup>.

**Кинохроника.** Между тем принципиальная новизна окружающей реальности нуждалась не в новой оболочке, а в изменении угла зрения. Речь идет о кинохронике. Как отмечает авторитетный специалист по документальному кино первых лет революции Виктор Листов, «сами условия, в которых работали русские документалисты, корректировали ситуацию. Необходимость пересматривать сложившиеся каноны диктовалась даже не столько новым социальным заказом, сколько массой самых простых, будничных мотивов, характерных для страны, живущей по законам гражданской войны. <...> многие... творческие решения определялись не стремлением к новаторству «вообще», а вполне конкретными экстремальными обстоятельствами.

Динамичные пейзажные куски, снятые безвестным оператором на Восточном фронте с крыши мчащегося поезда, вряд ли отвечали какому-то первоначальному замыслу; в переполненных теплушках оператору с его неуклюжей треногой просто не досталось места, и он вынужден был часть пути проделать на тормозных площадках и крышах... В мирное, спокойное время такую съемку можно было счесть лихой экстравагантностью, но в девятнадцатом году тысячи людей вынуждены были ехать таким же образом. Пейзаж, увиденный с крыши идущего эшелона, вовсе не был привилегией оригинального фотогра-

---

<sup>26</sup> Иезуитов Н. Пути художественного фильма 1919–1934. — М. : Кинофотоиздат, 1934. — С. 7–8.

фа — с этой же опасной точки зрения видели мир многие его попутчики...

Движение камеры просто отвечало ходу вещей...

В каталоге приемов, которыми пользовались хроникеры, можно назвать даже редчайший случай полной панорамы в 360 градусов. Эта съемка относится к маю 1918 года и сделана на окраине Тамбова в расположении полка, которым командовал В. И. Киквидзе. В полк прибыл председатель военной инспекции Н. И. Подвойский, принимавший воинскую присягу. Для принятия присяги полк был выстроен большим неровным каре, чьи очертания приближались к окружности. Красноармейцы повторяли за Подвойским слова присяги, а хроникер, став в центр построения, медленно вел камеру по лицам — получилась впечатляющая панорама — полный круг!»<sup>27</sup>.

В перспективе опыт кинооператоров той поры оказался наиболее ценным и весомым вкладом в развитие киноязыка. Именно им пришлось непосредственно решать проблему прямого взаимодействия с натурой как материалом стремительно меняющейся наличной реальности. Для режиссеров «агиток» включение хроникального материала в фильм — ход столь же распространенный, сколь и вынужденный, механический, то есть еще не ставший полноценным художественным приемом. Но хроникерская работа, в которой задействована большая часть операторов, меняет исподволь сам принцип изображения. Это начинает сказываться в работах уже сложившихся мастеров не только документального (Павел Новицкий), но и

<sup>27</sup> Листов В. Россия. Революция. Кинематограф ... С. 80—82. Оператором сюжета с принятием присяги, как установил историк кино Денис Федорин, был кинохроникёр Иван (Янис) Доред (см.: Каталог фестиваля архивного кино «Белые Столбы-2016». С. 50—52).

игрового (Александр Левицкий, Григорий Гибер) кино. Вскоре этот опыт породит феномен «неигрового художественного кино» Вертова и его группы «киноков». Наконец, фронтовая кинохроника окажется основной базой будущих свершений Эдуарда Тиссэ и Петра Ермолова, что просматривается уже в их игровых работах периода Гражданской войны.

Так, с режиссерской точки зрения, «На мужицкой земле» (1920) Бориса Чайковского — совершенно традиционная работа, меж тем как изобразительный ряд Тиссэ с его незнакомой раннему русскому кино выразительностью пейзажа, безусловно, принадлежит будущему. И уж тем более показателен дебют Ермолова в игровом кино — приключенческом фильме Льва Кулешова «На красном фронте» (1920 г.), принципиально строившемся на погружении игрового авантюрного сюжета в реальную среду. «Игровая, разыгранная в обстановке настоящего фронта, одобренная чистой хроникой, вышла для того времени очень удачной», — с удовлетворением констатировал режиссер десятилетие спустя<sup>28</sup>.

**Новые тенденции кинопроцесса.** Исторический слом повлек за собою, разумеется, и слом кинопроцесса. Отсюда проявившаяся в «агитках» растерянность кинематографистов, прежде всего режиссеров и актеров, при столкновении с новым материалом, о чём шла речь выше.

Однако кардинальное обновлении киноязыка связано не только с воздействием на кинопроцесс извне. Не менее существенна и внутренняя логика развития кинематографа. К концу 10-х гг. тенденции, определившие художественную специфику раннего русского кино, есте-

---

<sup>28</sup> Кулешов Л. Указ. соч. Т. 1. С. 122.

ственным образом оказываются на грани исчерпания. Принципиально новые тенденции накапливаются исподволь, внутри процесса. И в продукции частных фирм они не менее, а может быть, и более показательны и перспективны.

Речь идет, с одной стороны, о поиске принципиально нового материала, а с другой — о смене угла зрения на материал традиционный.

Причем, первый вариант в чистом виде куда менее распространен и выглядит жестом, вызывающим до маргинальности. Таков «Проект инженера Прайта» (1918) — режиссерский дебют 19-летнего Льва Кулешова, тогда художника-декоратора фирмы Ханжонкова. В истории кино эта лента рассматривается как первая проба экспериментов автора в области монтажной поэтики (о чём подробнее см. в разделе «Эффект Кулешова»). Однако не менее значим тут другой аспект: выбор материала.

Сама профессия героя, род его занятий для раннего русского кино уникальны. «Психологическая» драма как основополагающий жанр предшествующего периода требовала персонажей особого рода — имеющих неограниченное количество времени для того, чтоб полностью отдаться стихии страсти. Поэтому героини ее по преимуществу представители света, полусвета, лица свободных профессий и проч. Соответственно, имеет свою специфику и пространство, в котором разворачивается действие. Оно подчеркнуто условно, замкнуто, отделено от окружающей зрителя реальности. Раннее русское кино, созревая, всё настойчивей и последовательней от наличной реальности отворачивается. Его ключевым образом является оранжерея, что особенно характерно для работ режиссёра

Евгения Бауэра, учителя Кулешова. Герои — это анемичные оранжерейные растения, практически бесплотные экранные тени. Изображение — графика причудливых изломанных линий

У Кулешова герой — инженер, внедряющий проект электростанции, работающей на торфе. Вместо ломаной декадентской графики интерьеров и одежд, функционально четкая геометрия работающих механизмов и кожаных курток. Злодеи тут — конкуренты, пытающиеся всеми способами помешать внедрению изобретения. Результат — погоня. Действие выходит на натуру, соответственно, замыкается пространство, и ранее служивший лишь знаком роскоши автомобиль (вкупе с невиданным доселе мотоциклом) впервые в отечественном кино превращается в средство преодоления этого пространства.

В определенном смысле решающее значение имела тут именно принципиальная новизна материала, по отношению к которой и выбор героя, и сюжета, и монтажа как приёмы являются, по сути, производными. Причину этого уже в наши дни точно обосновал историк кино и режиссер Олег Ковалов: «Кулешов хотел развернуть зрителя лицом к реальности, пусть и представленной им в виде маловразумительных интриг конкурирующих корпораций. <...> В крагах, кожанках, шоферских кепи — зримо представала здесь порода людей деловитых и деятельных, не чета расслабленным мечтателям из болезненных фантазий “школы Бауэра”»<sup>29</sup>.

Этот разворот к реальности возвращает экранному миру его материальную наполненность, телесность, от

---

<sup>29</sup> Ковалов О. Из(л)учение странного. — Т. 1. — СПб. : Сеанс, 2016. — С. 34.

которой до того открешивалось русское кино. Собственно он и определяет вектор развития и поиска в следующий период, до конца 20-х. Именно этим значима фактура кожаных курток или механизмов, отливающих машинной смазкой в «Проекте инженера Прайта». Наличная реальность становится предметом освоения и преобразования. Именно такое отношение к ней делает в самом скором будущем не только возможным, но неизбежным возникновение «эффекта Кулешова».

Этот же разворот к реальности взрывает изнутри и преобразует устоявшиеся, канонические сюжетные схемы предыдущего периода. Наглядный пример — фильм «Барышня и хулиган» (1918), известный прежде всего работой в нем Владимира Маяковского. Само название отсылает к одному из главных мотивов раннего русского кино (опять-таки излюбленному именно Бауэром): невозможность, а точнее, губительность попыток преодоления социальных перегородок<sup>30</sup>. Первоисточник — повесть итальянского писателя Э. Д. Амичиса «Учительница рабочих» — дает к тому основания. Ее герой, туповатый рабочий парень с признаками вырождения, отчаянно и тяжело влюбляющийся в учительницу. Но в фильме на его месте появляется Маяковский с трагическим взглядом его выразительных глаз — «красивый двадцатидвухлетний» (кстати, именно издание поэмы «Облако в штанах», откуда взяты эти строки, поэт подарит во время съемок своей партнёрше Александре Ребиковой)<sup>31</sup>. Своим присутстви-

<sup>30</sup> В списке фильмов того же 1918 года встречаем, например, названия: «Куртизанка и рыбак» или «Поэт и падшая душа».

<sup>31</sup> Великий кинемо : каталог сохранившихся игровых фильмов России, 1908—1919 / сост. В. Иванова и др. — М. : Новое лит. обозрение, 2002. — С. 437.

ем он превращает фильм в лирическое авторское высказывание — трагическую балладу о рыцарственной любви и одиночестве поэта, погибающего от ножа мясника<sup>32</sup>.

Примечательна деталь, отмеченная целым рядом мемуаристов: в качестве актера он настойчиво отказывался от грима. «По нашему соглашению он лишь слегка оттенял глаза и подпудривался» — вспоминал оператор и постановщик фильма Е. Славинский<sup>33</sup>. Густо набелённые лица актёров раннего русского кино с подведёнными глазами — следствие преодоления технических проблем: осветительные приборы резко подчёркивали фактуру кожи. Считалось, что это старит исполнителей. Но к концу периода такой явный грим превратился в неперенный атрибут маски «королей и королев экрана». Он воспринимался теперь как знак принадлежности их к миру «экранной тени», противостоящему «грубой» наличной реальности. Лирический герой Маяковского, как и его адресат, — «человек улицы». И этот «человек улицы» приходит на экран — со стороны прямо противоположной экранному «зазеркалью» раннего русского кино. Улицу он приводит за собой в фильм. Отсюда перенос Маяковским-сценаристом сюжета Д. Амичиса на русскую почву. И не просто на рус-

---

<sup>32</sup> В своем глубоком и обстоятельном исследовании о кинематографе Маяковского киновед Вера Кузнецова рассматривает фильм как один из первых образцов классического «авторского кино» на основании того, что один из создателей совмещает несколько функций. В данном случае Маяковскому принадлежит исходный замысел, который он воплощает в союзе с опытным оператором Евгением Славинским, впервые пробуящим себя в качестве режиссера. (См.: Кузнецова В. «У кино был друг...» Маяковский и современное кино // Классическое наследие и современный кинематограф : сборник. — Ленинград, 1988. — С. 83—100).

<sup>33</sup> Великий кинемо ... С. 418.

скую почву, а именно на натуру, от которой раннее русское кино по мере созревания всё настойчивей уходило в павильонные интерьеры.

Разумеется, выход на натуру и в этом случае, как и во всех перечисленных выше, объясняется в первую очередь проблемами производственными: отсутствием средств на дорогостоящие декорации, малыми размерами имеющих-ся в распоряжении павильонов и, наконец, перебоями со снабжением электроэнергией. Но в новой ситуации производственные сложности стимулируют поиск новых же художественных решений.

И вновь экранный мир возвращает себе предметную плотность благодаря лирическому герою Маяковского с его гипертрофированной телесностью<sup>34</sup> («жилистая громадина стонет, корчится»), которая на экране обретает буквальное воплощение. Сам рост поэта, делающий окружающее его пространство невыносимо тесным (та же школьная парта), работает тут на образ. Он вызывает в памяти другие хрестоматийные строки: «...чувствую — / «я» / для меня мало. / Кто-то из меня вырывается упрямо».

Показательно, что замысел (к сожалению, неудачно реализованный постановщиком фильма), которому поэт отдавал решительное предпочтение перед

---

<sup>34</sup> Примечательно, что состояния героя Маяковский передает прежде всего через работу с предметами: закушенная папироса, тросточка, пиджак, брошенный под ноги героини совершенно аристократическим жестом. Е. Славинский обращает внимание на то, как в сцене «Хулиган в трактире» герой внимательно осматривает поданный ему стакан изнутри и снаружи — жест, чрезвычайно характерный для самого Маяковского с его маниакальной чистоплотностью.

остальными киноработами этого периода<sup>35</sup> — «Закованная фильмой» — строится на контрасте между объемностью, телесностью его героя-художника и плоскостностью, двухмерностью его возлюбленной — балерины, сходящей к герою с экрана.

Если опыт Кулешова, учебный и полудетский, прошёл незамеченным для зрителя, то работа Маяковского, снятая в полукустарном ателье в районе Марьиной Рощи, по свидетельству современника «расценивалась в то время как “очень революционная”, широко демонстрировалась и была включена в программу массовых киносеансов 1 мая 1919 года»<sup>36</sup>.

И еще один пример плодотворного слома традиционной сюжетной модели — поставленный по собственному сценарию фильм признанного лидера раннего русского кино Якова Протазанова «Горничная Дженни». Поставленная тогда же, когда и работы, рассмотренные выше, в начале 1918-го, в период завершения съемок «Отца Сергия», она до начала 2000-х оставалась в тени классического протазановского шедевра.

Фабула вполне канонична: осиротевшая дочь разорившегося графа, чтобы прокормить себя и мать, вынуждена, скрыв происхождение, поступить горничной в дом богатой баронессы, где она влюбляется в ее сына — молодого офицера, приехавшего с фронта.

---

<sup>35</sup> «Сентиментальная заказная ерунда <...>. Ерунда не тем, что хуже других, а что не лучше» (Маяковский В. Кино. — М. : Госкиноиздат, 1940. — С. 306).

<sup>36</sup> Леонидов О. Очерки по истории советской кинематографии 1918—1938 // Архив Госфильмофонда РФ. Личный фонд О. Леонидова. Ед. хр. 14. С. 11.

Но канон сломан характером героини. Вместо традиционной игрушки своих и чужих страстей талантливая Ольга Гзовская создает образ юной энергичной девушки, противостоящей жизненным невзгодам. Вынужденную роль она принимает не без азарта и лукавства — именно как игру. Благодаря чему сюжет начинает смотреться даже неким отзвуком пушкинской «Барышни-крестьянки»<sup>37</sup>. Пресловутые социальные перегородки тут теряют роковой характер, оказываются мнимостью. Соответственно, меняется развязка: история завершается счастливой свадьбой влюбленных к общей радости окружающих.

Вот эта смена развязки поистине революционна. Как известно, трагический финал — фирменный знак раннего русского кино в противовес «хэппи энду» кино западного. Так что, как отмечал в 20-е В. Шкловский, «для русского покупателя в свое время делали иной конец, чем для европейца»<sup>38</sup>. Он формируется как ответ на запрос именно российской предреволюционной аудитории.

Между тем рецензент «Горничной Дженни» в «Кино-газете» с восторженным изумлением отмечает: «Было курьезно видеть, как горячо желала публика благополучного окончания пьесы, как насторожились зрители, когда в середине ее запахло мелодрамой. Радостный вздох облегчения пронесся по зале, когда стало ясно, что герой выздоровеет, и картина не кончится под хриплый вой фисгармонии»<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> Экранизация этой пушкинской повести двумя годами ранее стала режиссерским дебютом Ольги Преображенской — одной из наиболее значимых фигур кино 20-х годов.

<sup>38</sup> Шкловский В. За 60 лет: работы о кино. — М.: Искусство, 1985. — С. 42.

<sup>39</sup> Великий кинемо ... С. 430.

Всё это свидетельства естественной истощенности прежней системы художественных средств. Смена киноязыка была неизбежной. А революционный катаклизм, принципиально меняющий, преобразующий отношения человека с окружающим миром, явился чрезвычайно мощным стимулом. Поэтому поиск нового языка оказался пронизан пафосом преобразования мира — жизнестроительства.

**Эффект Кулешова.** В результате главным достижением кино этого периода, сконцентрировавшем в себе суть поисков, оказались не конкретные фильмы, а теоретические построения. Русское кино именно в эпоху революции открывает для себя монтаж. Причем, не только как новое выразительное средство, но шире — как мировоззренческую категорию.

«В книгах по киноистории дореволюционное русское кино принято называть домонтажным. Вернее было бы назвать это кино антимонтажным»,<sup>40</sup> — полагает Юрий Цивьян, отмечая, с какой последовательностью оно настаивает на предельной длине кадра — вдвое большей, чем в американских фильмах того периода. Среди прочих причин, как эстетических, так и производственных, укажем, что подчеркнуто отвлеченное от реальности условное экранное пространство тут создается на съемочной площадке, преимущественно в павильонных интерьерах. Камере и пленке достается роль не более чем добросовестного фиксатора этого заведомо искусственного декоративного пространства.

---

<sup>40</sup> Цивьян Ю. На подступах к карпалистике: движение и жест в литературе, искусстве и кино. — М. : Новое лит. обозрение, 2010. — С. 247.

Кулешов же в 20-м году в не опубликованной тогда книге-манифесте «Знамя кинематографии» декларирует: «Сущность кинематографа надо искать не в пределах заснятого куска, а в смене этих кусков!»<sup>41</sup>

А основой открытия оказывается принципиальная смена материала. «Жизнь во всех ее проявлениях, подлинная реальность ее является нашим материалом, <...> вопреки всем искусствам кинематограф пользуется непосредственную жизнь, но отнюдь не является ее воспроизведением, а ломает ее, претворяет ее кинематографическими и творческими процессами»<sup>42</sup>.

Как большинство глобальных художественных открытий в кинематографе, это, получившие впоследствии название «эффект Кулешова», родилось из преодоления чисто технических проблем. В «Проекте инженера Прайта» снималась сцена, где героиня с отцом идет по лугу, и отец, указывает на ферму электрических проводов. Но на месте съемок линии электропередач не было. Кулешов вышел из положения, подмонтировав кадры с фермой, снятые в другом месте. Меж тем элементарный технический трюк режиссер, по его словам, воспринял как «поразительный факт в кинематографическом творчестве — ... возможность творимой земной поверхности»<sup>43</sup>. Подлинное экранное пространство создаётся не перед камерой в виде декорации, но на монтажном столе из фрагментов «подлинной реальности».

Здесь чрезвычайно значимо определение: *«творимый»*. Художник ощущает себя именно творцом, т. е. демиургом. Пленка, запечатлевшая наличную реальность, в букваль-

<sup>41</sup> Кулешов Л. Указ. соч. Т. 1. С. 69.

<sup>42</sup> Там же. С. 75.

<sup>43</sup> Там же. С. 72.

ном смысле становится строительным материалом. Недаром кадр-знак в известном высказывании из «Искусства кино» Кулешов сравнивает именно с кирпичом<sup>44</sup>. Мир обретает материальную плотность — непереносимое условие для полноценного строительного материала<sup>45</sup>. И это становится основополагающим началом кинематографической поэтики советского кино 20-х.

Примечательно, что, описывая в «Знамени кинематографии» (1920) эксперимент с «творимой земной поверхностью», режиссер вскользь бросает еще одно его определение: «несуществующий пейзаж». Даже вне намерений автора оно выглядит как буквальный перевод слова «утопия»: «место, которого нет». Социальный адрес, заметим, пока не прописан. В тексте можно еще встретить утверждение: «Мы посредством монтажа и технических особенностей претворяем реальность в искусство и то, что получится на экране, будучи заснято в грубой натуре, преобразится в творчество, далекое от реальности. Поистине, только кинематограф может взять кусок грубой жизни и сделать из нее творимую легенду!»<sup>46</sup>. «Творимая легенда» в последней фразе, как отмечают комментаторы текста в «Собрании сочинений», отсылает к одноименному мистическому роману Федора Сологуба (1912), от революционной тематики более чем далекого. Меж тем на

<sup>44</sup> «Мысль выражается, выкладывается кадрами-знаками, как кирпичами» (цит. по: Кулешов Л. Указ. соч. Т. 1. С. 201).

<sup>45</sup> Это вообще в высшей степени характерно для искусства 20-х гг., где «вещь» становится распространенным синонимом художественного произведения, а молодые кинематографические коллективы именуют себя «фабриками» (Фабрика эксцентрического актера) или «мастерскими» (Киноэкспериментальная мастерская), но практически никогда — «студиями».

<sup>46</sup> Там же. С. 75.

последних страницах именно этой рукописи появляется цитированное выше утверждение: «...монтаж — революционное течение в кинематографии, и всего вероятней, что революционизированное в формах искусство будет искусством пролетарским».

Таким образом, в контексте революционных событий эта утопия быстро обретает устойчивую идеологическую почву. Переключка со строками партийного гимна большевиков («Мы наш, мы новый мир построим») возникает в сознании неизбежно. Это модель создаваемого нового мира — светлого коммунистического будущего.

Функция монтажа изначально двойственная, расчленяющая-созидающая. Наличная реальность с точки зрения юных энтузиастов нового искусства, находится в хаотическом, дисгармоничном состоянии, поэтому она должна быть разобрана-разъята на составляющие части («кирпичи», «куски»), которые затем будут организованы на принципиально новой гармонической основе. Идеал организации — совершенный механизм, все части которого функциональны и безупречно взаимодействуют друг с другом. Отсюда у Кулешова урбанистический пафос правильных геометрических форм, построения пространства в кадре на основе прямых линий и прямого угла. И как следствие — шокировавшие первых читателей заявления о принципиальной киногоничности индустриального пейзажа в противовес пейзажу органическому, природному. Прямолинейные движения, выстроенные параллельно рамкам экрана, равно как и по диагонали, наиболее легко прочитываются зрителем, не затрудняя его восприятие, полагал Кулешов. Это дало основание Николаю Иезуитову в его «Истории советского киноискусства» сделать

тонкое замечание: «Подобно Корбюзье, рассматривавшему жилище как “машину для жилья”, Кулешов стал представлять себе фильм как машину для воздействия на зрителя»<sup>47</sup>.

Соответственно, в этом контексте построения идеального нового мира кардинально меняются принципы создания образа человека на экране.

«Творимый» человек представляется юным авангардистам созданием искусственным, механическим, едва ли не роботом. «Нам нужен натурщик как самое совершенное техническое произведение. Наши люди должны быть, как машины, как инженерные конструкции. Члены их тела должны делать целесообразные движения, как делают целесообразные движения рычаги совершенных машин»<sup>48</sup> — декларирует Кулешов. И это вполне логично вытекает из постулата о режиссере как творце-демиурге. Механизм предполагает управление извне — в отличие от организма, который развивается по собственным внутренним законам. Поэтому, вдохновленный своим открытием в «Проекте инженера Прайта», «творимого» человека он представляет себе буквально смонтированным из крупных планов частей тела нескольких человек (что и реализует чуть позже в экспериментальном сюжете с утрением туалетом женщины перед зеркалом).

Решительная однозначность этих выводов связана тут в равной степени как с утопическим пафосом тотального подчинения материала воле художника-творца, так и с

---

<sup>47</sup> Иезуитов Н. История советского киноискусства. Гл. 3 : Формирование киноискусства (1922—1925 гг.). — С. 63 (цит. по рукописи, хранящейся в архиве ГФФ).

<sup>48</sup> Кино-фот : журнал кинематографии и фотографии. — 1922. — № 1.

ограниченностью числа экспериментов, обусловленной жесткими производственными условиями эпохи военного коммунизма. Сам характер материала, к которому обращаются киноавангардисты, — наличная реальность в ее многообразии и многозначности — опровергал в перспективе эту, по точному определению Наума Клеймана, «утопию однозначности».

### Литература

1. Белые столбы: XX кинофестиваль, 29.02–05.03.2016 : каталог / Правительство Российской Федерации, Госфильмофонд России при поддержке Министерства культуры РФ ; тексты: П. Багров и др. — Домодедово : Госфильмофонд России, 2016. — 121 с.
2. Болтянский Г. Киноагитка периода гражданской войны // Кино и культура. — 1929. — № 3. — С. 14.
3. Великий кинемо : каталог сохранившихся игровых фильмов России, 1908–1919 / сост. В. Иванова и др. — М. : Новое лит. обозрение, 2002. — 564 с..
4. Вертов Д. Статьи, дневники, замыслы. — М. : Искусство, 1966. — 320 с.
5. Дневники и записи // Прожито : сайт / Европейский университет в Санкт-Петербурге. — URL: <http://prozhito.org/notes?diaries=%5B946%5D>
6. Иезуитов Н. История советского киноискусства. Гл. 3 : Формирование киноискусства (1922–1925 гг.). — С. 63 (цит. по рукописи, хранящейся в архиве ГФФ).
7. Иезуитов Н. Пути художественного фильма 1919–1934. — М. : Кинофотоиздат, 1934. — 150 с.
8. История советского кино. 1917–1967 / ред. коллегия: Х. Абул-Касимова и др. ; Ин-т истории искусств М-ва культуры СССР. — Т. 1 : 1917–1931. — М. : Искусство, 1969. — 755 с.

9. Кино-фот : журнал кинематографии и фотографии. — 1922. — № 1.
10. Ковалов О. Из(л)учение странного. — Т. 1. — СПб. : Сеанс, 2016. — 328 с.
11. Козинцев Г. «Черное, лихое время...»: Из рабочих тетрадей. — М. : Артист. Режиссер. Театр, 1994. — 239 с.
12. Кузнецова В. «У кино был друг...» Маяковский и современное кино» // Классическое наследие и современный кинематограф : сборник. — Ленинград, 1988. — С. 83–100.
13. Кулешов Л. Собрание сочинений : в 3 т. — Т. 1 : Теория. Критика. Педагогика. — М. : Искусство, 1987. — 448 с.
14. Ленин В. И. Полное собрание сочинений. — 5-е изд. — Т. 44 : Июнь 1921 — март 1922. — М. : Госполитиздат, 1964. — 725 с.
15. Леонидов О. Очерки по истории советской кинематографии 1918–1938 // Архив Госфильмофонда РФ. Личный фонд О. Леонидова. Ед. хр. 14. С. 11.
16. Листов В. С. Россия. Революция. Кинематограф : к 100-летию мирового кино. — М. : Материк, 1995. — 172 с.
17. Луначарский А. В. Луначарский о кино : Статьи. Высказывания. Сценарии. Документы / вступ. статья С. С. Гинзбурга. — М. : Искусство, 1965. — 366 с.
18. Маяковский В. Кино : сценарии, статьи, письма, речи, стихи. — М. : Госкиноиздат, 1940. — 328 с.
19. Митрополит Вениамин (Федченков). На рубеже эпох. — URL: <https://knigogid.ru/books/156206-na-rubezhe-dvuh-epoch/toread/page-497>).
20. Нусинова Н. Искусственный человек // Белые столбы : XX кинофестиваль, 29.02–05.03.2016 : каталог. — Госфильмофонд России, 2016. — С. 67.
21. Правда. — 1923. — 12 июля (№ 154).
22. Пролетарское кино. — 1924. — № 1. — С. 47.

23. Публика кино в России. Социологические свидетельства 1910–1930-х годов. — М. : Гос. ин-т искусствознания : Канон+, 2013. — 494 с.

24. Терской Ан. Съёмка рефлексов лица как материал для изучения деревенского зрителя // Публика кино в России. Социологические свидетельства 1910–1930-х годов. — М. : Гос. ин-т искусствознания : Канон+, 2013. — С. 313.

25. Цивьян Ю. На подступах к карпалистике: движение и жест в литературе, искусстве и кино. — М. : Новое лит. обозрение, 2010. — 327 с.

26. Чвялёв Е. Советские фильмы за границей: три года за рубежом. — М. : Театропечать, 1928. — 88 с.

27. Шеффер П. Кино в Москве. Только пропаганда // Киноведческие записки. — 1990. — № 6. — С. 83.

28. Шкловский В. За 60 лет : работы о кино. — М. : Искусство, 1985. — С. 42.

29. Юсупова Г. «С большим материальным и художественным успехом...». Кассовые феномены популярного искусства 20-х годов: Кино. Литература. Театр. — М. : Гос. ин-т искусствознания, 2016. — 267 с.

## 1.2. Дистанционный монтаж как онтологический медиум в творчестве Артавазда Пелешяна\*

Документальное кино Артавазда Пелешяна (родился в 1938 году) развивает сложившиеся классические монтажные теории С. Эйзенштейна и Д. Вертова и в то же самое время преодолевает их. Его монтажная теория не редуцируется к монтажу аттракционов (Эйзенштейн) и к монтажу движений-интервалов (Вертов). Если Эйзенштейн стремится монтировать соседние кадры, столкновение которых вызывает предполагаемый киноэффект, то Вертов за монтажную единицу берет интервал между кадрами, появляющийся в результате различия движений. Эйзенштейн полагал, что идея кино является способом воздействия на зрителя *par excellence*. Кино должно воздействовать, а не «создавать и репрезентировать реальность»<sup>1</sup>. Сила кинематографа выражается в эффективности его воздействия на зрителя. Так возникает ранняя концепция монтажа у Эйзенштейна, получившая название «монтаж аттракционов». По Эйзенштейну аттракцион — это некий воздействующий момент, «эффект привлечения внимания» (*attraction* — приманка, притягательность), при котором теряется дистанция в отношении объекта созерцания<sup>2</sup>. Эйзенштейн обосновывал такой монтажный подход

---

### \* Сведения об авторе:

*Михаил Васильевич Витушко*, магистрант Департамента философии Уральского федерального университета (г. Екатеринбург, Россия).

<sup>1</sup> Эйзенштейн С. За кадром // Эйзенштейн С. Избр. произведения : в 6 т. — Т. 2. — М., 1964. — С. 283.

<sup>2</sup> Аронсон О. Кино и философия: от текста к образу. — М. : ИФ РАН, 2018. — С. 43.

как ведущий к десубъективации зрителя, достижение которой возможно через манипуляции структурами бессознательного. Аттракцион действенен тогда, когда сознание находится на стадии инфантильности. Поэтому монтажу аттракционов близко цирковое представление. Монтаж аттракционов — это то, что воздействует на уровень детского сознания со всеми теми инфантильными комплексами, которые сохраняются в любом человеке<sup>3</sup>, в том числе и комплексами сексуальными.

Для советского режиссера фрейдистские темы становятся глубоко кинематографическими и эстетическими. Их выражением становится монтаж аттракционов. Аттракционы приманивают, возбуждая чистое влечение. Именно поэтому Эйзенштейн говорит, что аттракцион «всегда эротический»<sup>4</sup>. Эйзенштейновский монтаж эротического плана погружает зрителя/реципиента в материнское лоно, где он может совершать регресс к первичным типам восприятия, первичным удовольствиям. Примером такого рода понимания монтажа может послужить фильм «Генеральная линия» с комментариями самого Эйзенштейна к разработке монтажной сцены с молочным сепаратором. Монтаж аттракционов в творчестве Эйзенштейна является онтологическим медиумом, который опосредует отношения между кино как таковым и зрителем<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Аронсон О. Кино и философия: от текста к образу. — М. : ИФ РАН, 2018. — С. 45.

<sup>4</sup> Эйзенштейн С. Метод : в 2 т. — Т. 1. — М., 2002. — С. 72.

<sup>5</sup> Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино / пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной ; науч. ред. А. Черноглазов. — Изд. 2-е. — СПб. : Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. — С. 78–79.

Монтаж Вертова выстраивается на других основаниях кинематографической механики. В его кинотеории зритель, как правило, отсутствует. Задачей монтажа является создание нового зрителя или нового человека. В этом плане Вертов функционализирует кино, используя определенного рода практики для достижения желаемых эффектов. Его монтаж направлен на вскрытие таких элементов сознания и восприятия, которые были скрыты от человека, воспитанного на стереотипах буржуазной культуры. Однако их недоступность располагается не в забытом детстве, но в утопическом грядущем коммунизма, который призван не только освободить людей, но и открыть в них неведомые силы восприятия<sup>6</sup>. Монтаж Вертова включает в себе двоякую структуру: он является, с одной стороны, абстрактным (монтаж движений и интервалов), а с другой — он имеет дело с той перцепцией, которая имеет отношение уже не к индивиду с его персональной чувственностью, воспитанной буржуазными культурными стереотипами, а к тем перцептивным формам, в которых рождается и узнает себя новая общность.

При этом монтаж чистых движений и кинематографических интервалов, исчисленных арифметически (что позволяет избавиться от психологической трактовки монтажного приема и прийти к разнообразию стыков, соединений кусков, их длины и интенсивности) приводит к тому, что «восприятие отдельных изображений на физическом уровне оказывается порой практически невозмож-

---

<sup>6</sup> Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М. : Искусство, 1966. — С. 117.

ным»<sup>7</sup>. Так, Вертов в фильме «Человек с киноаппаратом» (1929) монтировал отдельные кадры, которые глазом не видимы, а различимы только при покадровом просмотре пленки. И это была определенная утопия кинематографа, заключающаяся в том, что, когда чувственность зрителя изменится и сформируется новая чувственность (Вертов называл ее «коммунистической»), все эти невидимые глазу кадры станут видны, будет видно все монтажное целое фильма. Другими словами, вертовская «перцепция» — то, что остается «невоспринимаемым-в-восприятии», но сохраняет при этом свой эффект воздействия. Освоение этого уровня и его актуализация — это и есть «создание нового типа зрителя»<sup>8</sup>.

Таким образом, перцепция Вертова представляет собой особого рода онтологический медиум между кино (киноаппаратом) и человеком/зрителем будущего. Утопия кино у Вертова рифмуется с достижением выверенной физиолого-политической чувственности: перцептивный уровень включается в политическую реальность и рождается коммунистическая перспектива. Чистая интенсивность движений создает чистую чувственность, не имеющую семиотических и конвенциональных форм репрезентаций<sup>9</sup>.

Эйзенштейн и Вертов создали две оригинальные концепции монтажа. В случае Эйзенштейна следует говорить о примате эстетического над политическим, так как

---

<sup>7</sup> Бергсон А. Творческая эволюция / пер. с фр. В. Флеровой ; вступ. ст. И. Блауберг. — М. : ТЕРРА-Книжный клуб ; КАНОН-пресс-Ц, 2001. — С. 268.

<sup>8</sup> Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. — М. : НИИК, 1993. — С. 81.

<sup>9</sup> Лиотар Ж.-Ф. L'acinema. — URL: <https://cineticle.com/magazine/issue-26/lacinema-jean-francois-lyotard> (дата обращения: 03.01.2021).

политическое — это частный случай эстетики, которая представляет собой синтез искусств, ярким воплощением которого является кинематограф. Вертов исходил из примата политического над эстетическим. С уходом коммунизма как всеобъемлющей политической парадигмы такой подход оказался не востребуемым вплоть до событий мая 1968-го. Следует отметить, что психоаналитические исследования чувственности и все, что связано с бессознательным и онирической природой кино («сон наяву»), получили распространение, но кинематографисты и исследователи на долгое время ушли от проблем монтажа. Позднее к этой теме в кинематографе вернулся Лиотар («L'асинема») и Метц («Воображаемое означающее. Психоанализ и кино»). По-настоящему значение теории Вертова стало возможным оценить, когда вышли книги Жюль Делёза о кино, в которых была осмыслена необергсонианская концепция образа. Именно в них Делёз анализирует Дзигу Вертова со стороны этой очень странной материи, названной им «перцепцией перцепции», то есть перцептивного условия самой перцепции, или перцептивного условия любого нашего возможного восприятия. Именно эту функцию, согласно Делёзу, выполняет вертовский монтаж<sup>10</sup>.

Обе теории монтажа получили должное развитие в работах Артавазда Пелешяна. Его творчество совмещало в себе все достижения предшественников. В своих фильмах Пелешян исходит из такой кинематографической позиции: кадры соединяются не посредством монтажа,

---

<sup>10</sup> Делёз Ж. Кино: Кино-1 Образ-движение ; Кино-2 Образ-время / пер. с фр. Б. Скуратова. — М. : Ad Marginem, 2004. — С. 73—74.

а опосредуются дистанцией<sup>11</sup>. Его документальные киноплощадки показывают, что «дистанционный монтаж строится и на изобразительных элементах, и на звуковых, и на любых соединениях изображения и звука. Для его творческих и документальных замыслов важно показать не столько столкновение между объектами и субъектами, сколько их разъединение, дистанцию. Идейный смысл, таким образом, создается не благодаря стыковке двух и более кадров, а благодаря «взаимодействию множества звеньев»<sup>12</sup>. Дистанция становится инверсивной: отдаление людей и вещей приводит к сближению через цепь измененных параметров, функций.

Эти процессы, которые автор показывает через кинематографический и эстетический инструментарий, органично включают в себя проблематику этического характера. Режиссер создает технико-эстетический синтез; он объединяет монтажные концепции и теории предыдущих киноавангардистов в онтологию кинематографической дистанции. Сам Пелешян иллюстрирует эту идею на примере собственного фильма «Мы» (1969) повторяющимся крупным планом девочки: «Каждый раз эти элементы появляются в разном контексте, в различной смысловой конкретности. И самое главное — это монтаж контекстов. Сменяя контексты, мы достигаем углубления и развития темы. И когда в финале картины «Мы» снова звучит симфонический аккорд, нам становится ясным смысл изображения девочки в начале фильма. В этом тройном повторе

---

<sup>11</sup> Цивьян Ю. Историческая рецепция кино: Кинематограф в России, 1896–1930. — Рига, 1991. — С. 194.

<sup>12</sup> Пелешян А. Дистанционный монтаж, или Теория дистанций // Пелешян А. Мое кино. — Ереван : Советакан грох, 1988. — С. 164–165.

(девочка в начале — девочка в середине — люди на балконе в финале) мы видим основную опору дистанционного монтажа. Но в фильме «Мы» есть и другие опорные элементы, данные в изображении и в звуке. Они появляются один за другим в первой половине фильма. Перечислю их: это вздохи, звучание хора, крупные планы рук, изображение гор. Потом эти элементы как бы ответвляются, некоторые части изображения и фонограммы смещаются на другие доли, размеры, длительности действия. Частью они перебрасываются в другие эпизоды, сталкиваясь с другими элементами и ситуациями. Но как только кадр девочки возникает вторично, все эти разъединенные элементы вновь перегруппировываются и, как бы получив новое задание, проходят в другой последовательности, в измененной форме, для выполнения новых функций. Сначала включается хор, затем вздохи (превратившиеся в крик), после этого — руки и, наконец, опять горы. Еще раз подчеркиваю: дистанционный монтаж может строиться и на изобразительных элементах, и на звуковых, и на любых соединениях изображения и звука. Организуя свои фильмы именно на таких соединениях элементов, я стремился к тому, чтобы эти фильмы стали подобиями живого организма, обладающими системой сложных внутренних связей и взаимодействий»<sup>13</sup>.

Из авторского описания можно сделать выводы, что автор нацелен на создание оригинального способа организации кинематографического текста, имеющего свою ритмику и строфику. Однако Пелешян создает монтажное поэтическое письмо, онтологической основой которого является стихия монтажного целого. Его концепция

---

<sup>13</sup> Пелешян А. Указ. соч. С. 212–213.

дистанции является специфическим способом организации кинематографического материала, она воплощается в характере «живого организма»<sup>14</sup>.

В фильмах Пелешяна предметы и люди комбинируются то хаотично, то гармонично, но подобные процессы не утрачивают у режиссера предельной цельности повествования: в фильме «Начало» (1967) резкая смена кадров создает ощущение дисбаланса и «визуального неудобства»<sup>15</sup> при просмотре, но при этом автору удастся совместить абстрактные идеи («революция», коммунизм», «класс», «прогресс», «гуманизм») с миром вещей и объектов, с планом повседневности («камни», «руины», «люди», «плакаты»). Идеи и вещи дистанцируются, и в этой дистанции объединяются в новом качестве своего присутствия, где люди в размахе революции становятся массой, коммунизм из политической идеи воплощается в Ленине, власть во всех своих модификациях представлена образом нерушимого Кремля.

Схожие мотивы показаны режиссером в работе «Мы» о локальной трагедии армянского народа, которая становится глобальной вследствие того, как Пелешян посредством дистанционного монтажа это создал, используя крупные и средние планы, сменяющиеся молниеносными, обрывистыми и искаженными кадрами (техника «Джамп-кат»). Монтажные приемы Пелешяна создают симбиоз политического и эстетического. Пределом неразложимой живой единицы фильма становится монтирование любого кадра с любым кадром. Любая дистанция

<sup>14</sup> Аронсон О. Кино и философия: от текста к образу. — М. : ИФ РАН, 2018. — С. 47.

<sup>15</sup> Шеффер Ж.-Л. О мире и движении изображений // Синий диван. — 2004. — № 4. — С. 36.

между любыми кадрами в его документальном кинопространстве позиционируется как дистанция монтажная, а сам фильм является единством множества отношений между всеми его кадрами. По аналогии с живым организмом можно сказать, что сам фильм — единство множества отношений между всеми его кадрами («смысловая нагрузка кадров»<sup>16</sup>).

Дистанционный монтаж Пелешяна по своей структуре является универсальным медиумом: он способен опосредовать отношения различного качества и характера, и соединять разнородное в однородном поле кино. Такой монтаж способен открывать тайны движения всего сущего во Вселенной, его упорядоченность, «неугасаемый ритм всего мироздания»<sup>17</sup>. В фильме «Земля людей» (1966) Пелешян показывает через резкую монтажную склейку как технически и поэтически соединяются, рифмуются стихия земли и стихия воздуха. Каждая стихия при этом характеризуется свойственной для нее трудовой деятельностью человека (земля — шахтеры, врачи, небо — пилоты, космонавты). Такой монтаж обладает магией сближения стихий и человеческой сущности: дистанция сближает, сближение дистанцируется в «едином поле множества перспективных движений»<sup>18</sup>.

Реализуя свой принцип дистанционного монтажа, он достигает такой целостности фильма, при которой кадры сливаются воедино и существуют нерасторжимо друг с

---

<sup>16</sup> Пелешян А. Дистанционный монтаж, или Теория дистанций // Пелешян А. Мое кино. — Ереван : Советакан грох, 1988. — С. 103.

<sup>17</sup> Тарковский А. Мартиролог. Дневники 1970–1986. — М. : Межд. Институт им. Тарковского. — С. 37.

<sup>18</sup> Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. — М. : Искусство, 1974. — С. 145.

другом. В результате смысл, который сообщает фильм, почти всегда оказывается таким, который не требует сообщения, поскольку он располагается не на уровне индивидуального осмысления, а в зоне, где выражение и высказывание тождественны, где он уже разделяем, уже общий, хотя и отодвинутый на периферию культурного восприятия. Это смысл, для которого язык не нужен, который просто сжимается до аффективного знака, указывающего на «пространство нашей общности, будь то общность трагедии или повседневного существования»<sup>19</sup>. И достигается это благодаря тому, что каждый отдельный кадр становится незначимым, не имеющим смысла без полноты монтажных отношений, реализованных в фильме. Другими словами, перед нами не столько поэзия с ее остранивающим эффектом, сколько опыт сопричастности кинематографу как стихии, выходящей за рамки человеческого измерения, и в этом смысле сопричастности бесконечности самого мира и человеческой истории.

В то же самое время восприятие кино Пелешяна как поэтического высказывания может закрыть путь к радикальному опыту доиндивидуального монтажа, монтажа как формы мышления общности, преодолевающей посредничество любого частного языка. Также не стоит ограничивать творчество Пелешяна границами документального кино: работа с документами и архивными материалами является важной частью воплощения идей и концепций у Пелешяна, но сами его фильмы сопротивляются привычному пониманию документа.

---

<sup>19</sup> Арнхейм Р. Кино как искусство. — М. : Изд-во иностранной литературы, 1960. — С. 172.

Анализ отношения кинематографа Пелешяна с историческим материалом показывает нам одновременное существование двух планов: первый — это деконтекстуализация архивного изображения, второй — создание дополнительной изобразительной нагрузки через зрительские горизонты, которые тоже можно назвать общими — кинематографический, библейский и мифологический. В каком-то смысле можно говорить не просто о монтаже на уровне тех или иных изображений, но о собирании деконтекстуализованного и детекстуализованного образа, в котором все отношения между изображениями прошлого и настоящего, звуками и ритмами, мотивами, уже виденными в кино и уже воспринятыми в религиозной традиции, равноправны и предельно актуализированы<sup>20</sup>.

Такое собирание образа как торжество нечеловеческой меры порядка, задаваемой стихиями, реализуется Пелешяном в темном кадре. Он появляется во многих его фильмах, воплощая одновременно и полноту образной материи, и архаический запрет на изображение. В одном темном кадре реализуется монтажное целое. При этом режиссеру удастся соблюсти «кинематографическую комплиментарность»<sup>21</sup>: эстетическое включается в моральные и социальные проблемы. Темные кадры задействованы в фильме «Обитатели» (1970), которые нивелируют земное и воздушное пространство, создавая новую, нейтральную зону существования и взаимодействия всех

---

<sup>20</sup> Аронсон О. Кино и философия: от текста к образу. — М. : ИФ РАН, 2018. — С. 48–49.

<sup>21</sup> Деррида Ж. Кино и его призраки. Интервью журналу *Cahiers du Cinéma* (Avril 2001) // Сеанс. — 2004. — № 21/22. — URL: <http://seance.ru/n/21-22/retro-avangard-zhak-derrida/kino-i-ego-prizraki> (дата обращения: 02.01.2021).

живых существ (в данном случае это показано на примере пингвинов (земля) и птиц (небо). Тема животного мира «неотделима от эстетической фактуры самого фильма, выражением чего становится дистанционный монтаж, онтологический проводник всех компонентов континуума».<sup>22</sup>

Пелешян — очевидный монументалист, хотя почти все его ленты короткометражные. Десятиминутный фильм у него может произвести впечатление монументальной скульптуры. Отчетливая выверенность кинематографического высказывания и монументальность создают такое сочетание, которое превышает возможности перевода этого киновысказывания на другой язык; любые попытки подступа к интерпретации кино Пелешяна могут обернуться банальностью, но это все равно не упраздняет уникальности кинематографического, онтологического языка фильмов этого художника. Пелешяну благодаря его концептуально продуманному монтажу удалось создать «универсалистский дискурс языка кино», в котором изображение «застывает в немоте своего движения»<sup>23</sup>.

Пелешяну удастся преодолеть большое количество стереотипов, впаянных в само изображение. Монументальный дистанционный монтаж является большим достижением в этом направлении. Хотя сам Пелешян в разговоре с Годаром, который в монтажной технике работал по пелешяновским схемам, предпочитал вместо слова «монтаж» использовать фразу «мера порядка», поскольку монтаж тянет за собой «шлейф технологических ассо-

<sup>22</sup> Эпштейн Ж. Чувство Ибис // Из истории французской кино-мысли. Немое кино 1911–1933. — М., 1988. — С. 102.

<sup>23</sup> Барт Р. *Camera lucida*. Комментарий к фотографии / пер. с фр., послесл. и коммент. М. Рыклина. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2011. — С. 64.

циаций»<sup>24</sup>. Под «мерой порядка» кинематографа он понимает след довавилонского языка, языка до разделения языков. Пелешян пытается разобраться с этим языком. Зачем язык там, где господствует солидарность и общность? Автор задает эти вопросы кино. Он демонстрирует определенную сборку материализованных в кадрах и ритмических повторах отношений, которые становятся всякий раз знаком утраченной общности.

Какую реальность открывает Пелешян дистанционным, монументальным монтажом? Следует отметить, что мы имеем дело ни с реальностью фильма — того, что он изображает, — ни с реальностью восприятия и даже не с условиями этого восприятия. Фильм представляет собой некоторое единство и неразложимость (что и создает эффект монументальности), где все кадры находятся на «своем» месте, участвуя всеми отношениями друг с другом в едином высказывании. Монтаж перестает быть кинематографическим приемом, с помощью которого создается фильм, но сам фильм предстает своеобразным минимальным элементом монтажа. Нет отдельной ценности кадра и изображения. Главное — отношение между кадрами. Отношение это опосредовано онтологией дистанции, дистанционным монтажом, для которого характерно генерировать глобальное из «локальных движений перцептивного множества»<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Довавилонский язык. Беседа Артавазда Пелешяна и Жан-Люка Годара, 1992 г. // Киноведческие записки. — 2006. — № 78. — URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/854> (дата обращения: 05.01.2021).

<sup>25</sup> Делез Ж. Кино: Кино-1 Образ-движение ; Кино-2 Образ-время / пер. с фр. Б. Скуратова. — М. : Ad Marginem, 2004. — С. 134.

Реальность, стоящая за монтажом Пелешяна, — невозможная целостность восприятия. Можно сказать, что это такое восприятие, в котором мир перестает существовать как картина, опосредованная тем или иным языком, а дается как целое в аффективном опыте общности. Это грамматика множества подмножеств, которая становится общностью этико-эстетико-политико-социального характера<sup>26</sup>. Целое приравнивается к общности, и наоборот; в рамках сближающей дистанции существуют визуальные эффекты и аффекты, моральные дилеммы и «функционализм экранной структуры»<sup>27</sup>. Вечное сливается с мгновением. Монтажное целое, сколько бы ни длилось, все равно схватывает только мгновение. В каком-то смысле можно говорить о том, что монтаж Пелешяна «преодолевает длительность времени, создавая иллюзию вечности. Субъект такого восприятия уже не может быть индивидуальным и единичным»<sup>28</sup>. Субъектом становится универсальная общность.

В отличие от вертовской утопии будущего зрителя, который способен будет воспринять нечто будущей коммунистической чувственностью, для Пелешяна важно то, что зритель уже воспринимает, что уже дано ему, чтобы высказывание фильма не требовало расшифровки и понимания. Это то, что достигает зрителя именно через монтажное целое. При этом, чтобы вопрос о смысле высказывания не возникал, необязательно ему быть банальным или ходульным. Достаточно, чтобы высказывание

---

<sup>26</sup> Делез Ж. Указ. соч. С. 67.

<sup>27</sup> Якобсон Р. Конец кино? // Строеение фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана : сб. статей. — М., 1985. — С. 96.

<sup>28</sup> Адорно Т. В. Эстетическая теория / пер. с нем. А. В. Дранова. — М. : Республика, 2001. — С. 394—395.

было «общим», и универсальным именно в этом смысле. Монтаж Пелешяна ищет именно такое общее высказывание, для которого нет слов, поскольку говорящей оказывается общность, в которую включен зритель помимо его воли или намерения.

Режиссер Пелешян остается приверженцем киноавангарда, сочетая национальные специфики и транснациональные темы в своем творчестве. Для него принципиально важно выработать универсальность кинематографического языка без перевода как опосредующего звена реальности. Универсалистский мотив киноязыка Пелешяна направлен на гармоничную эклектику абстрактности и прагматичности, репрезентируемых техническими механизмами кино. В его документальных фильмах киноязык приравнивается к языку монтажа. Структура перевода имплицитных тематик у Пелешяна выражается не через семиотические модели описания, а через онтологию монтажа. Поиск «чистого языка форм»<sup>29</sup> встроен в логику пелешяновского монтажа, для которого характерен принцип универсальной реальности для зрителей. Парадоксально то, что эта реальность утопична, как и утопия реалистична: Пелешян создает в документальном пространстве своего кинематографа парадоксальную Вселенную «реальности действия всего со всем»<sup>30</sup>.

Кинематограф Пелешяна способен сочетать авангардные элементы (эстетический план) и социальные элементы (политический план) в документально-художественной реальности действия. Киноавангард Пелешяна

<sup>29</sup> Аронсон О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). — М. : Новое лит. обозрение, 2007. — С. 336.

<sup>30</sup> Пелешян А. Дистанционный монтаж, или Теория дистанций // Пелешян А. Мое кино. — Ереван : Советакан грех, 1988. — С. 182.

меняет взгляд на структуру реальности: он устанавливает дистанцию по отношению к миметически понятному, редуцированному к устойчивым паттернам восприятия, изображению. В контексте кино Пелешяна кадры не столько демонстрируют визуальную природу, сколько представляют собой «визуализированную онтологию ускользающей реальности»<sup>31</sup>. Техника монтажа в его кинематографе представляет собой онтологическую топологию, где абстрактное перетекает в конкретное без потери эстетических задач и замыслов. Работа с монтажом у Пелешяна показывает, каким образом «глубина кадра вводит многозначность в структуру кадра»<sup>32</sup>.

Советский режиссер выводит на поверхность то, что было скрыто в авангардном монтаже, то его измерение, которое можно называть этическим, универсалистским. Именно поэтому он продолжатель жеста авангарда, но не традиции авангарда. Он наследует жест — жест, связанный с экспериментом по изменению взгляда, по изменению отношения к действительности, по изменению нашего восприятия, — но повторяет этот жест в ситуации, когда все уже изменилось, когда авангард уже невозможен. То, что мы называем неоавангардом, — это зачастую воспроизведение авангарда в его изобразительной традиции. Так авангард становится эстетизированным, принадлежащим традиции искусства и традиции его восприятия. Пелешян же уходит от эстетизации авангарда. Авангард для него — стихия жизни, требующая для своего обнаружения формального и экспериментального поиска. Он авангардист только в этом смысле. Он совершает жест авангарда тог-

<sup>31</sup> Metz C. Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinema. — Union Générale d'Éditions, Coll. 10/18, 1977. — P. 98.

<sup>32</sup> Базен А. Что такое кино? : сб. ст. — М., 1972. — С. 259.

да, когда авангард уже невозможен, когда он только имитируется и продается.

Итак, реальность пелешяновского авангарда уже не утопическая, а дистопическая. Это реальность немого смысла или высказывания без языка, что означает существование этических универсалий, которые могут обнаружить себя не только в моральных предписаниях, но и в том, что нам порой кажется исключительно техническим средством — в монтаже. В данном случае монтаж/мера порядка не просто технический прием, а онтологический посредник/медиум между отношениями и проблемами универсального характера. Вероятно, что Пелешян — один из немногих, а может быть, единственный режиссер, который открыл в монтаже этическую реальность и встроил в нее реальность эстетическую. Но, благодаря ему, мы сегодня можем различить в кинематографе Дзиги Вертова (после политического поражения коммунизма) и Эйзенштейна (после эстетического поражения искусства) именно этот этический пласт, который сопутствует их концепциям монтажа и их универсалистскому пониманию кино.

### Литература

1. Адорно Т. В. Эстетическая теория / пер. с нем. А. В. Дранова. — М. : Республика, 2001. — 527 с.
2. Арнхейм Р. Кино как искусство. — М. : Изд-во иностранной литературы, 1960. — 208 с.
3. Аронсон О. Кино и философия: от текста к образу. — М. : ИФ РАН, 2018. — 109 с.
4. Аронсон О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). — М. : Новое лит. обозрение, 2007. — 378 с.
5. Базен А. Что такое кино? : сб. ст. — М., 1972. — 378 с.

6. Барт Р. *Camera lucida*. Комментарий к фотографии / пер. с фр., послесл. и коммент. М. Рыклина. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2011. — 272 с.

7. Бергсон А. Материя и память // Бергсон А. Собр. соч. : в 4 т. — Т. 1. — М. : Московский клуб, 1992. — 336 с.

8. Бергсон А. Творческая эволюция / пер. с фр. В. Флеровой ; вступ. ст. И. Блауберг. — М. : ТЕРРА-Книжный клуб ; КАНОН-пресс-Ц, 2001. — 384 с.

9. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М. : Искусство, 1966. — 320 с.

10. Делез Ж. Кино: Кино-1 Образ-движение ; Кино-2 Образ-время / пер. с фр. Б. Скуратова. — М. : Ad Marginem, 2004. — 624 с.

11. Деррида Ж. Кино и его призраки. Интервью журналу *Cahiers du Cinéma* (Avril 2001) // Сеанс. — 2004. — № 21/22. — URL: <http://seance.ru/n/21-22/retro-avangard-zhak-derrida/kino-i-ego-prizraki>.

12. Довавилонский язык. Беседа Артавазда Пелешяна и Жан-Люка Годара, 1992 г. // Киноведческие записки. — 2006. — № 78. — URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/854>.

13. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. — М. : Искусство, 1974. — 238 с.

14. Лиотар Ж.-Ф. *L'acinema*. — URL: <https://cineticle.com/magazine/issue-26/lacinema-jean-francois-lyotard> (дата обращения: 03.01.2021).

15. Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино / пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной ; науч. ред. А. Черноглазов. — Изд. 2-е. — СПб. : Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. — 334 с.

16. Пелешян А. Дистанционный монтаж, или Теория дистанций // Пелешян А. Мое кино. — Ереван : Советакан грох, 1988. — 258 с.

17. Тарковский А. Мартиролог. Дневники 1970–1986. — М. : Межд. Институт им. Тарковского. 2008. — 620 с.
18. Цивьян Ю. Историческая рецепция кино: Кинематограф в России, 1896–1930. — Рига, 1991. — 492 с.
19. Шеффер Ж.-Л. О мире и движении изображений // Синий диван. — 2004. — № 4. — С. 22–41.
20. Эйзенштейн С. За кадром // Эйзенштейн С. Избранные произведения : в 6 т. — Т. 2. — М., 1964. — С. 283–296.
21. Эйзенштейн С. Метод : в 2 т. — Т. 1. — М., 2002. — 492 с.
22. Эпштейн Ж. Чувство Ибис // Из истории французской киномысли. Немое кино 1911–1933. — М., 1988. — С. 101–137.
23. Якобсон Р. Конец кино? // Стрoение фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана : сб. ст. — М., 1985. — С. 263–276.
24. Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. — М. : НИИК, 1993. — 216 с.
25. Metz C. Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinema. — Union Générale d'Editions, Coll. 10/18, 1977. — 370 p.

### 1.3. Экранное искусство для детей и юношей в современной цифровой среде\*

Акцент в данном тексте сделан на современное экранное искусство для детей и подростков и различные его трансформации. Немыслимо анализировать какое-либо искусство для подростков без понимания психологических аспектов и возрастных особенностей аудитории. С другой стороны, анализ экранных произведений для детей должен развиваться в обоих направлениях: в эстетическом, учитывающем повествование, изображение и стиль, и в технологическом, подчеркивающем техническую сторону при построении этих же компонентов.

В экранном искусстве для детей и подростков мы находим все элементы процесса индивидуализации. Фильмы по природе своей чаще всего рассказывают истории через серию действий. Таким образом, в фильмах показаны ключевые моменты пути, пройденного человеческим сознанием.

В своем исследовании цифрового кино Лев Манович<sup>1</sup> рассказывает о том, как вмешательство человека в современное кино помогает автору создавать образ, который зависит только от пределов его желания, способностей, воображения и... программного обеспечения современных цифровых технологий. И разве молодые люди не являются наиболее частыми и постоянными потребителями раз-

---

\* Сведения об авторе:

*Радостина Нейкова*, доцент, доктор, Институт искусствознания, Болгарская академия наук (г. София, Болгария).

<sup>1</sup> Manovich L. What is Digital Cinema? // *Balkanmedia*. – 1998. – Vol. VII (1) (Spring).

личных современных цифровых технологических средств? В своей книге «Язык новых медиа»<sup>2</sup> Манович формулирует многие характеристики новых медиа и выделяет пять основных принципов их построения. К ним относятся: цифровой тип информации (объекты создаются в цифровом виде или преобразуются в цифровой вид из исходной аналоговой конструкции); различные элементы, из которых состоит данная среда, также существуют независимо друг от друга; созданные объекты могут существовать во многих вариантах; объекты могут быть построены и изменены с помощью компьютерной программы по желанию получателя или автоматически; логика построения определенной информации в цифровой среде основана на нашем восприятии реальности, нашем восприятии человека и взаимосвязи между человеком и окружающей средой.

Как эта технологическая теория работает в области детского и подросткового видения, часто сказочно-фантастического? «Некоторые компьютерные программы могут автоматически генерировать такие объекты, как деревья, пейзажи, человеческие фигуры, а также детализированные анимации сложных природных явлений, таких как огонь и водопады. В голливудских фильмах стаи птиц, колонии муравьев и толпы людей искусственно созданы с помощью программного обеспечения для искусственного моделирования жизни»<sup>3</sup>, — пишет Л. Манович. Для достижения сказочной атмосферы важно построение точного и влиятельного пространства, наполненного реалистичными или фантастическими существами. «Пришельцы», появляющиеся в кадре при высадке Мельеса

<sup>2</sup> Manovich L. The Language of New Media. — Cambridge : MIT Press, 2001.

<sup>3</sup> Ibid.

на Луну, носят эпизодический характер. Сегодня, благодаря современным цифровым технологиям, сказка может быть достигнута путем заполнения экрана вариациями странных и фантастических цифровых изображений, созданных, измененных путем перегруппировки и переопределения отдельных элементов, умноженных, перемещенных, преобразованных или ре-модулированных компьютерными программами.

Согласно результатам исследований детской и подростковой психологии, на первом этапе развития своего эстетического сознания субъект находится в парадигме объектно-объектных отношений. Активный участник действия — будущий субъект, еще недостаточно развивший свою субъективность, — проявляет себя как потенциальная возможность будущего. Следовательно, он участвует в действии, скорее, как объект, движимый обстоятельствами, направляемый другими людьми, близкими. Молодые люди отождествляют себя, пусть даже подсознательно, с экранными персонажами и с сочувствием участвуют в их постоянных метаморфозах и ре-модулировании.

Часто в телевизионных рекламных роликах, транслируемых сегодня, они постепенно превращаются в фантастически-сказочных существ, изменяя отдельные части тела. Это достигается с помощью цифровых технологий, таких программ, как Adobe After Effects, Adobe Photoshop или Maya и т. д. Возможность легко удалять, добавлять, умножать часть изображения позволяет легко и доступно создавать целые плантации типов, которые успешно работают с помощью слегка измененного алгоритма, двигаться в одном направлении, но с другой динамической

характеристикой, описываемой и оцениваемой человеческим глазом как художественный прием. А молодые люди настолько привыкли к этому и ожидают именно такого изображения, что часто остаются внешне равнодушными к экранным сюжетам, в которых такого не хватает.

В исследовании, проведенном в 1931 году среди детей и подростков в нескольких школах Берлина, в центре внимания стоял вопрос: продолжают ли молодые люди читать «сейчас, в эпоху современных технологий» (в 1931 году) и любят ли они старые фантастические сказки? Несколько 10-летних школьников были доставлены в самую современную типографию, им показали самые современные технические машины. На следующий день им было дано задание описать свой опыт. Все дети писали фантастические рассказы об оживших машинах, вдохновленные теми, которые они видели в типографии. Никто из ребят не восхищался только технологической частью процесса. В конце исследования говорится: «В своих историях дети описали то, что делали обычные дети прошлых веков: они рассказывали. А когда ребенок говорит от души, значит, он живет своей жизнью в мертвом мире. Это означает: всё мертвое оживает. В своем свежем воображении он творит, создает нежную душу в гудящей и всегда пахнущей бензином машине»<sup>4</sup>.

Попробуйте теперь, когда вы вернетесь, попросить своих детей описать техническое изобретение, которое они используют. Компьютер, например. Как вы думаете, их описания будут превосходить технические параметры последних новинок, например MacBook? Вы думаете, что в их описаниях будет возрождение мертвой технологич-

---

<sup>4</sup> Литературень глас. — 1931. — бр. 102. — С. 2.

ности? Как вы думаете, будет ли вообще драматическая история, как у этих ребят почти век назад? Я, к сожалению, думаю, что ответ будет заключен только в точных цифрах, в конкретных данных и четко заданных современных технологических характеристиках.

Интернет-общение — важная часть жизни большинства людей, как в личных, так и в профессиональных отношениях. Хорошие социальные навыки в Интернете по-прежнему чрезвычайно важны, и их значение для современной молодежи будет только возрастать. Дана Бойд, ученый, исследующий группу подростков, говорит в своей книге, что «подростки не зависят от социальных технологий, они зависят друг от друга»<sup>5</sup>. Она подчеркивает, что их перегруженная программа создает предпосылки для слишком небольшого количества свободного времени для общения по сравнению с предыдущими поколениями. Вот почему молодые люди ищут новые контакты, и часто новые технологии и средства массовой информации являются для них самым простым, а иногда и единственным вариантом для такого контакта. Утверждение, что «Интернет сокращает время внимания подростков до 2 секунд», было опровергнуто при анализе ситуации. На практике Интернет делает подростков менее пассивными: «Там они напрямую взаимодействуют с источником развлечений как пользователи социальных сетей, как создатели альтернативного контента и как искатели информации. Они общаются друг с другом, пишут истории

---

<sup>5</sup> Boyd D. It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens. — New Haven : London : Yale University Press, 2014. — P. 23.

и идеи, формируют онлайн-сообщества, изобретают новые способы выражения и общения»<sup>6</sup>.

Д. Бойд исследует проблемы влияния социальных сетей на качество жизни подростков, самосознания, конфиденциальности, безопасности и преследования молодых людей через социальные сети. Ученый сделал вывод, что, возможно, ограничение себя такими СМИ помешает подросткам стать информированными и заинтересованными гражданами, ограничит их онлайн-общение. Но, несмотря на наши постоянные опасения по поводу новых средств массовой информации, молодые люди находят способ развиваться как преданные обществу люди и формируют свое индивидуальное чувство идентичности.

Я остановлюсь на нескольких современных подростковых фильмах, посвященных реальным проблемам. Распространенной темой является процесс роста и множество связанных с ним проблем. Здесь можно отметить короткометражные фильмы «Встреча» (режиссер Джени Тойвониemi, 2012, Финляндия), «Жаркий день» (режиссер Лаура Мосс, 2017) и другие.

Взросление — часто используемая и очень плодотворная тема в работах, посвященных детям и подросткам. В фильме «Встреча» рассказывается, как 16-летний Тино впервые раскрывает свою мужественность двум женщинам, матери и дочери, когда он устраивает кошачью встречу для домашней кошки. Мальчик обеспокоен и в то же время взволнован звуками сексуально активных кошек в соседней комнате, он проявляет любопытство. И при-

---

<sup>6</sup> Митове за тийнейджърите, технологиите и интернет // Edna.bg. — 10.03.2014. — URL: <https://www.edna.bg/za-roditeli/mitove-za-tijnejdzhyrite-tehnologiite-i-internet-4633482> (дата обращения: 10.02.2017).

существование двух женщин усиливает его тревожное любопытство. Процессы инициации и роста связаны с огромными эмоциональными изменениями, которые подготавливают ребенка к тому, чтобы стать взрослым и сыграть новую роль в жизни и мире. Осознание того, что вы уже другой и что вы больше не ребенок, — трудный момент, когда человек переживает разные и часто противоречивые чувства. И осознание этого момента посвящения на глазах двух женщин создает еще большие трудности для мальчика. Все хотят вырасти, тем не менее, когда это начинается происходить, это никогда не проходит гладко и не сразу же приносит привилегии больших.

Короткометражный «Fry day» раскрывает проблемы взросления на фоне казни в 1989 году одного из самых известных серийных убийц Америки — Теда Банди. В фильме чувствуется постоянная тревога, которую испытывает главный герой — подросток-фотограф, присутствующий на митинге хмурых людей, ожидающих известия о казни убийцы. Сама ситуация пропитана напряжением, мрачными ожиданиями, неуверенностью и одновременно стремлением к жизни и смерти. Интересно создана атмосфера ожидания через напряжение даже в самых невинных элементах и звуках, таких как шипение котелка на плите, ослепляющие фары останавливающейся машины, громкая игра множества сверчков и многое другое. Все присутствующие одеты в розовые футболки с надписью «Сожги Банди», что еще больше усиливает абсурдность и безумие ситуации. История начинается скромно, но с большой долей двойственности, с момента, когда девушка за 2 доллара снимает своим поляридом людей, которые присутствуют и хотят запомнить свое присутствие

при казни Теда Банди. С наступлением вечера динамика усиливается и возникает еще большее напряжение. Когда девушка уже собрала достаточно денег, она отправляется в импровизированное автомобильное путешествие с группой молодых людей, приключение, которое втягивает ее в напряженные ситуации, где она узнает, какими манипуляторами могут быть люди.

И снова короткометражный игровой фильм для подростков – «Барака» (режиссер Нестор Руис Медина, Испания, Эквадор, 2016). История начинается довольно банально: 12-летний Умир и его лучший друг – двое арабских детей, которые проводят свое свободное время, блуждая по заброшенным местам в поисках приключений. Обнаружив захваченную и связанную Лауру, солдата испанской армии, и встретив ее похитителей, вооруженных арабских террористов, мальчики понимают, что приключения – это не просто подростковые фантазии, они могут быть реальной опасностью, нести смерть, насилие и разрушения. Мальчики пытаются спасти Лауру, но в конце концов спасают свои жизни, они выбирают себя и свою страну в большом, реальном мировом конфликте на религиозной почве. В фильме есть сильный эмоциональный заряд и послание. Рассказ о взрослении, о выборе, о понимании добра и зла, о жертве и самопожертвовании. Также интересен образ женщины, которая является солдатом вражеской армии, но показывает мальчикам неожиданную свою сторону: она мать и защитница.

Испанский документальный фильм «Малыш» (режиссер Адриан Опп, 2017) также посвящен современным проблемам и идеям. Этот текст в основном посвящен художественным и анимационным фильмам для детей

и подростков, но мне показалось необходимым упомянуть документальное освещение подростковой жизни. В фильме рассказывается история Дэвида, молодого безработного отца по прозвищу Нинято — мальчик, который еще не отказался от детской мечты стать звездой хип-хопа. Именно мечта Дэвида заставляет его строго придерживаться своих принципов воспитания детей. И именно его младшему сыну Оро удастся вдохнуть жизнь в мечту отца. Фильм посвящен переходному периоду от юности к зрелости, от суровых будней к безумной заветной мечте.

В то время как короткометражные или документальные художественные фильмы, которые я рассмотрела выше, относятся к элитарному искусству и труднодоступны для подростков, существуют коммерческие и гораздо более разрекламированные примеры экранного творчества для детей и подростков.

Есть гораздо более серьезные и драматические работы в детском художественном кино, например «Вина в наших звездах» (режиссер Джош Бун, 2014, США) по одноименному подростковому бестселлеру Джона Грина. Мелодрама рассказывает историю любви двух больных раком-подростков — Хейзел и Августа (Гас). Они оба чрезвычайно остроумны, обладают чувством юмора, пренебрегают конвекционным мышлением и очень любят приключения. Может быть, поэтому им удастся на время отстраниться от постоянных мыслей о серьезном заболевании, которыми они руководствуются в жизни. Шестнадцатилетняя Хейзел Грейс знает, что ей осталось жить не более нескольких лет, когда она встречает Огастуса Уотерса в группе самопомощи. Современная глубоко драматическая история о Ромео и Джульетте была изложена в самом начале

как трагическая история с еще более трагическим концом, история о первом и последнем шансе построения эмоциональной связи между двумя молодыми людьми. Для обоих ясно, что их дни прошли, и они, как их называют, «профессиональные пациенты». Эти двое построены как персонажи с разными характерами: Хейзел по-девичьи осторожна, она старается все продумать заранее, в то время как влюбленный Август, как и любой бывший спортсмен, ведет себя рискованно и неоднозначно. Оба несут в себе контраст бунта, характерного для подростковых лет, борьбы за самоутверждение и противостояния всему, но в то же время сверхответственности по отношению к родственникам и друзьям, порожденной сложной судьбой. Именно из-за необычных и определенных внешних обстоятельств (болезни) у этих персонажей момент физического роста совпадает с моментом эмоционального созревания, в котором акцент делается на том, как отдать больше и отдать безоговорочно. Тогда взросление становится ростом и зрелостью.

Несмотря на драматизм сюжета, в фильме много черного юмора и забавных моментов. Даже самое начало повествования направляет юных зрителей на иное восприятие истории. Фильм начинается с закадрового голоса Хейзел: «Я думаю, у нас есть выбор, как рассказывать грустные истории... Или вы можете это сделать, и нет ничего, что нельзя было бы исправить с песней Питера Гэбриела. Мне этот вариант нравится, как и любой нормальной девушке. Это просто неправда. Это правда». И на фоне этих слов картина задумчивых, романтических глаз девушки переходит в постоянно тащащийся за ней кислородный баллон. И она продолжает голосом своей матери: «Эй, подружись!»

Подросткам нравится форма экранного рассказа в монологичной форме, которая создает более искреннюю и интимную атмосферу, наполненную огромным эмоциональным и романтическим зарядом. И, возможно, их привлекает история любви между особенными и немного забавными подростками, которые только открывают для себя романтику и сексуальность. И реализм истории больных раком, которые обнаруживают, что мир несправедлив, а жизнь коротка, и доза иронии и черного юмора.

И еще один интересный пример с большой долей реальности в видении, повествовании и пространстве-времени. Этот фильм позволяет испытать ощущение нереальности растянутого времени (в длинных медленных кадрах красивых природных мест), ощущение происходящего не как реального события, а как растущего внутри, в душе мальчика. «My short words» (реж. Бекир Бульбун, Турция, 2017). Простая история: жарким летним днем трое мальчишек из бедной анатолийской деревни, в которой у детей мало приключений, решают отправиться на далекое озеро, чтобы искупаться. Дети только вступают в подростковый возраст. Они близкие друзья, которые помогают друг другу, и в то же время — враги. Отважные юноши и робкие дети, которые бегают с камнями в карманах, чтобы защитить себя от бездомных собак. Но вся история рассказана в, казалось бы, типичном для турецких художественных фильмов последних лет, растянутом, медленном и в то же время очень красивом и торжественном стиле повествования и изображения. После игры и приключений у трех мальчиков появляются мысли о жизни, о нереальности окружающего мира, и вся история рассказывается

в схемах, нарисованных ребенком, ночующим после долгой прогулки на крыше своего родного дома.

В повествовании отсутствуют перипетии действия и ужасные несчастья. Но все действие пронизано сильными и живыми эмоциями, читаемыми по глазам мальчиков: тоской по смутным и странным приключениям, фантазией о простом и реальном мире вокруг. Несмотря на окружающую тишину и кажущееся спокойствие, фильм несет в себе ожидание, что что-то произойдет. Изображение очень красочное. Солнечные лучи проникают внутрь, как живые, отражения мальчиков в разбитом зеркале посреди поля, реальность взрыва воздушного шара в воде озера и многое другое. Во многих эпизодах фильма появляется ощущение, что мальчики взрослеют. Например, когда мальчик сопротивляется окружающему миру, поступает вопреки правилам, установленным старшим мальчиком Мевитом. Мальчики стараются сделать свои порой по-детски наивные и немного смешные выводы, но делают их очень искренне и с большой верой в свои суждения об окружающем мире: «Быть человеком — значит устать... Быть человеком — значит уметь открывать, уметь искать... Быть человеком — значит быть сумасшедшим...».

Интересным примером реалистичной и повседневной истории для подростков является болгарский сериал на канале БТВ «Революция Z» (режиссеры Димитр Гочев и Зоран Петровский, 2012–2014 гг.). Сериал развивается как музыкально-романтическая драма из жизни молодых людей, живущих в Болгарии. И хотя ценность фильма как образа и послания не всегда достаточно значима (что не самое главное для сериала), ему удастся привлечь и удержать подростковую, да и не только подростковую

молодежную аудиторию. Сериал пытается рассказать об эмоционально заряженных буднях современных молодых людей, которые стремятся осуществить свою музыкальную мечту. 15-летние сталкиваются с первыми проблемами социального и эмоционального характера, трудностями дружбы, любви, справедливостью, предрассудками, соперничеством, верностью или коварными интригами. В общем, со всем разнообразием повседневных человеческих проблем. И показ того, как подростки справляются с той или иной ситуацией, дает полную картину современного общества.

Искусство для детей и подростков — одно из самых сложных направлений творчества, потому что оно должно быть самым искренним, самым чистым и в то же время увлекательным и поглощающим. Во взрослой книге могут быть некий флирт, явное заблуждение, взрослый читатель может это принять, даже если это будет истолковано как своего рода артистизм, снобизм или перфекционизм. В детской книге или фильме дети сразу отвергают то, что является лицемерным и неправдоподобным. Дети и подростки — самые подозрительные пользователи искусства. И самые признательные, если работа действительно тронет их сердца. «Современный человек, имеющий доступ к разнообразной информации, возможностям путешествий и богатым впечатлениям, стремится к уникальности и самоутверждению как личность со своей идентичностью»<sup>7</sup>. Особенно это актуально для подростков.

Сегодня часто наблюдается гиперболизация видения в различных рассказах для детей и подростков, а также мно-

---

<sup>7</sup> Добрева—Драгостинова И. АБ на устойчивият дизайн. — София : Нов български университет, 2016. — С. 165.

гократное преувеличение нашего восприятия реальности. Это делает рассказ, с одной стороны, более удобным для реализации с помощью современных цифровых средств, а с другой — более привлекательным, более востребованным и более читаемым для современного зрителя. Я уже говорила о концепции все более и более совершенных способностей, все более убедительной пластичности и реализме экранной визии, которая компилирует изображение и изображаемое, о технических средствах, которые развиваются с невероятной скоростью.

Одним из основных направлений развития детских и юношеских фильмов в современном экранном искусстве является слияние цифровых технологий с художественным артефактом, влияние технологий на процесс создания, распространения и коммуникации. И закономерный результат — изменение ряда эстетических особенностей произведений, созданных в системе экранных искусств. Вот почему я использую определение «обновление» со всей его весомостью, терминологической ясностью и функциональным значением, без необходимости добавлять кавычки, жирный шрифт или курсив. Ведь классический детский фильм несет в себе необходимую дозу фантазии, жизненности и нереальности, которая способна очаровать детей любого поколения, любого возраста и любого региона. Интерактивность и возможность взаимодействия с экраном меняют характеристики эстетического восприятия и параллельную трансформацию процесса художественного общения со сказкой на экране. Может быть, современным детям и подросткам нужно немного больше визии, чтобы облегчить восприятие истории. И еще больше интерактивности.

### Литература

1. Добрева—Драгостинова И. АБ на устойчивият дизайн. — София : Нов български университет, 2016. — 212 с.
2. Литературен глас. — 1931. — бр. 102. — С. 2.
3. Митове за тийнейджърите, технологиите и интернет // Edna.bg. — 10.03.2014. — URL: <https://www.edna.bg/za-roditeli/mitove-za-tijnejdzhyrite-tehnologiite-i-internet-4633482> (дата обращения: 10.02.2017).
4. Boyd D. It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens. — New Haven : London : Yale University Press, 2014. — 281 p.
5. Manovich L. The Language of New Media. — Cambridge : MIT Press, 2001. — 354 p.
6. Manovich L. What is Digital Cinema? // Balkanmedia. — 1998. — Vol. VII (1) (Spring).

#### **1.4. Реализация образов религиозной мифологии Г. Ф. Лавкрафта в короткометражной мультипликации\***

Творчество Г. Ф. Лавкрафта, жившего в первой половине XX века, в последнее время приобрело невероятную популярность из-за его особенного стиля, а также характера произведений, ставших основой для формирования жанра сверхъестественных ужасов, который задействовал различные потусторонние и иномировые силы. Мотивы этого творчества, а именно комплекс религиозных образов из книжного цикла под названием «Мифы Ктулху», проникли в короткометражную мультипликацию, вследствие чего возникла проблема переноса литературных образов в пространство мультфильма. Что эти образы приобретают и/или теряют при переносе из пространства текста в пространство короткометражного анимационного фильма?

Мы используем герменевтический и сравнительный методы. В плане темы исследования нам близка работа В. Е. Баглай «Мексиканская хоррор-анимация в поисках национального своеобразия. Фантастические образы традиционной культуры и голливудские кинематографические чудовища»<sup>1</sup>. И если анализ Баглай является ориентированным на конкретную страну, то мы делаем акцент

---

**\* Сведения об авторе:**

*Андрей Анатольевич Глазунов* — магистрант Уральского федерального университета (г. Екатеринбург, Россия).

<sup>1</sup> Баглай В. Е. Мексиканская хоррор-анимация в поисках национального своеобразия. Фантастические образы традиционной культуры и голливудские кинематографические чудовища // Латинская Америка. — 2019. — № 3. — С. 86–101.

на формате — короткометражной мультипликации, и на одном жанре — сверхъестественном ужасе.

В нашей статье были взяты для рассмотрения рассказы Говарда Филлипса Лавкрафта «Ужас Данвича» (оригинальное произведение было написано в 1928 году), «Праздник» (1923) и «Хребты Безумия» (1931). Все переводы взяты из малого собрания сочинений издания 2014 года. Кроме этого, для исследования были взяты короткометражные мультфильмы Рио Шинагавы из сборника «H. P. Lovecraft's Dunwich Horror and other stories», а также два короткометражных мультфильма, созданных на основе рассказа «Хребты Безумия» — «At the Mountains of Madness» от Drexel University и Spooky Spooky Shoggoths и «Horror Short Animatic: "At the Mountain of Madness"» от Adrian Bush.

Сначала рассмотрим трансформацию образа Уилбура Уэйтли из рассказа «Ужас Данвича» в одноименной анимационной экранизации из сборника Рио Шинагавы «H. P. Lovecraft's Dunwich Horror and Other Stories».

Лавкрафт описывает Уилбура в момент его гибели следующим образом: «Распростертое на полу существо имело, как бы банально это ни звучало, совершенно неопишущую внешность. Помимо огромного роста оно характеризовалось чертами, совершенно не поддающимися визуализации, — ибо наши представления о размерах и очертаниях слишком тесно привязаны к обычным формам жизни на Земле и к известным нам трем измерениям. Существо было человекоподобным — во всяком случае, с головой и руками, очень похожими на человеческие, а козловидное лицо без подбородка выдавало в его обладателе представителя нечестивого семейства Уэйтли. В то

же время туловище и нижние члены тела имели совершенно фантастические с точки зрения тератологии формы, и только большое количество одежды позволяло ему скрывать от людей свое чудовищное уродство.

Верхняя от пояса часть тела была лишь наполовину антропоморфной: грудная клетка, на которой все еще лежали мощные лапы сторожевого пса, имела загрубелый сегментарный кожный покров, сходный с панцирем аллигатора или крокодила. Спина была разукрашена черно-желтыми узорчатыми разводами — совсем как у отдельных видов змей. Вид ниже пояса вызывал ещё больший ужас — ибо здесь кончалось малейшее сходство с человеком и начиналось нечто совершенно неопишемое. Кожа, или, лучше сказать, шкура, была покрыта густой черной шерстью, а откуда-то из брюшины произрастало десятка два причудливо изогнутых зеленовато-серых щупальцев с красными присосками. Их расположение было в высшей степени странным и наводило на мысль о симметрии неведомых космических миров, лежащих далеко за пределами Солнечной системы. На обоих бедрах, в глубоко посаженных и обрамленных розоватыми ресничками орбитах, находились какие-то рудиментарные глаза, а рядом с хоботообразным хвостом в пурпурных кольцевых отметках располагалось нечто вроде недоразвитого горла или рта. Если бы не черная шерсть на ногах, то можно было бы сказать, что ноги приблизительно напоминали задние конечности доисторических земных ящеров; заканчивались они мощными ребристыми утолщениями, в равной степени не похожими ни на лапы с когтями, ни на копыта. При дыхании существа окраска его хвоста и щупальцев ритмично меняла цвет; эта способность была, по-ви-

димому, унаследована им от далеких неземных предков, для коих это было обычным явлением. Щупальца меняли окраску с бледно-желтой в темно-зеленую, в то время как хвост из серого превращался в светло-коричневый; пурпурные же кольца сохраняли постоянную окраску. Крови — настоящей красной крови — не было, вместо нее на полу виднелась зловонная желто-зеленая сукровица, которая, затекая за пределы уже загустевшей лужи, странным образом обесцвечивала крашеный пол»<sup>2</sup>.

Для объективности стоит сравнить переведенный текст с оригинальным: «The thing that lay half-bent on its side in a foetid pool of greenish-yellow ichor and tarry stickiness was almost nine feet tall, and the dog had torn off all the clothing and some of the skin. It was not quite dead, but twitched silently and spasmodically while its chest heaved in monstrous unison with the mad piping of the expectant whippoorwills outside. Bits of shoe-leather and fragments of apparel were scattered about the room, and just inside the window an empty canvas sack lay where it had evidently been thrown. Near the central desk a revolver had fallen, a dented but undischarged cartridge later explaining why it had not been fired. The thing itself, however, crowded out all other images at the time. It would be trite and not wholly accurate to say that no human pen could describe it, but one may properly say that it could not be vividly visualised by anyone whose ideas of aspect and contour are too closely bound up with the common life-forms of this planet and of the three known dimensions. It was partly human, beyond a doubt, with very man-like hands and head, and the goatish, chinless face had the stamp of the Whateleys upon it. But

---

<sup>2</sup> Лавкрафт Г. Ф. Малое собрание сочинений. — СПб. : Азбука : Азбука-Аттикус, 2014. — С. 155—156.

the torso and lower parts of the body were teratologically fabulous, so that only generous clothing could ever have enabled it to walk on earth unchallenged or uneradicated.

Above the waist it was semi-anthropomorphic; though its chest, where the dog's rending paws still rested watchfully, had the leathery, reticulated hide of a crocodile or alligator. The back was piebald with yellow and black, and dimly suggested the squamous covering of certain snakes. Below the waist, though, it was the worst; for here all human resemblance left off and sheer phantasy began. The skin was thickly covered with coarse black fur, and from the abdomen a score of long greenish-grey tentacles with red sucking mouths protruded limply. Their arrangement was odd, and seemed to follow the symmetries of some cosmic geometry unknown to earth or the solar system. On each of the hips, deep set in a kind of pinkish, ciliated orbit, was what seemed to be a rudimentary eye; whilst in lieu of a tail there depended a kind of trunk or feeler with purple annular markings, and with many evidences of being an undeveloped mouth or throat. The limbs, save for their black fur, roughly resembled the hind legs of prehistoric earth's giant saurians; and terminated in ridgy-veined pads that were neither hooves nor claws. When the thing breathed, its tail and tentacles rhythmically changed colour, as if from some circulatory cause normal to the non-human side of its ancestry. In the tentacles this was observable as a deepening of the greenish tinge, whilst in the tail it was manifest as a yellowish appearance which alternated with a sickly greyish-white in the spaces between the purple rings. Of genuine blood there was none; only the foetid greenish-yellow ichor which trickled along the

painted floor beyond the radius of the stickiness, and left a curious discolouration behind it»<sup>3</sup>.

В приведенных выше цитатах мы видим, как Говард Филлипс Лавкрафт сам называет предстоящий перед взором читателей образ как невозможный для описания или визуализации человеком, который мыслит как обычный человек, то есть в парадигме видового разнообразия существующих на Земле живых организмов и в рамках трехмерной реальности. При этом сам автор сразу же после этого оставляет довольно подробное описание Уилбура. Обозначая непознаваемый, можно даже сказать, трансцендентный вид Уилбура Уэйтли, Лавкрафт, вместо кажущегося логичным апофатического метода описания применяет чистейшую катафатику, если использовать для данного случая богословскую терминологию. Считаем, что использование этой богословской терминологии уместно, так как в текстах Лавкрафта можно вычленить способ постижения иномирной реальности (в особенности, пришельцев оттуда) по аналогии с апофатикой и катафатикой.

Кроме того, сам Лавкрафт использует неопишуемость как атрибут всего иномирового, что очень похоже на идеи Псевдо-Дионисия Ареопагита и той мыслительной традиции, к которой он принадлежит<sup>4</sup>. Конечно, познаваемость, о которой говорил Псевдо-Дионисий Ареопагит, и рассматриваемая нами в сочинении Лавкрафта описы-

---

<sup>3</sup> Lovecraft H. P. The Dunwich Horror. — URL: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/dh.aspx> (дата обращения: 08.01.2021).

<sup>4</sup> Лаврухина И. М. Апофатизм и техники описания неопишуемого // Вестник Донского государственного аграрного университета. — 2014. — № 4-2 (14). — С. 25.

ваемость предмета мысли различаются по смыслу, но механизм во многом идентичен. Вместо того, чтобы сказать, на что Уилбур не может походить, Говард Филлипс Лавкрафт начинает описывать детали, из которых состоит целокупный образ, намеренно не притрагиваясь к обозначению образа во всей его полноте, кроме как указанием на его неопиcуемость. И в этом есть свой особый смысл.

Давая описание неопиcуемого, Лавкрафт только усиливает эту самую неопиcуемость, делает образ все более и более запутанным и нарочито пугающим. Описание Уилбура Уэйтли, все приведенные подробности не просто не дают никакого целокупного образа, но подталкивают читателя к тому, чтобы он сам попытался представить этот образ и осознал всю его действительную неопиcуемость.

В короткометражном анимационном фильме Рио Шинагавы «Dunwich Horror» весь сюжет, в отличие от оригинального рассказа, начинается со сцены смерти Уилбура Уэйтли. Шинагава, используя специфическую технику пластилиновой анимации, показывает Уилбура сходно с тем, как его описывает Лавкрафт: верхняя часть тела явно человеческая (и носит фирменные черты семьи Уэйтли), а нижняя с трудом поддается описанию. Но если Лавкрафт ассоциировал нижнюю часть тела Уилбура с чем-то ящероподобным, то Шинагава изображает её похожей на что-то древесное, и даже вводит звук скрипа ветвей, когда впервые показывает все эти щупальца-ветви<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> H. P. Lovecraft's Dunwich Horror and other stories [ENG subs]. — URL: <https://youtu.be/BvgOEN-CEHM> (дата обращения: 08.01.2021).

*Рис. 1**Рис. 2*

Как и в случае с описанием, данным Говардом Филлипсом Лавкрафтом, образ Уилбура Уэйтли не дает зрителю никакой цельной конкретики: из вполне соответствующих литературному источнику деталей цельный образ не может сложиться, целокупной визуализации не происходит даже тогда, когда Шинагава показывает нам Уилбура целиком.

Также, в данном анимационном фильме есть образ брата-близнеца Уилбура Уэйтли. Обратимся к тому, как описывает его Лавкрафт:

«Больше амбара... весь из каких-то витых канатов... весь в форме куриного яйца... огромный... ног десять, не меньше... как свиные головы, и закрываются при шаге... жидкий как кисель... делает шаги, когда скручивает канаты, и они оказываются близко друг к другу... на них огромные выпученные глаза... вокруг них десять или двенадцать ртов, величиной с газовую плиту... то открываются, то закрываются... серые, с кольцами, не то синими, не то лиловыми... и боже правый — какое там жуткое полулицо!»<sup>6</sup>.

Обратимся и к оригиналу текста: «Bigger'n a barn... all made o' squirmen' ropes... hull thing sort o' shaped like a hen's egg bigger'n anything, with dozens o' legs like hogsheads that haff shut up when they step... nothin' solid ababout it — all like jelly, an' made o' sep'rit wrigglin' ropes pushed clost together... great bulgin' eyes all over it... ten or twenty maouths or trunks a-stickin' aout all along the sides, big as stovepipes, an' all a-tossin' an' openin' an' shuttin'... all grey, with kinder blue or purple rings... an' Gawd in heaven—that haff face on top!...»<sup>7</sup>.

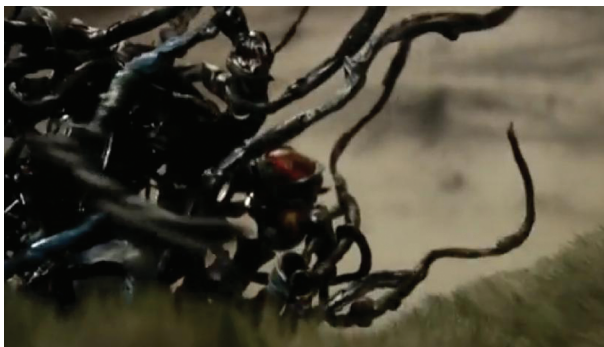
Как мы можем увидеть, здесь нет никакого акцента на неопишуемости, а само описание дано в виде речи персонажа. Но смысловое наполнение описания и то, как оно сделано, дают нам понять, что описываемое существо не является совершенно неопишмым и непонятным для нормального обычного человека. Кроме того, неопишу-

<sup>6</sup> Лавкрафт Г. Ф. Малое собрание сочинений. — СПб: Азбука, Азбука-Аттикус, 2014. — С. 175.

<sup>7</sup> Lovecraft H. P. The Dunwich Horror. — URL: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/dh.aspx> (дата обращения: 08.01.2021).

емость Уилбура Уэйтли заключалась в той его части, что принадлежала потустороннему миру. А его брат-близнец, согласно Лавкрафту, еще более походивший на своего неземного отца, тем более должен являться носителем такого атрибута как неопиcуемость. Целокупность образа не складывается из отделенных друг от друга многоточиями описаний — деталей этого образа. А то, что можно представить, выглядит совершенно потусторонне и пугающе.

Рио Шинагава показывает брата-близнеца Уилбура Уэйтли огромным клубком из веток-щупалец, на которых находятся рты и красно-оранжевые глаза. Выявить наличие каких-либо ног не представляется возможным. Алицо, словно состоящее из желе или киселя белого цвета, вполне похоже на лицо Уилбура Уэйтли<sup>8</sup>.



*Рис. 3*

---

<sup>8</sup> Н.Р. Lovecraft's Dunwich Horror and other stories [ENG subs]. — URL: <https://youtu.be/BvgOEN-CEHM> (дата обращения: 08.01.2021).



Рис. 4

В образе, показанном Рио Шинагавой, неопишность предстает во всей своей красе. Понять зрителю, что именно представлено автором, решительно невозможно: сплошное клубкообразное собрание не то щупалец, не то веток, мельтешение оранжевых с красным, глаз, а также разинутых ртов, хоть их явно меньше, чем сказано в описании у Лавкрафта. Опять можно отметить некоторую древесность и специфическую для данного типа анимации пластику образа, но эти моменты не мешают пониманию того, что совершенно ничего не понятно. Интересно также то, что брат-близнец Уилбура Уэйтли в обычных условиях является невидимым для человеческого глаза, и только специальный магический порошок, распыленный там, где находится это существо, способен сделать его видимым для остальных. Брат-близнец Уилбура был настолько противоестественен по земным меркам, что даже не мог быть виден без особых средств.

Следующий образ, который встречается в работах Лавкрафта и Шинагавы — это некие противоестественные твари, на которых культисты из рассказа «Праздник» уле-

тали в недоступные человеческому пониманию глубины под Кингспортом.

У Говарда Филлипса Лавкрафта имеется довольно большое описание данных существ: «Какие-то гибриды из ворон, кротов, муравьев, летучих мышей и полуразложившихся людских тел...словом, это было нечто такое, о чем я не могу и не хочу вспоминать»<sup>9</sup>. В оригинале эти существа описаны следующим образом: «They were not altogether crows, nor moles, nor buzzards, nor ants, nor vampire bats, nor decomposed human beings; but something I cannot and must not recall»<sup>10</sup>. Из описания можно сделать вывод, что данные существа представляют собой нечто неопишемое и непонятное — их цельный образ, как и в прошлых примерах, ускользает от внимания читателя.

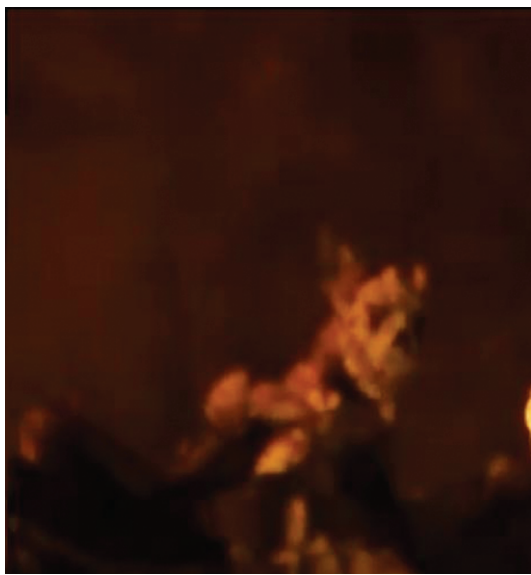
Рио Шинагава в «Празднике» показывает этих летающих существ лишь мельком, поэтому из всего их облика можно отметить только крылья как у летучих мышей, оголенный череп, а также странные нижние конечности. В образе точно прослеживается что-то от летучих мышей и полуразложившихся людских тел, но остальные детали, содержащиеся в литературном первоисточнике, никак не отражены<sup>11</sup>. И снова образ заставляет зрителя использовать свою фантазию, чтобы понять, как выглядят эти странные существа, а сознательное отсутствие фокусировки делает их еще менее поддающимися описанию.

---

<sup>9</sup> Лавкрафт Г. Ф. Малое собрание сочинений. — СПб. : Азбука : Азбука-Аттикус, 2014. — С. 62.

<sup>10</sup> Lovecraft H. P. The Festival. — URL: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/f.aspx> (дата обращения: 08.01.2021).

<sup>11</sup> H. P. Lovecraft's Dunwich Horror and other stories [ENG subs]. — URL: <https://youtu.be/BvgOEN-CEHM> (дата обращения: 08.01.2021).



*Рис. 5*

Если отбросить небольшие и, так сказать, косметические различия в образах в литературе Лавкрафта и в короткометражной мультипликации Рио Шинагавы, то можно сделать вывод, что все они создают и поддерживают атмосферу противоестественного ужаса. Несмотря на наличие их описания как в текстовом, так и в визуальном планах, в этих образах сохраняется неопишуемость и свобода визуализации для читателя/зрителя. Если Лавкрафт добивается этого эффекта с помощью описания неопишуемости, то Шинагава визуализирует эту неопишуемость, используя тот же прием, что использовал Говард Филлипс: внимание на деталях, подчеркивание их иномирности и потусторонности, крайне слабое внимание к цельной картине. Неопишуемость становится атрибутом того, что

пугает, что ужасает своей противоестественностью и потусторонностью.

Также стоит упомянуть два короткометражных мультфильма, основанных на рассказе Говарда Филлипса Лавкрафта «Хребты Безумия», а для рассмотрения стоит взять образ шоггота. Лавкрафт приводит следующее описание этих существ: «Крупнее любого поезда метро, эта жуткая, неопишуемая тварь состояла из бесформенной, пузырящейся протоплазмы; по слабо светящейся передней поверхности перебежали с места на место бесчисленные зеленоватые огоньки — это выскакивали там и сям, как прыщи, временные глаза. Давя по пути обезумевших от страха пингвинов, чудовище скользило к нам по полу, который оно и ему подобные давно превратили в гладкое зеркало»<sup>12</sup>. В оригинале же сказано следующее: «It was a terrible, indescribable thing vaster than any subway train — a shapeless congeries of protoplasmic bubbles, faintly self-luminous, and with myriads of temporary eyes forming and unforming as pustules of greenish light all over the tunnel-filling front that bore down upon us, crushing the frantic penguins and slithering over the glistening floor that it and its kind had swept so evilly free of all litter»<sup>13</sup>.

Лавкрафт в своем описании опять-таки прямо подчеркивает неопишуемость существа, и в данном случае эта описываемость неопишуемости отличается от приведенных выше примеров: если до этого момента мы говорили о некоем способе через описание деталей дать пред-

---

<sup>12</sup> Лавкрафт Г. Ф. Малое собрание сочинений. — СПб. : Азбука : Азбука-Аттикус, 2014. — С. 546.

<sup>13</sup> Lovecraft H. P. At the Mountain of Madness. — URL: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/mm.aspx> (дата обращения: 08.01.2021).

ставление о неопишемости совокупного образа, то здесь дано, по сути, более чем полное описание образа, так как шоггот сам по себе и есть куча бесформенной протоплазмы, которая способна принимать любую форму. В данном случае неопишемость выводится через описание целокупного образа.

Рассмотрим, как представлен шоггот в короткометражном мультфильме «At The Mountains of Madness» от Drexel University и Spooky Spooky Shoggot. В этом довольно кратком произведении шоггот представляется огромной горой, некой темной студенистой субстанцией с венами и зелеными пятнами, а также многочисленными черными глазами, двумя огромными щупальцами и большим зубастым ртом<sup>14</sup>. И, действительно, если учесть, что шогготы в состоянии принимать различные формы, а также отращать какие угодно органы, то становится ясно, что никаким образом точно описать данное существо не представляется возможным. Единственные два слова, которые можно применить, это «неопишемость» и «изменчивость».



*Рис. 6*

<sup>14</sup> At The Mountains of Madness. — URL: <https://mountainsofmadness.net> (дата обращения: 08.01.2021).

Второй короткометражный мультипликационный фильм, где также фигурирует шоггот, носит название «Horror Short Animatic: “At the Mountain of Madness”» от Adrian Bush. В этой адаптации произведения Говарда Филлипса Лавкрафта шоггот представляется огромным разноцветным существом с большими желтыми глазами и колоссальным количеством не то шипов, не то сталагмитов<sup>15</sup>. Здесь фигура шоггота, за счет того, что показывают лишь небольшую его часть, окружена таинственностью, что делает ее только более пугающей и неопиcуемой.



*Рис. 7*

Как можно увидеть из перечисленных выше примеров, неопиcуемость может исходить из двух противоположных по своей сути установок: либо описываются и показываются детали, оставляя цельную картину вне поля зрения, либо, наоборот, демонстрируется образ во всей его действительной целокупности, по которому, тем не ме-

<sup>15</sup> Horror Short Animatic: “At the Mountain of Madness”. – URL: <https://youtu.be/A1o4sRvzF64> (дата обращения: 08.01.2021).

нее, нельзя дать какое-либо точное и конкретное описание образа. Но, несмотря на данное различие, неопишуемость сохраняет пугающую таинственность вокруг этих образов религиозной мифологии Говарда Филлипса Лавкрафта, давая зрителю и читателю свободу для воображения. Даже поменяв формат, сверхъестественные ужасы продолжают пугать и будоражить умы зрителей.

Казалось бы, визуализированный образ содержит в себе чуть большую долю описанности, чем его литературный первоисточник хотя бы в силу своего специфического способа восприятия — наглядности. Однако приведенные примеры показывают, что это не касается такой сферы, как сверхъестественный ужас, в котором неопишуемость стоит во главе угла. Неопишуемость, таким образом, является неотъемлемым атрибутом жанров космического, сверхъестественного и лавкрафтовского ужасов.

### Литература

1. Баглай В. Е. Мексиканская хоррор-анимация в поисках национального своеобразия. Фантастические образы традиционной культуры и голливудские кинематографические чудовища // Латинская Америка. — 2019. — № 3. — С. 86–101.
2. Лавкрафт Г. Ф. Малое собрание сочинений. — СПб. : Азбука : Азбука-Аттикус, 2014. — 880 с.
3. Лаврухина И. М. Апофатизм и техники описания неопишуемого // Вестник Донского государственного аграрного университета. — 2014. — № 4-2 (14). — С. 24–28.
4. At The Mountains of Madness. — URL: <https://mountainsofmadness.net> (дата обращения: 08.01.2021).

5. H. P. Lovecraft's Dunwich Horror and other stories [ENG subs]. — URL: <https://youtu.be/BvgOEN-CEHM> (дата обращения: 08.01.2021).

6. Horror Short Animatic: “At the Mountain of Madness”. — URL: <https://youtu.be/A1o4sRvzF64> (дата обращения: 08.01.2021).

7. Lovecraft H. P. At the Mountain of Madness. — URL: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/mm.aspx> (дата обращения: 08.01.2021).

8. Lovecraft H. P. The Dunwich Horror. — URL: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/dh.aspx> (дата обращения: 08.01.2021).

9. Lovecraft H. P. The Festival. — URL: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/f.aspx> (дата обращения: 08.01.2021).

## 1.5. Театр на randevу с кино\*

Отношения театра с кино начались давным-давно. Поэтому уместно помнить о традициях. Конечно, нынешние режиссеры их переосмысляют, интерпретируют, нарушают и даже преодолевают. Однако за редким исключением смыслы таких «свиданий» зачастую продолжают открытия 20-х годов. Как бы странно это ни звучало. Просто новейшие технологии позволяют современным авторам расширить возможности использования кинематографических приемов на сцене.

Можно внедрить две проблемные зоны в многоканальных отношениях кино и театра. Первая связана с условной природой театра и безусловной условностью кино. Вторая коллизия относится к зрительскому восприятию «театрализованного» кинематографа и «кинофицированного» театра. Речь идет о способах и приемах действенного воздействия на публику. Тут важно подчеркнуть именно образ воздействия, а не сопереживание.

В далекую эпоху кино революционизирует театр. В «Земле дыбом» (1923) Мейерхольда-Третьякова на экран проецировались лозунги, титры, названия эпизодов. Так зрителям вменялись агитационные порывы спектакля. «Ревизор» (1926) Мейерхольда строился на образе тесноты. Персонажи спектакля в том или ином эпизоде выдвигались на авансцену на фурах, где освещались лица актеров, подающих реплики. Так возникала рифма с крупными планами в кино. Гораздо позже Франк Ка-

---

\* Сведения об авторе:

*Зара Кемаловна Абдуллаева*, кандидат искусствоведения, редактор журнала «Искусство кино» (г. Москва, Россия).

сторф, проработавший в берлинском Фольксбюне двадцать четыре года, использовал, кажется, все возможности видео. Живая камера укрупняла присутствие актеров на сцене, предлагала образ дополненной реальности, раздвигавшей сценическое действие — видимого мира. Так, в спектакле «Униженные и оскорбленные» (2001) сценическая конструкция была оснащена видеокамерами, позволяя публике находиться одновременно снаружи и внутри действия. И таких примеров не счесть.

Итак, разрушение театральной иллюзии, расширение материала «во времени и пространстве» (Эрвин Пискатор)<sup>1</sup>, напряженность «монтажа аттракционов»<sup>2</sup> или монтажное построение сценического текста в спектаклях Мейерхольда — начальные этапы взаимодействия, которые проявятся в практике современных режиссеров.

Долгая история отношений кино с театром касается оппозиции «воздействие vs созерцание». Режиссеры, предпочитающие «действенный» или даже агрессивный театр, побуждают зрителя на производство его личного опыта. Этот сложный процесс связан с инициацией интеллектуальных способностей аудитории. Вспомним и давние опыты Годара, который отстранял на экране иллюзионистские свойства кинематографа. Обращение героя «Безумного Пьеро» к кинозрителям (рифма к театральным приемам Брехта) или титры, прерывающие кинонарратив, и рекламные вставки («Уикенд») служили активизации критической позиции зрителя.

---

<sup>1</sup> См.: Пискатор Э. Политический театр. — М. : Гос. изд-во худож. лит., 1934. — С. 229.

<sup>2</sup> См.: Эйзенштейн С. М. Монтаж аттракционов // Эйзенштейн С. М. Избранные произведения : в 6 т. — Т. 2. — М. : Искусство, 1968. — С. 269–273

Современные кинорежиссеры тоже вступают в радикальный диалог с театром Брехта и работают на «пороговой»<sup>3</sup> (Эрика Фишер-Лихте) территории условной природы театра/иллюзорной достоверности кино. В «Догвилле» Ларса фон Триера, который вызвал резкое отторжение левых интеллектуалов, режиссер воссоединил условное кинематографическое пространство с достоверной игрой актеров. Этот конфликт по-настоящему не обсуждался в публикациях. Но именно он (наряду с серией документальных фотографий 30-х годов на финальных титрах) проблематизировал характер этой кинотеатральной конструкции. А в фильме «Идиоты» фон Триер использовал приемы хэппенинга, впервые в кино реализовавший эстетику перформативности, вне которой, кажется, уже никто из актуальных художников сейчас не работает.

Нельзя, конечно, не упомянуть и кинематограф Киры Муратовой, перформативность которой отвечает поставангардным театральным опытам. Муратова внезапно разрывает линейную нарративную ткань своих фильмов пантомимой, оперными ариями, номером «марионетки» или балетным номером дабы встряхнуть зрителей и не дать им успокоиться. Гротеск, эксцентричность как сверхточность (по Мейерхольду) вписывает Муратову в ряд художников первого и второго авангарда.

А вот Брюно Дюмон вдруг решил изменить траекторию своих кинопредпочтений и направил усилия в сторону театрализованного бурлеска. В фильме «В тихом омуте» (2016) он снимает парад театральных аттракционов, не довольствуясь при этом сомнительным социальным

---

<sup>3</sup> См.: Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. — М. : Play & Play : Канон-плюс, 2015. — 375 с.

выбором. Бедные в этом фильме — каннибалы, богатые — дегенераты. Фарсовый гиньоль позволяет ему воспеть кинотеатральную бесстыдную феерию, в которой жеманство актеров показывает их вырожденческую суть и природу.

С другой стороны, есть немало театральных режиссеров, которые используют свойства кино без уступок сценическим правилам или традициям. Так, например, венгерский режиссер Виктор Бодо ставит немой спектакль «Час, когда мы ничего не знали друг о друге» и направляет взгляд зрителя (с помощью операторов, снующих по сцене) в закрытые павильончики, расположенные на сцене. Так возникает расширенное поле зрительского восприятия, обретают новое качество принципы достоверности происходящего на сцене действия. Публика заглядывает туда, куда без камеры ей не попасть. Городские сценки безмолвных, как в немом кино, персонажей панорамируют обыденную жизнь молодых и зрелых героев, напоминающую поток эпизодов в фильмах «новой волны». Течение повседневности и простые действия актеров обозначают еще один образ «кинофикации» театра, однако совсем иной, чем практиковали Пискатор, Брехт или Мейерхольд.

Итак, можно назвать два принципа использования видео в театре. Один связан с раздвижением сценического пространства. В этом случае публика попадает за пределы сцены и наблюдает за внесценическими перипетиями. Другой принцип нацелен на выявление характера или, точнее, состояние персонажей, на их внутренний образ. Тут работает крупный план, специальное освещение и монтаж сценического действия, направленный «внутрь души» того или иного героя.

Наиболее кардинальные связи кино с театром выстроили такие режиссеры, как Кристиан Люпа, Кэти Митчелл и Дмитрий Волкострелов, руководитель театра Post. Разумеется, надо было бы упомянуть и Хайнера Геббельса, изменившего и статус сценического пространства, и содержательные формы взаимодействия сцены, кино и театра без актеров. Но приходится выбирать, то есть ограничивать круг театральных новаторов, чтобы обозначить совершенно разные и неожиданные (имея в виду долгую традицию таких связей) векторы самых значимых исканий и находок актуальных художников.

В спектакле «Персона. Тело Симоны» Кристиан Люпа, закончивший художественную академию, театральную школу и знаменитую киношколу в Лодзи, задается главным вопросом: что такое современный театр? Собственно, именно такой вопрос является единственно серьезным для актуальных авторов, а не «постановщиков», мобилизующих те или иные модные приемы и техники.

Задумав спектакль о Симоне Вайль, он на самом деле поставил его об актрисе, которая по сюжету пьесы должна сыграть ее роль. А сюжет — это репетиции молодого режиссера, собирающегося поставить спектакль о Симоне Вайль. Поначалу это такой «театр в театре». Обманчивое, как выяснится вскоре, впечатление. Актрису (опять по сюжету театра в театре) зовут Элизабет Фоглер. Это имя Люпа заимствует из фильма Бергмана «Персона», одна из героинь которого актриса. Ее сыграла Лив Ульман. Как мы помним, сыграв за кадром Медею, она надолго замолкает и оказывается в клинике.

Во время спектакля Люпы на экране показывают текст — краткую биографию Симоны Вайль, которая во время

войны ограничила свой рацион до пайки узников концлагеря и умерла от истощения в тридцать четыре года. Этот текст — уступка зрителям, незнакомым с биографией знаменитой женщины XX века.

Мы помним, что «смерть кино» Бергман обозначил в середине «Персоны», когда на экране рвалась пленка. И в финале, когда гасла лампа кинопроектора. Молчание актрисы и «прерывание жизни» кино соединялись там буквально и символически.

Актриса в спектакле Люпы, где идут, повторю, репетиции спектакля о Вайль, не хочет играть эту роль. Ей кажется, что она ей не подходит. И тут Люпа, выбирая нетривиальные, не «технические» отношения кино с театром, приглашает на роль сценической Фоглер актрису Малгожату Браунэк, которая в реальности тридцать лет не выходила на сцену (привет Фоглер из фильма Бергмана), выбрав духовный путь — она стала буддистской. Этот жизненный план очень важен в спектакле Люпы. Таким образом, режиссер рифмует разрыв пленки у Бергмана, травму театрального опыта у героини «Персоны» и неудачные репетиции театра в театре молодого режиссера в спектакле Люпы с биографией реальной польской актрисы. Этот заговор коллизий кино, театра и реальности и становится главным мотивом спектакля, нарушая границы не только между кино и театром, но и между искусством и жизнью. Вполне радикально.

Итак, обманчивая интрига театра в театре исчерпывается в первом акте. Ведь фундамент диалога Люпы с Бергманом основан на биографии не Вайль (про нее на сцене ставит молодой режиссер), не театральной Фоглер, но самой польской актрисы! Поэтому можно сказать, что на-

звание спектакля Люпы отсылает не только к теме телесности, но к противоречиям статуса, роли, самочувствия, состояния актрисы и персонажа.

Во втором актер Люпа разрешает мучительное сочетание разных реальностей — условных и достоверных. Театральных и кинематографических. Сценических и жизненных. Эти реальности актрисы в роли актрисы и одновременно киноперсонажа и актрисы в роли реальной Вайль Люпа размыкает в ту минуту, когда с экрана (!) на сцену спускается актриса (Майя Осташевская) в роли молодой Симоны. Так Люпа меняет сценическое существование актрисы Браунэк, которая готова после неудачных репетиций с молодым режиссером вступить в отношения с Вайль, которую играет другая актриса. Так Люпа предлагает двум женщинам обрести суть их персональности. А не персонажности. Молодая Вайль рассказывает Фоглер о своей матери, о собственных страхах. Фоглер рассказывает этому сценическому призраку во плоти (еще раз повторю название спектакля «Персона. Тело Симоны») о своем сыне. Актриса (в роли Вайль) обнимает, утешает Персону (в роли Фаглер, одноименной героини Бергмана). На сцене гаснет свет. Потом свет зажигается. Сцена пустая. Так лампочка кинопроектора давала жизнь фильму «Персона», но и эту жизнь вдруг обрывала. Но главное вот что: используя в спектакле ассоциации с кино, Люпа задумывается не столько о кино и театре, сколько о смерти и жизни, поэтому (sic) режиссеры, ведущие с помощью своих героев диалог о смерти, пренебрегают искушением иллюзионистского искусства, поэтому (по сюжету) молодой режиссер так и не может поставить спектакль о Вайль с актрисой, которая названа Фоглер. Фоглер Берг-

мана отказалась играть в театре, поэтому Фоглер Люпы противится молодому режиссеру, репетирующему с ней роль Вайль. Люпа вызывает на сцену с киноэкрана «тело Симоны», чтобы доиграть собственный спектакль, разрывающий и с театром, и с кино и обнажающий потустороннюю, такую тактильную реальность.



*Рис. 1. Фото из спектакля «Персона. Тело Симоны»*



*Рис. 2. Фото из спектакля «Персона. Тело Симоны»*



*Рис. 3. Фото из спектакля «Персона. Тело Симоны»*

Кэти Митчелл... Эта англичанка, знакомая с русской режиссурой не понаслышке, ставящая оперы и драматические спектакли по всему миру, особенно часто в Берлине, имела в своей разнообразной практике неслыханное открытие. Она, в сущности, изменила сами функции кино в театре, переосмыслила технологию и перевернула её с ног на голову. Радикальность эксперимента состоит в том, что ее спектакли целиком, в присутствии зрителей, идут здесь и сейчас на экране. А снимаются, монтируются, озвучиваются тут же, на сцене. Такого еще не бывало. Такое невозможно повторить. Такие спектакли и в записи невозможно увидеть. Это опыт уникальный. Принципиальное отличие метода Митчелл от всех режиссеров, использующих на сцене камеры, заключается в том, что она поменяла их роль. И родовое, казалось бы, предназначение.

Расскажу об одном спектакле, хотя таким методом Митчелл ставила и «Крестину», версию пьесы Стринберга «Фрекен Жюли». В этом спектакле на главную роль выбрана служанка Кристина, её взглядом мы смотрим на события пьесы, её пластика, крупные планы определяет коллизии романических отношений героев. Кристина умирает от страсти к лакею Жану, изменившему ей с хозяйкой. Повседневные действия Кристины сыграны разными актрисами и смонтированы в единый образ. От одной актрисы — платье, от другой — руки, от третьей — лицо, от четвертой — голос. Кадрирование, монтаж, озвучание на авансцене Кино в реальном времени. Мир Жюли с Жаном предстает перед взглядом Кристины как сновидение. Этот мир для нее закрыт. Ревность она гасит доступными ей средствами: кладет сухие цветы под по-

душку, зажигает свечку, смотрит на воду в тазу... «Кристина» произвела на публику, включая профессиональную, шок. Не менее сильная реакция была на спектакль «Желтые обои» по рассказу американской писательницы Шарлотты Перкинс Гилман, одной из первых феминисток. Но Митчелл переписала старый сюжет, оставив напряженность отношений между персонажами.

И вновь поразила уникальность и эфемерность театрального представления, которое создается на глазах зрителей и которое невозможно увидеть не на сцене!

В центре этого спектакля — постродовая травма Анны из Берлина (постановка театра Шаубюне). Муж-врач запирает из лучших побуждений жену в комнате с желтыми обоями, где Анну мучают галлюцинации. Там есть и женщина-фантом, которая, как казалось Анне, скреблась за обоями. Но в конце концов именно она помогла героине покончить жизнь самоубийством.

На экране немое изображение. Его озвучивает актриса в выгородке на сцене. Но это не закадровый, а как бы предкамерный текст. Зеркало сцены поделено на экран, где, собственно, идет рождающийся вот-вот спектакль, и сцену, декорированную под комнату Анны. На сцене находилась и зона Женщины за обоями. Так Митчелл объявила о новых конвенциях экрана и сцены. Перевернула саму технологию разных видов искусства. Как известно, актеры на экране — тени. Но у Митчелл тенями становятся (из-за специального освещения и съемки) актеры на сцене! А плоть, лицо и все-все они обретают исключительно на экране. Съемочным пространством оказывается сцена. А экран наполняется смыслом, выполняет роль театральной площадки. Таким образом, иллюзию Митчелл

не имитирует, а воспроизводит неслыханными, невиданными средствами. Так меняется и опыт достижения реального театрального искусства, и метод его производства. Так проблематизируются границы между кино и театром, между теорией и практикой. Условная театральная реальность, наделенная статусом иллюзионистской безусловности кино, означает, кроме всего прочего, и детокс архаичного психологического — имитационного — театра.

Теперь несколько мимолетных наблюдений про театр Post.

Дмитрий Волкострелов открыл драматургию Павла Пряжко, несомненно, самого радикального и загадочного автора нашего времени. Рождение театра Post, по сути, случившееся после обращения к Пряжко, ставит безответный вопрос: драматургии мы обязаны возникновением новаторского театра или режиссуре? Это давний спор остается и актуальным, и открытым.

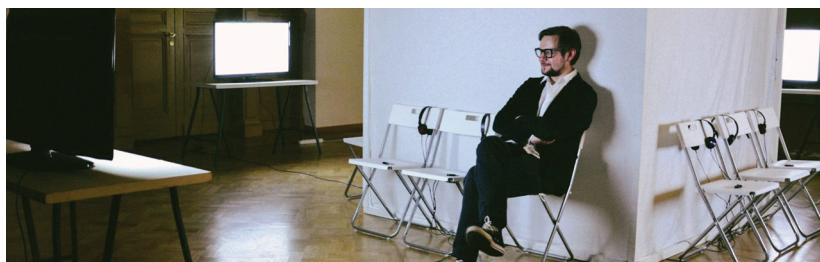
Рассуждая по старинке, театр Волкострелова — это не театр. Но в отличие от картинки Магритта с нарисованной трубкой и подписью «Это не трубка» (читай — изображение трубки), театр Волкострелова ставит постспектакли.

Когда-то в своей книжке «Постдок. Игровое/неигровое»<sup>4</sup> я ввела этот термин. Приставка «пост» означает выход за театральные конвенции, сколь угодно привычные или возможные для contemporary art, но, и это важно, режиссер зачастую предпочитает традиционное расположение сцены и зала. Причем даже в тех случаях, когда этого делать, имея в виду реакцию публики, неправильно. Так на гастролях в Польше был шумно освистан спек-

---

<sup>4</sup> Абдуллаева З. Постдок. Игровое/неигровое. — М. : Новое литературное обозрение, 2011. — 476 с.

такль «Я свободен», где действие происходит исключительно на экране, а озвучено режиссером только тринадцатью репликами.



*Рис. 4. Д. Волкострелов. «Я свободен»*

Если бы это представление было устроено в галерее или ином арт-пространстве, скандала бы не произошло. А тут публика рассаживается, и на экране — более пятисот фотографий Пряжко, они показаны с остановкой на семь секунд. Сюжет — эпизоды, снятые в городе Минске, где проживает их автор. Пряжко и героиня его фото, тоже фотограф (она «гуляет по городу и слушает в наушниках Земфиру»), создают визуальный текст для посттеатра. Осенние пейзажи. Заморозки. Туннель, мосты, объявление о пропаже собаки, гостиничный номер, магазин, где продают диваны, толпы людей на улицах, в парках, на рынках... Фрагменты сюжета монтирует в своем сознании публика. Если захочет этим заняться. Здесь возникает фундаментальный вопрос, поставленный философом Борисом Гройсом<sup>5</sup>, считающим, что новое находится за пределами отличий, что новое — это не иное, что действительно но-

<sup>5</sup> См.: Гройс Б. О новом. Опыт экономики культуры. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2015. — 250 с.

вое остается неясным, что мы в своих впечатлениях исходим из знакомых стереотипов восприятия. Добавлю, что недостаточно четкое определение новаций театра Post на самом деле свидетельствует о том новом, которое (пока или вообще) до конца не понять. И не следует.

Тем не менее Волкострелов, вписывая театр в современное искусство, но не показывая стоп-кадры спектакля «Я свободен» на музейной территории, настраивает восприятие зрителя на третий смысл, за пределами отличий театра, кино, фотографии. Это важное замечание. Третий смысл (по Барту) — это смысл ускользающий. Нечто вроде «поэтического схватывания». Он отличается от коммуникации и значений. Это открытый смысл, который существует вне артикулированного языка и речи. Зато именно в нем проступает фильмическое. И оно проявляется не в «нормальном» фильме, а в таком искусственном образовании, как фотограмма. Акцент смещается на внутрикадровый стык, а не на междукладовый. Барт считал смысл фильмического неопишваемым. Вообще смелость любого исследователя заключается не в ответах, а в признании их неадекватности, неточности. Поэтому новое, в частности, театра Post, остается в режиме описаний, а не концептов, хотя их тоже хватает.

Пряжко, имеющий абсолютный слух на речь, язык наших современников (что мы слышим в его многочисленных пьесах), выходит в «Я свободен», самом неконвенциональном своем опусе, в пространство третьего смысла, который обнаруживается за пределами речи и языка. Этот парадокс свидетельствует о многоуровневом таланте автора.

А вот спектакль «Мы уже здесь» по Пряжке был сыгран в Музее современного искусства на Тверском бульваре в Москве. Несколько рядов зрителей, маленькое сценическое пространство, несколько мониторов и экран. Четыре актера безмолвно сидят на стульях или раскладывают и складывают майки. Они собираются на Марс. Надпись на майках гласит: In art we cross. Это и происходит. Но сборы на просцениуме никогда не заканчиваются. Мы уже здесь. И мы — в процессуальном искусстве (time-based art). Предкамерное пространство объединяется с экранным. Собственно пьеса с репликами разыгрывается на экране. Но тонкое различие состоит в очень хрупком равновесии с предкамерным пространством. Иначе говоря, в наличии/отсутствии связей между землей и Марсом, настоящим и будущим, между экраном, сценой и залом.

«Всё-таки тяжело перемещаться в пространстве. Во времени намного легче. Бывает, конечно, и во времени невыносимо, когда оно тянется, тянется. Все-таки время пересекать легче, чем пространство», — реплика одного из персонажей обозначает размышления и авторов спектакля о «процессуальном искусстве». Оно обостряется неожиданной интуицией Волкострелова. Она выражается в любви к кино «новой волны». Текст Павла Пряжки — треп, болтовня «писателей», «архитекторов» — разыгран пластически, интонационно как сцена вечеринки в «Июльском дожде». И как промежуточное состояние персонажей, фланирующих из будущего в прошлое, всегда оказываясь в неопределенном настоящем. Эти марсианские хроники отменяют линейное время. А спектакль становится философическим размышлением о текущем и воображаемом хронотопе.



*Рис. 5. Фото из спектакля Д. Волкострелова «Мы уже здесь»*



*Рис. 6. Фото из спектакля Д. Волкострелова «Мы уже здесь»*



*Рис. 7. Фото из спектакля Д. Волкострелова «Мы уже здесь»*

Режиссеры, о которых шла здесь речь, не исчерпывают, разумеется, безграничные и бесконечные взаимоотношения кино с театром. Они лишь предлагают самые нетривиальные подходы к этой традиционной, постоянно обновляющейся проблематике.

### **Литература**

1. Абдуллаева З. Постдок. Игровое/неигровое. — М. : Новое литературное обозрение, 2011. — 476 с.
2. Гройс Б. О новом. Опыт экономики культуры. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2015. — 250 с.
3. Пискачев Э. Политический театр. — М. : Государственное издательство художественной литературы, 1934. — 229 с.
4. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. — М. : Play & Play : Канон-плюс, 2015. — 375 с.

5. Эйзенштейн С. М. Монтаж аттракционов // Эйзенштейн С. М. Избранные произведения : в 6 т. — Т. 2. — М. : Искусство, 1968. — С. 269–273.

## **1.6. От режиссерского театра к театру HD (что остается от театра после переноса спектакля на экран)\***

Природа театра долгое время позволяла ему противостоять вызовам информационной, а затем и цифровой культуры, необходимым условием которых был принцип тиражирования. Театральный текст создается каждый раз заново и даже перенос режиссерских версий на разные труппы (в этом случае диалог режиссера-драматурга приобретал характер константности) оставлял зрителю шанс вступить здесь и сейчас в диалог с конкретным актерским ансамблем, выражающим авторскую концепцию.

Высокомерие театрального критика и театрала, ценящего непосредственный диалог как условие театральной прагматики, сегодня сталкивается с практикой онлайн-трансляций театральных спектаклей.

Онлайн-трансляциям предшествовал опыт радио и телеспектаклей, отдельных жанров в системе синтетических видов искусств. Телевизионный театр стал репрезентативной моделью выражения идеи Вальтера Беньямина об исчезновении аутентичности произведения искусства, утраты им ауры.

Будучи исполнительским искусством, театр обладал характеристиками виртуального объекта, информация о котором хранится исключительно в памяти зрителя или профессионального критика. Оказываясь объектом цифровизации, театр утрачивает статус прежней символиче-

---

**\* Сведения об авторе:**

*Лилия Михайловна Немченко*, канд. филос. наук, Уральский федеральный университет (г. Екатеринбург, Россия).

ской виртуальности (уникальности зрительского присутствия в конкретном театральном пространстве и времени, которое никогда не повторится) и обретает новый формат существования и новую прагматику: это не только практика видеозаписи спектакля, онлайн-вещание, театральных медиатек, но и особый способ существования театра в кинотеатре — Theatre HD. Проект Theatre HD транслирует просветительскую миссию театра в цифровую эпоху, подключая к диалогу новых агентов влияния в художественной культуре.

Практика современного театра столкнулась с двумя диаметрально противоположными тенденциями: ростом малых театральных форм (камерные спектакли, театральные лаборатории, иммерсивный театр), ориентированных на сокращение дистанции между режиссером, актером и зрителем и практикой переноса театральных спектаклей в кинотеатры с многотысячной аудиторией и уничтожением традиционного театрального диалога между зрителем и сценой. Диалог понимается как особый вид коммуникации, в котором устанавливается субъект-субъектная связь между источником информации и реципиентом. Исторически диалог — это общение между двумя, а затем тремя актерами в древнегреческом театре. Аристотелевская теория катарсиса расширяла представление о диалоге как эмоциональной обратной связи зрителя с драматическим действием. Из этой связи рождалась особая социокультурная миссия театра быть трибуной, инструментом социализации и т. п. Начиная с античности, времени рождения профессионального театра, прагматика драматического действия, шире, театра вообще направлена на формирование гражданских чувств, единства (как не

вспомнить слова, приписываемые Вольтеру «нация собирается в партере»). В современной культуре театр приобрел и другое измерение, он описывается маркетинговыми категориями как качественный продукт, товар, а качество напрямую связано и с количественными показателями, в нашем случае, это увеличение зрительской аудитории.

Театральный диалог — это общее понятие по отношению к особенностям функционирования театра, на самом деле мы можем и должны говорить о множестве диалогических связей: это диалоги в самом драматическом тексте, связи актера с персонажем, актера с местом действия, с одной стороны, с другой — связи зрителя и сцены. Сцена нас интересует как место развертывания множества диалоговых связей, результатом которых становится рождение спектакля. Спектакль — это своеобразная константа театрального события, которая выступает как носитель семантических смыслов и в традиционной коммуникативной системе «сцена — зритель», и в современной, цифровой, предполагающей присутствие новых агентов коммуникации — камеры и экрана.

Система зрительских ожиданий зависела и зависит от типа театральной коммуникации, которая, в свою очередь, в доцифровую эпоху была представлена как коммуникация дорежиссерского и режиссерского театра.

Дорежиссерский театр — театр двух доминант драматургической и актерской. В режиссерском театре происходит преодоление дихотомии «пьеса-актер» за счет появления нового автора. Дуальность дорежиссерского театра сменилась триадой — драматург — актер — режиссер. Именно режиссерский театр увеличил и количественно, и качественно диалоговые связи, возникающие вну-

три драматического текста, взаимоотношений актеров с актерами, отношений их к персонажам, сцене, которая со времен Антуана стала активным действующим лицом спектакля. Несмотря на изменяющиеся компоненты театральной коммуникации, диалог зрителя и спектакля (сцены) формально остается необходимым и достаточным для определения театра как вида искусства.

Актер как участник театрального диалога доцифровой и цифровой эпох — всегда исполнитель, лицо, произносящее текст или совершающее действие; он одновременно лицо, означаемое текстом (роль которого — методическое конструирование исходя из чтения), и лицо, означающее текст по-новому в процессе каждой интерпретации.

Цифровые технологии в применении к театру «работают» с такими участниками диалога как драматургический текст, актерское мастерство, аудио-изобразительное пространство спектакля, исключая зрителя. Зритель попадает в новые прагматические отношения с режиссером видео.

Возникает вопрос: а какой тип театра (традиционно-психологический, условный, экспериментальный, интерактивный) в меньшей степени теряет при съемках и цифровизации? Анализ платформы «Theatre HD» показывает, что первыми пошли на эксперимент представители самого условного рода театра — оперного и балетного, именно «Метрополитен-опера» предложили и успешно продолжают перенос спектаклей на экраны кинотеатров.

Поскольку любой новый феномен искусства предполагает учет человеческих способностей, без которых художественный диалог невозможен, необходимо рассмотреть предпосылки перевода театра в режим видеотрансляций.

### **Сцена и зритель**

Театр как институт и вид искусства, а также все формы театральной коммуникации, главная из которых — Сцена и Зритель — менялись в течение более чем тысячелетней истории, однако постоянным оказывалось наличие основных участников диалога — спектакля и зрителя. Менялись семантические представления о спектакле, о техниках актерской игры, о миссии театра, но прагматика театра оставалась практически неизменной: театр оставался желанной формой коммуникации благодаря непосредственности театрального общения.

Активная позиция зрителя является условием полноценной театральной коммуникации: «Только театр требует наличия данного, присутствующего в том же времени адресата и воспринимает идущие от него сигналы (молчание, знаки одобрения или осуждения), соответственно варьируя текст»<sup>1</sup>.

В отличие от других видов искусства, которые лишь подразумевают адресата (зрителя, слушателя), театральное представление представляет собой открытый диалог, совершающийся в настоящем времени, в определенном месте, в присутствии зала.

Очевидно, что при переводе театрального спектакля на экран, происходит редуцирование важнейшей составляющей театра — непосредственности общения, с учетом того, что театральное общение ситуативно. Театр на экране перестает быть исполнительским искусством в том смысле, что зритель не присутствует при рождении спектакля.

---

<sup>1</sup> Лотман Ю. М. Семиотика сцены // Лотман Ю. М. Об искусстве: Структура художественного текста. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Статьи, заметки, выступления (1962–1993). — СПб. : Искусство-СПб., 1998. — С. 589.

Что же остается от театра при потере его качества быть исполнительским искусством? Можем ли мы обнаружить в истории театра явления и тенденции, предопределившие взаимоотношения театра с технологиями тиражирования? Аудиальное — радиотеатр, визуальное — тиражирование кино, позволившее осуществить переход трехмерного пространства театра в двумерное экранное пространство.

Создание способов документации, тиражирования пространственно-временного искусства театра совпадает с рождением режиссерского театра, кардинально изменившего элементы театральной коммуникации, усложнившего процесс общения.

Социокультурная ситуация, породившая в конце XIX в. режиссерский театр, связана с эпохой научно-промышленного переворота. В этот период появился новый тип культуры — культуры реализма, предлагавшего поиски причинно-следственных связей между обстоятельствами и героями, принцип развития характеров и т. п. В дорежиссерском театре, где литература вообще и драматург-автор в частности занимали доминирующую позицию в театральном синтезе (исключение составлял лишь недолгое время просуществовавший феномен комедии дель арте, обходившейся без драмы в виде литературного жанра), то режиссерский театр — театр, как минимум, двух авторов. Павел Руднев, исследуя природу театра, отмечал: «Дорежиссерский театр — это театр автора. Театр берет заранее написанную пьесу и максимально эффективно пытается ее оживить, наполнить актерской эмоцией. Артисты словно бы восстанавливают авторский замысел, ту театральную модель, которая сложилась в его голове при написании текста, бережно относясь к ремар-

кам...»<sup>2</sup>. Справедливости ради надо отметить, что такой декламационный театр — прекрасный «полуфабрикат» для радиоверсий спектакля.

Дорежиссерский театр смотрел на литературный текст как на репрезентацию системы мироздания, ибо существовал такой театр в пространстве логоцентрической культуры. Однако вся история режиссерского театра представляла собой во многом борьбу за отказ от литературоцентризма художественной культуры<sup>3</sup>, следствием которой были неминуемые конфликты между драматургом и режиссером. Режиссерский театр проблематизировал отношение к литературной основе, предложив режиссеру стать читателем, рассказчиком, литературным критиком, архитектором театрального пространства, а не только переводчиком драматического текста.

Если для Станиславского главным критерием художественности была достоверность (физическая, историческая, психологическая), когда «сцена переставала быть подмостками, где играют, становясь миром, где живут»<sup>4</sup>, а драматургическое слово органично следовало из психофизики актера/персонажа, то для Мейерхольда достоверность, равно как и слово, не входили в реестр эстетических оценок.

---

<sup>2</sup> Руднев П. Театральные впечатления Павла Руднева // Новый мир. — 2007. — № 3. — URL: [http://magazines.russ.ru/novyi\\_mir/2007/3/ru23.html](http://magazines.russ.ru/novyi_mir/2007/3/ru23.html) (дата обращения: 23.04.2020).

<sup>3</sup> Немченко Л. М. Режиссерский театр: от искусства «слушать» к искусству «смотреть» // Зритель в искусстве: интерпретация и творчество : материалы науч. конф. 26–27 марта 2007 г. — Ч. 2. — СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2008. — С. 83.

<sup>4</sup> Рудницкий К. Мейерхольд. — М. : Искусство, 1981. — С. 42.

В условном театре предлагалась новая конвенция общения со зрителем.

Так Мейерхольд, один из основателей условного театра, обращался к таким театральным системам, где актер не мыслился в качестве проповедника, а сцена не представляла собой кафедру. Это были в первую очередь площадной средневековый театр, балаган, цирк. Таким образом, критика современного театра, театра психологического затрагивала все основные элементы театрального синтеза: от драматургического до актерского и сценико-графического — центральным же элементом театрального целого провозглашалось движение.

Мейерхольд, предлагая вместо психологического театра театр условный, проводил операции редуцирования театрального языка, характерные для авангардистских художественных практик в целом. Эстетическая революция Мейерхольда совпадала по времени с авангардистским переворотом в искусстве, когда, наряду с созданием нового языка, менялась прагматика искусства. Последнее предполагало учет зрительского восприятия, сознательное конструирование его. Именно зрителя называл Мейерхольд четвертым творческим элементом условного театра (помимо драмы, актера, режиссера): «Условный театр создает такую инсценировку, при которой зрителю приходится своим воображением творчески дорисовывать данные сценой намеки...»<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Мейерхольд В. Э. Статьи. Письма. Речи. Беседы : в 2 ч. — Ч. 2: 1917–1939. — М. : Искусство, 1968. — С. 212.

Аналогичные идеи мы находим в манифестах Антоне-на Арто: «Я добавлю к языку слов иной язык, и я пытаюсь передать его древнюю магическую действенность»<sup>6</sup>.

Противники перевода театра на экран видят в этом процессе разрушение созданного режиссерским театром коммуникационного поля работы со зрителем, возвращение театра в эпоху его дорежиссерского статуса с неременной 4-й стеной, функцию которой стал выполнять экран. А именно режиссерский театр провозгласил изменение роли зрителя в театральной коммуникации. Разрушение сценической рампы, своеобразной стены между залом и сценой, обеспечивало возможность включения зрителя в театральное действие в качестве дополнительного выразительного средства. Вовлеченный в происходящее действие, зритель становится его необходимым участником, без которого осуществление театрального представления невозможно. В отличие от других видов искусства, которые лишь подразумевают адресата (зрителя, слушателя), театральное представление представляет собой открытый диалог, совершающийся в настоящем времени, в определенном месте, в присутствии других зрителей.

Неповторимость каждого конкретного спектакля становится одной из особенностей театральной коммуникации, которую А. Арто описывает так: «Театр стремится быть действенным одноактным событием, подчиненным всем требованиям и делению всех обстоятельств, — действием, где случай обретает свои права»<sup>7</sup>.

Об этой характеристике каждого представления говорит и Ю.М. Лотман, вводя понятие «вариативности» те-

---

<sup>6</sup> Арто А. Театр и его двойник. — М. : Мартис, 1993. — С. 121.

<sup>7</sup> Арто А. Указ. соч. С. 189.

атрального текста и рассматривая спектакль в качестве «некоторого инварианта, реализуемого в ряде вариантов»<sup>8</sup>. Наряду с сотворчеством актера и зрителя, можно говорить и о взаимоотношениях между зрителями. В таком случае в качестве реципиента театральной коммуникации рассматривается не каждый зритель в отдельности, а аудитория как единый организм. «Зритель никогда не одинок: взгляд его, охватывая то, что ему показывают, одновременно охватывает и других зрителей, взгляды которых, в свою очередь, попадают на него. Представляя собой психодраму и проявление социальных отношений, театр одновременно держит в своей руке обе эти парадоксальные нити»<sup>9</sup>. Ю. М. Лотман, исследуя театральную коммуникацию, обращал внимание на особое «театральное зрением», которое фокусируется на «как бы» существующих объектах сцены и исключает «как бы» несуществующие (сидящего напротив сцены звукооператора, веревки с подвешенными декорациями, соседей)<sup>10</sup>. Эти несуществующие объекты сцены станут элементами театрального синтеза при переводе спектакля на экран.

Само экранное искусство было отчасти поддержано театром. Так спектакль, поставленный по законам биомеханики, не предполагал психологического подключения зрителя, предпочитая прагматику игры прагматике эмоционального погружения. Вот в этом конструкте-спектакле как зафиксированной системе мизансцен, крупных планов, монтажности наблюдалась связь мейерхольдовского театра с новым искусством кино.

<sup>8</sup> Лотман Ю. М. Указ. соч. С. 589.

<sup>9</sup> Юберсфельд А. Как всегда — об авангарде. Антология французского театрального авангарда. — М. : ГИТИС, 1992. — С. 196.

<sup>10</sup> Лотман Ю. М. Указ. соч. С. 589.

Движение, ставшее главным открытием кино, оказывалось важными в театральных спектаклях Мейерхольда. Мастер изобретал такие актерские техники, при которых отпадала потребность в актерском переживании, которым должны были «заразиться» зрители. Логика движения сюжета у Мейерхольда подчинялась не сквозному действию, как это было в психологическом театре, а темпоритму отдельных частей, эпизодов, на которые членились пьесы («Ревизор», «Горе уму» и др.). Эпизоды у Мастера преподносились на общем плане, планы менялись вместе со световой партитурой и музыкальным ритмом. Отказ от изобразительности декораций (сцена — станок) давал возможность зрителю сконцентрировать свое внимание на телах, производящих энергию.

Один из конструктивных приемов Мейерхольда заключался в делении целого на части, пьесы на эпизоды, к примеру, «пять актов пьесы Островского были раздроблены на 33 эпизода, конфликтующих друг с другом. Это, конечно, дает большие преимущества для воздействия на зрителя»<sup>11</sup>.

Монтажный принцип организации театральной реальности (пространства и времени) реализовывался в контексте режиссерского театра. Сами театральные эксперименты были, как правило, связаны не только с интерпретацией литературной основы, но и с новым пониманием театрального дела как зрелища, созданного по законам технического производства, способного организовать общество и обработать сознание воспринимающих.

---

<sup>11</sup> Мейерхольд В. Э. Чаплин и чаплинизм // Формальный метод : антология русского модернизма / под ред. С. Ушакина. — Т. 3. — Москва : Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2016. — С. 715.

Монтаж, как выразитель дискретности событий, фрагментарности мира понимался как действенная структура искусства. Неслучайно, что молодые новаторы театра — Козинцев, Трауберг, Эйзенштейн, которые затем перешли в кино, с любопытством относились к мюзик-холлу, варьете, цирку. Эти художественные практики объединяло отсутствие сюжета, в них целое конструировалось не столько по тематическому, сколько по ритмическому принципу.

Монтажный театр Мейерхольда превращал сцену в сложный механизм, за которым можно было наблюдать без эмоционального подключения к происходящему, эмоции были связаны с изумлением, восторгом от точности актерских движений, изобретательности режиссера. В театральной эстетике условного театра Мейерхольда зарождались основания для будущих переносов спектакля на экран, поскольку традиционные для психологического театра «движения души, атмосфера, дыхание сцены, полутона» не интересовали режиссера. Интересно, что хранящиеся в Госфильмофонде кинозаписи репетиций, фрагментов спектаклей Станиславского и Мейерхольда смотрятся абсолютно по-разному: пленка превратила чеховских героев в исполнении великих Марии Лилиной и Ольги Чеховой, Василия Качалова, Ивана Москвина в прекрасных, выразительных трансляторов текста, из этих записей совершенно невозможно понять революционность открытий Станиславского. А кинозаписи Мейерхольдовского «Ревизора» демонстрируют и возможности биомеханики в пантомиме почтмейстера, из одежды которого высыпаются письма, и филигранность движений рук Хлестакова, получающего взятки, и функциональную

конструкцию из 9 дверей в соответствии с разделением спектакля на части. Эпизод взятки был разработан Мейерхольдом в технике эксцентрической клоунады. Действие начиналось, когда все 9 дверей установки одновременно приоткрывались, а руки чиновников протягивали пачки ассигнаций. Актерские техники Игоря Ильинского, Эраста Гарина, Василия Зайчикова, архитектура сценической площадки, крупные планы мизансцен напоминали популярные эксцентрические комедии немого кино с Максом Линдером, Бастером Китом, Чарли Чаплиным, Гарольдом Ллойдом.

Никто не подвергает сомнению величие и новаторство мхатовских постановок, но единственным источником информации о них, как правило, могут быть только критические статьи очевидцев, историков театра, фотографии. В этом смысле запись спектакля ничего не добавляет к рассказам о нем, наоборот, рассказы оказываются полнее и богаче, ибо дают нам возможность оценить спектакль с разных точек зрения. Мхатовские видеоархивы демонстрируют театральные работы как некий этнографический материал, лишенный почвы. Сама природа мхатовского текста, возможно, в силу отсутствия необходимой техники съемок, противится видеофиксации. Кино оказывается уместным там, где есть внешнее движение. Внутреннее движение камера начала прошлого века сохранить и передать не смогла. Мейерхольдовские же киноархивы абсолютно совпадают с описанием спектаклей, более того, оказываются способными вызвать эмоциональное воздействие, ибо игра с вещью, гротеск, буффонада и пантомима — все это передает движение, т. е. то, что родственно кино. Еще одна причина успеш-

ного перевода мейерхольдовских фрагментов на пленку (очень жаль, что их так мало сохранилось) — следование режиссера законам музыкального развития. Точный учет времени и пространства, обязательная экономия движений, абсолютная четкость, математически выверенная согласованность с партнерами, растворение в коллективе и хоровом начале спектакля — вот завоевания, которые позволяли театральному тексту стать экранным. То же касается и брехтовских постановок, в которых театральный текст несет на себе не столько психологическую нагрузку, сколько интеллектуальную. Архив брехтовских спектаклей — кинофрагментов из репертуара театра «Берлинский ансамбль», постановки Роберта Стуруа «Кавказский меловой круг» тбилисского театра им. Ш. Руставели, записи спектаклей Юрия Любимова доказывают: чем рациональнее организован спектакль, чем более открыта его структура, «сделанность», тем больше возможностей для переноса театрального события из пространства сцены в пространство различных медиа.

### **Способы хранения театрального текста**

Вопрос сохранения театрального высказывания, в частности спектакля, всегда осложнялся ситуативной природой театрального события, а вместе с этим, и театральной коммуникации. Театру в XX веке представилась возможность документировать событие с помощью киносъемки и радиотрансляции. Известно, что многие представители театра очень высокомерно относились к технике съемок. Весьма показательной была история педагога по характерному танцу, танцовщика императорского Мариинского театра, который в начале прошлого века купил кино-

камеру. Он понял возможностей киносъемки для балета и просил Дирекцию Императорских театров дать ему разрешение снимать танцы балерин и целые спектакли. Дирекция театра ему категорически отказала. Так Александр Ширяев стал родоначальником кукольной анимации, поскольку желание снимать танец было сильнее запретов.

Если театр скептически относился к возможностям кино, то новый вид искусства, наоборот, рассматривал театр как трансляцию событий, готовое «сырье» для фильма, и в первую очередь интерес вызывал танец. Уникальность кино в сравнении с другими видами искусства заключалась в его способности воспроизводить и документировать/сохранять время с помощью движения камеры. Танец как искусство движения совпадал с сущностью кино как искусства движущихся картинок. Известно, что Люмьеры были очарованы танцем Лои Фуллер, чему свидетельствует фильм «Серпантин». *Режиссер, видеохудожник, куратор и основатель российского фестиваля «Кино-танец» Алла Ковган считает, что «кино было рождено танцевать».* «Она называет всех великих кинорежиссеров в какой-то степени хореографами». <sup>12</sup>.

Диалог театра и кино зависел от технических возможностей последнего. Если немой кинематограф пробовал себя в видеотанце, то звуковой кинематограф осваивал и развивал свои возможности благодаря музыкальным театральным жанрам, в частности мюзикла. Алла Ковган рассматривает довоенные американские мюзиклы с двух позиций — мюзиклы чечеточника Фреда Астера и мюзиклы хореографа Басби Беркли. В одном случае экран

<sup>12</sup> Васенина Е. Когда кино танцует: интервью с режиссером фильма «Каннингем» Аллой Ковган // Театр. — 2016. — № 27–28. — URL: <http://oteatre.info/kogda-kino-tantsuet/> (дата обращения: 23.12.2020).

понимался функционально, как техническое средство, в другом — как выразительное средство. Так «Астер всегда сам играл в своих фильмах. В контрактах он требовал, чтобы его снимали в полный рост и с наименьшим количеством склеек, так что очень часто каждый номер Астера снят одним кадром. Язык кино Астера мало интересовал. Тем не менее он четко понимал, что работает в кино, а не на сцене театра. У него было совершенно удивительное ощущение пространства и границ кадра. К тому же он знал, что время в кино и время на сцене — две разные вещи. Его номера никогда не затягивались»<sup>13</sup>. Беркли демонстрировал абсолютно противоположное отношение. Он, как замечает исследователь, «был влюблен в кинематограф. Его номера не могли существовать вне экрана. Его не интересовала индивидуальность и виртуозность отдельного танцора. Напротив, он отбирал танцовщиц одного роста, одной внешности. Добивался от них одинакового выражения лица. Иногда на съемочной площадке девушек могла быть целая сотня, и он до умопомрачения репетировал, строя их в геометрические фигуры, а потом заменял их графическими линиями»<sup>14</sup>.

Поскольку театральный текст каждый раз создается заново, то его документация всегда оказывается проблематичной. Что в театре можно тиражировать? Конечно, вербальное начало, носителями которого является слово/звук. Именно этим занимались радиотеатр, а затем и телетеатр.

---

<sup>13</sup> Васенина Е. Указ. соч.

<sup>14</sup> Там же.

### *Телеспектакль*

Телевидение — еще один канал документации/архивации театра, оно точно так же, как и радио, развивалось от технологий передачи новостной информации к освоению средств художественной выразительности. И вновь театральный спектакль становится готовой формой, которую переносят на телеэкран в записи, а затем формируется и новый театральный жанр — телеспектакль. Оказавшись на телеэкране, театр обрел новую форму коммуникации, форму «долюмьеровского кино», т. е. форму индивидуального просмотра.

Попадая на телеэкран, театр и все его элементы (актер, драматург, режиссер) напрямую обращаются к зрителю в его повседневном пространстве. Телеспектакль прерывал монотонность повседневности, позволял зрителю войти в пространство праздника. При этом спектакль в неспециализированном пространстве должен увлекать зрителя, удерживать внимание за счет изменения темпоритма исходного материала.

Очевидна просветительская миссия телеспектаклей и в охвате аудитории, и в приближении известных и, главное, малоизвестных драматургических текстов, режиссерских концепций и актерских работ. Отсутствие непосредственного диалога со зрителем замещается возможностью более подробно разглядеть предметный мир спектакля, актеров, реакцию публики в зале, если спектакль идет в записи. Эта возможность появилась благодаря использованию крупных планов, открытых еще в кинематографе. Однако крупные планы предназначены для небольшого экрана, поэтому режиссер телевизионного спектакля, новый участник диалога, может приспосабливать явные

театральные признаки (мизансцены, элементы сценического пространства) при помощи эффектов кино, работая разными планами. Зритель телеспектакля, с одной стороны, свободен от дисциплинарных практик театрального зала, но с другой — оказывается в ситуации «несвободы» по сравнению с театральным зрителем, т.к. получает готовые смысловые акценты, расставленные режиссером и оператором с помощью кадрирования, движения камеры, монтажа.

### ***Teatp HD***

Проект Theatre HD логически следует из всех изменений культуры XX—XXI вв., когда театр объективно попал в пространство старых/аналоговых и новых/цифровых медиа, менялся под влиянием кино, сам участвовал в формировании языка нового вида искусства, затем радио и телевидения.

Цифровые технологии позволяют создать эффект присутствия в одном пространстве произведения и зрителя. Проект Theatre HD — это перевод спектаклей лучших театров мира на большие экраны мультиплексов по всему миру (спектакли «Метрополитен опера», Национального театра Великобритании, Королевского шекспировского театра, театра «Глобус», «Комеди Франсез», Большого театра и др.).

Естественно, что этот проект вызывал и продолжает вызывать скепсис у консервативных театральных критиков, полагающих, что театр может существовать только в непосредственном контакте со зрителем. Западные критики не отличались от российских, на что указывает

Matilda Battersby<sup>15</sup>. Но успешность проекта показывает, что страх критиков перед массовизацией и тиражированием театрального искусства, превращенного в продукт массового производства, оказался беспочвенным, о чем говорят заголовки в прессе («Live theatre on the big screen/ Жизнь театра на большом экране»)<sup>16</sup>. В первую очередь, этот проект выполняет просветительскую миссию, увеличивая театральную аудиторию. Matilda Battersby обращает внимание на демократический характер проекта только одного театра NT: «За 7 лет спектакли посмотрели 6 миллионов»<sup>17</sup> (Battersby, 2016).

Проект разрушает оппозиции «центр — периферия», «метрополия — колония», делая доступным общение с самыми лучшими театральными постановками мира.

В России за проектом следили с 2006 года, когда Metropolitan опера начала прямые трансляции своих постановок, в 2009 году британский Королевский театр включился в процесс дигитализации своих спектаклей, а в 2012 году российская компания «Cool Connections» начала трансляции мировых шедевров со спектакля «Франкенштейн», поставленного Дэнни Бойлом на сцене Королевского Национального театра. За 4 сезона постановку посмотрели 58 000 зрителей в 70 кинотеатрах страны Москвы, Санкт-Петербурга, Калининграда, Воронежа, Ека-

---

<sup>15</sup> Battersby M. Live theatre on the big screen: The fear that streaming plays in cinemas would cannibalise theatre sales has largely been disproven // Independent. — 2016. — 12 December. — URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/theatre-dance/features/nomans-land-patrick-stewart-ian-mckellen-national-theatre-live-harold-pinter-a7469726.html> (дата обращения: 25.12.2020).

<sup>16</sup> Там же.

<sup>17</sup> Там же.

теринбурга, Новосибирска и др. Безусловно, успех проката был связан с именами не только Дэнни Бойла и Джонни Ли Миллера, но и Бенедикта Камбербэтча.

Помимо просветительской миссии проект Theatre HD выполняет очень важную функцию глобального гуманитарного единения, поскольку все трансляции идут в одно и то же время (с учетом часовых поясов) по планете. В этом случае происходит изменение театральной коммуникации: на смену диалогу зритель-сцена приходит не диалогическое, в прямом смысле слова, а сложное, общение со спектаклем, режиссером, драматургом, режиссером трансляции и аудиторией посредством экрана. Как в свое время режиссерский театр породил нового автора, так и Theatre HD породил новую коммуникацию — театральный режиссер — режиссер трансляции.

Проект Theatre HD — сложный процесс создания нового спектакля. Эффект присутствия на спектакле при трансляциях в кинозале — это не только технический аттракцион, но новый вид коммуникации, требующий анализа. За счет чего создается такой эффект, когда разрушенная некогда авангардистским режиссерским театром «четвертая стена» заменяется экраном?

Исследователь театра эпохи цифровизации Нэлли Когут предлагает описывать феномен Theatre HD с помощью понятия «медиализированный театр»<sup>18</sup>.

Медиализированный театр, располагающий средствами кинематографа и экранных искусств, работает не с самим событием, объектом, находящимся в кадре,

---

<sup>18</sup> Когут Н. Кадрированный театр: theatre HD как гибридная форма медиа // Наука телевидения. — 2019. — Т. 15, вып. 2. — С. 65–88. — <https://cyberleninka.ru/article/n/kadrirovannyy-teatr-theatre-hd-kak-gibridnaya-forma-media> (дата обращения: 25.12.2020).

а с характеристиками изображения. Зритель испытывает наслаждение присутствия на спектакле, поскольку «в трансляциях используются шесть или семь камер, размещенных по всему зрительному залу: две или три обычно размещаются на рельсах в центре и по обеим сторонам партера, они перемещаются примерно на полтора метра направо или налево, одновременно осуществляя зуминг и повороты. В центре партера установлена еще одна камера на кране, которая может охватывать пространство внутри и над сценой и создавать выразительные панорамные кадры. Остальные камеры расположены в других частях партера, а иногда и на ярусах, и используются преимущественно для съемки статичных общих планов»<sup>19</sup>.

Проект Theatre HD не только меняет театральную коммуникацию, заменяя традиционный диалог симулятивным присутствием в виртуальном пространстве, но и качественно решает вопрос сохранения театрального текста, который во времена великих трагиков и драматургов оставался лишь в воспоминаниях критиков.

Теоретики и практики медийных форм театра — радиотеатра и телевизионного, принимая минусы непосредственности диалога со зрителем, делали ставку на совершенствование технических возможностей передачи информации. Еще Брехт мечтал «сделать слушателя не только слушающим, ...не изолировать его, а завязать с ним отношения»<sup>20</sup>. О необходимости и возможности связи с аудиторией размышлял и Вальтер Беньямин, имевший опыт работы на радио, когда описал медиальное общение как «непосредственность любого духовного сообщения».

<sup>19</sup> Когут Н. Указ соч.

<sup>20</sup> Брехт Б. Теория радио. 1927–1932. — М. : Ad Marginum, 2014. — С. 19.

Принципиальное отличие Theatre HD от телеспектакля не столько в переносе театрального текста из пространства частной жизни в публичное пространство, сколько преодоление непроницаемости телеэкрана, уничтожавшего традиционный театральный диалог. Технические возможности Theatre HD позволяют зрителю оказаться полноценным свидетелем театрального события, поскольку в трансляции все мизансцены укрупняются и спектакль оказывается более совершенным для зрителя в кинозале, ибо впечатление уже не зависит от его места на галерке или в партере.

Общим между Theatre HD и телеспектаклем является то, что транслируются проверенные критикой постановки известных режиссеров с известными актерами. Трансляции спектаклей производят операцию перевода произведений, не относящихся по содержанию к массовой культуре, в пространство массовой культуры, для которой тиражирование — необходимое условие.

Принципиальная новизна проекта — синхронизация театрального просмотра с кинотрансляцией, что создает ощущение присутствия зрителя в театральном диалоге. Очевидна просветительская миссия проекта, о чем говорят цифры охвата новых аудиторий, найден способ документации театрального текста. Зритель оказывается участником диалогических связей, в которых главные роли начинают играть кинорежиссер и камера, возможности которой превышают возможности обычного зрения.

### Литература

1. Арто А. Театр и его двойник. — М. : Мартис, 1993. — 191 с.
2. Барт Р. Семиотика. Поэтика. — М. : 1989. — 616 с.
3. Брехт Б. Теория радио. 1927–1932. — М. : Ad Marginum, 2014. — 63 с.
4. Васенина Е. Когда кино танцует: интервью с режиссером фильма «Каннингем» Аллой Ковган // Театр. — 2016. — № 27–28. — URL: <http://oteatre.info/kogda-kino-tantsuet/> (дата обращения: 23.12.2020).
5. Когут Н. Кадрированный театр: theatre HD как гибридная форма медиа // Наука телевидения. — 2019. — Т. 15, вып. 2. — С. 65–88. — <https://cyberleninka.ru/article/n/kadrirovanny-teatr-theatre-hd-kak-gibridnaya-forma-media> (дата обращения: 25.12.2020).
6. Лотман Ю. М. Семиотика сцены // Лотман Ю. М. Об искусстве: Структура художественного текста. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Статьи, заметки, выступления (1962–1993). — СПб. : Искусство-СПб., 1998.
7. Мейерхольд В. Э. Статьи. Письма. Речи. Беседы : в 2 ч. — Ч. 2 : 1917–1939. — М. : Искусство, 1968. — 643 с.
8. Мейерхольд В. Э. Чаплин и чаплинизм // Формальный метод : антология русского модернизма / под ред. С. Ушакина. — Т. 3. — Москва : Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2016. — 908 с.
9. Немченко Л. М. Режиссерский театр: от искусства «слушать» к искусству «смотреть» // Зритель в искусстве: интерпретация и творчество : материалы науч. конф. 26–27 марта 2007 г. — Ч. 2. — СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2008. — С. 81–86.
10. Руднев П. Театральные впечатления Павла Руднева // Новый мир. — 2007. — № 3. — URL: [http://magazines.russ.ru/novyi\\_mir/2007/3/ru23.html](http://magazines.russ.ru/novyi_mir/2007/3/ru23.html) (дата обращения: 23.04.2020).

11. Рудницкий К. Мейерхольд. — М. : Искусство, 1981. — 526 с.

12. Юберсфельд А. Как всегда — об авангарде. Антология французского театрального авангарда. — М. : ГИТИС, 1992. — 284 с.

13. Battersby M. Live theatre on the big screen: The fear that streaming plays in cinemas would cannibalise theatre sales has largely been disproven // Independent. — 2016. — 12 December. — URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/theatre-dance/features/no-mans-land-patrick-stewart-ian-mckellen-national-theatre-live-harold-pinter-a7469726.html> (дата обращения: 25.12.2020).

## Раздел 2

### Экран в новые медиа

#### 2.1. Методы исследования трансмедийных нарративов\*

В последние десятилетия мы все чаще сталкиваемся с понятием трансмедийного сторителлинга, идет ли речь о художественных произведениях, или же о рекламе, публицистике и даже музыке. Несмотря на то, что в настоящее время данное понятие уже вполне устоялось и используется весьма широко, не будет лишним привести два определения.

Г. Дженкинс, американский культуролог, под трансмедийным сторителлингом понимает «процесс, при котором связанные между собой элементы вымысла систематически распространяются по разным медиаканалам с целью создания единого и программируемого переживания истории. В идеале каждое средство массовой коммуникации вносит собственный уникальный вклад в развитие истории»<sup>1</sup>.

В свою очередь, профессор Каталонского университета К. А. Сколари в своей статье «Трансмедийный сторителлинг: имплицитные потребители, нарративные миры и брендинг в современном медиа-производстве», пред-

---

**\* Сведения об авторе:**

*Вероника Владимировна Фурс*, доцент Европейского гуманитарного университета (г. Вильнюс, Литва).

<sup>1</sup> Jenkins H. Transmedia Storytelling 101 Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. — 21.03.2007. — URL: [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (дата обращения: 26.02.2016).

ложил рассматривать трансмедийный сторителлинг как «особую нарративную структуру, которая расширяется через различные языки (вербальный, иконический и пр.) и медиа (кино, комиксы, телевидение, видеоигры, пр.). Трансмедийный сторителлинг — это не просто адаптация от одного средства массовой коммуникации к другому. История, которую рассказывает комикс, не является той же, которая рассказана телевидением или кино; различные медиа и языки вносят свой вклад в конструирование трансмедийного нарративного мира. Эта текстуальная дисперсия — один из наиболее важных источников сложности в современной массовой культуре»<sup>2</sup>.

В результате мы имеем дело не с отдельным произведением, а с трансмедийной франшизой, отдельные произведения которой, с одной стороны, являются завершёнными и самостоятельными повествованиями, с другой стороны, представляют собой лишь часть целого (глобальной истории вымышленного мира). Важной особенностью трансмедийного сторителлинга является то, что благодаря каждому новому произведению трансмедийной франшизы происходит расширение вымышленного мира повествуемой истории.

Каким образом традиционные методы анализа повествований (как литературных, так и кинематографических) функционируют применительно к исследованию трансмедийных франшиз, многие из которых задействуют самые разнообразные медиаплатформы, транслируя

---

<sup>2</sup> Scolari C. A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production // International Journal of Communication. — 2009. — Vol. 3. — URL: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477> (дата обращения: 26.02.2016.).

историю через литературные произведения, фильмы, сериалы, комиксы, видеоигры и пр.?

В этой статье я рассмотрю наиболее известные подходы (морфологию волшебной сказки В. Проппа, нарратологию Ж. Женетта и структурный анализ повествований Р. Барта) и попробую обнаружить с их помощью специфику и принципы создания трансмедийных повествований. Сразу хотелось бы отметить, что рассматриваемые подходы могут использоваться для анализа уже имеющихся нарративов, могут применяться в качестве инструмента (или даже своего рода инструкции) по созданию новых произведений популярной культуры.

### ***Нарратологический подход***

Нарратологический подход — это, пожалуй, наиболее очевидный способ исследовать трансмедийные франшизы как целостное повествование, в результате которого мы получаем представление о вымышленном мире. Между тем, здесь возникает ряд методологических проблем, которые Ян-Нозль Тон рассматривает в своей статье «Нарратологический подход к трансмедийным мирам историй и трансмедийным вселенным»<sup>3</sup>.

Прежде всего, речь идет о самом понятии мир истории (storyworld), а точнее, о возможности и уместности рассматривать вымышленный мир трансмедийной истории как единичный: «может оказаться более полезным перейти от модели «единичного мира» к модели «множественных миров», признавая тем самым очевидность специфики нарративной сложности трансмедийных франшиз»<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Thon J.-N. A Narratological Approach to the Transmedia Storyworlds and Transmedial Universes // The Routledge Companion to Transmedia Studies. — New York : Routledge, 2019. — P. 514—524.

<sup>4</sup> Ibid. P. 514.

Чтобы подчеркнуть специфический характер исследуемого объекта, то есть, вымышленных миров трансмедийных франшиз Я.-Н. Тон даже использует понятие трансмедийной нарратологии, которая, не вступая в противоречие с нарратологией традиционной, предлагает теоретическую и методологическую основу анализа нарративных функций трансмедийных франшиз, выходящих за рамки «единичного» мира<sup>5</sup>. Автор опирается на понятие «мир истории» (storyworld). Это понятие в настоящее время стало использоваться наряду с понятиями «вымышленный мир», «воображаемый мир» в качестве синонимичного.

Я.-Н. Тон предлагает проводить различие между медийной репрезентацией мира истории как части нарратации, ментальными репрезентациями этого мира истории, возникающими у реципиентов в процессе восприятия повествования, и миром истории самим по себе, как интересующим коммуникативным конструктом. Я.-Н. Тон отмечает, что нарратологический подход позволяет добиться лучшего понимания процесса, лежащего в основе репрезентации и понимания нарратива. И в этой связи обращается к двум принципам, которые, как он полагает, могут оказаться полезными в нарратологическом анализе трансмедийных франшиз и в объяснении того, каким образом протекает процесс смыслообразования.

Первый принцип, сформулированный М.-Л. Райан, — это принцип «минимального отклонения» (principle of minimal departure). Этот принцип позволяет зрителям «проецировать на вымышленные миры все то, что

---

<sup>5</sup> Ibid. P. 515.

они знают о реальности, внося лишь те корректировки, которых требует текст»<sup>6</sup>.

То есть, вымышленный мир (и последующее знание реципиентов о нем) всегда основывается на знании реального мира (непосредственном или опосредованном другими текстами). Ни один вымышленный мир (равно как и знание о нем) не может быть полным. Но степень полноты вымышленного мира может варьироваться в зависимости от того, насколько подробно этот мир описан автором произведения. Со своей стороны, для получения по возможности полного представления о вымышленном мире аудитория старается заполнить существующие в повествовании пробелы. Это может достигаться, во-первых, через имеющееся у них знание (как о реальном мире, так и о мире конкретного произведения), во-вторых, через поиск дополнительной информации о вымышленном мире и, в-третьих, через «собственноручное» заполнение пробелов путем создания фанфикшн. Кроме того, пробелы заполняются также и создателями вымышленного мира, и как раз в этом смысле трансмедийные франшизы предоставляют максимум возможностей для этого. Как указывает Я.-Н. Тон, «заполнение пробелов» в ранее созданном мире истории является одной из основных функций, которую выполняют новые произведения, добавляемые к трансмедийной франшизе»<sup>7</sup>.

Второй принцип, о котором пишет Я.-Н. Тон, — это принцип милосердия (*principle of charity*). Этот принцип был предложен Кендаллом Уолтоном и касается «мило-

---

<sup>6</sup> Цит. по: Thon J.-N. A Narratological Approach to the Transmedia Storyworlds and Transmedial Universes // *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. — New York : Routledge, 2019. — P. 516.

<sup>7</sup> Там же.

сердного» игнорирования некоторых противоречий, возникающих между различными частями медиафраншизы в отношении, например, персонажей. Речь идет о том, что некоторые противоречия не могут быть объяснены «изнутри» медиафраншизы, потому что причины этих противоречий обнаруживаются только за ее пределами. Так, в качестве примера Я.-Н. Тон приводит различие аудиовизуальных репрезентаций Дамблдора в фильмах Поттерианы, связанное со сменой актера, исполнявшего эту роль.

Что дают нам эти принципы в плане нарративного анализа медиафраншизы? Как представляется, они касаются, прежде всего, обеспечения максимально целостного и непротиворечивого восприятия нарратива и представленного им мира истории. Принцип минимального отклонения обязывает создавать такой мир, который, при всей своей фантастичности, был бы правдоподобен и не вызывал неприятия у членов аудитории в силу своей несопоставимости с их непосредственным опытом реального мира или медиатизированного знания о нем. Принцип милосердия, в свою очередь, призван «примирить» аудиторию с внешними по отношению к повествованию обстоятельствами. Оба принципа работают на то, чтобы не было нарушено основное условие восприятия художественного вымысла — доверие к нему со стороны реципиентов.

В своей статье Я.-Н. Тон обозначил общие положения трансмедийной нарратологии, меня же интересуют также и вполне конкретные методы анализа трансмедийных франшиз, поэтому попробуем разобраться, как работает нарративный анализ в условиях трансмедийности.

Следует отметить, что в данном случае нарративный анализ будет пониматься достаточно широко и коснет-

ся не только исследования нарративных инстанций. Отправной точкой будет служить работа, которая во многом определила особенности структурно-нарративного подхода к анализу художественных текстов, а именно «Морфология волшебной сказки» В. Проппа. Также здесь будет рассмотрен структурный метод анализа повествований Р. Барта и метод анализа повествовательного текста Ж. Женетта.

Поскольку в мои задачи не входит подробное изложение этих методов, я ограничусь точечными примерами того, каким образом можно использовать их при анализе трансмедийных франшиз, чтобы выявить, с одной стороны, возможности их применения к такого рода текстам, а с другой — их специфику в данной области.

### **1. Метод В. Проппа**

Итак, каким образом круг действующих лиц и 31 функция волшебной сказки, детально исследованные В. Проппом, могут быть выявлены в произведениях, входящих в состав трансмедийной франшизы?

Круг действующих лиц<sup>8</sup> и их функции, представленные в рамках исследования волшебных сказок В. Проппом, пожалуй, чаще всего используются в зарубежных исследованиях массовых произведений, хотя и далеко не всегда в полном объеме. Кроме того, представляется уместным рассматривать схему В. Проппа в контексте тех коррекций, которые внес в нее А. Греймас.

Действительно, сложно себе представить произведение, в котором не было бы пары Протагонист/Антагонист, или Герой/Вредитель в терминологии В. Проппа. Взаи-

---

<sup>8</sup> В волшебной сказке круг действующих лиц составляют 7 персонажей: герой, вредитель, ложный герой, даритель, помощник, отравитель, царевна и/или ее отец.

моотношения этих персонажей являются сюжетообразующими и развиваются по схеме классической драматической, или повествовательной арки: завязка, кульминация, развязка. Особенностью трансмедийных медиафраншиз является то, что антагонист чаще всего, оказывается величиной переменной при постоянном герое. Это особенно хорошо видно на примерах фильмов с продолжениями (сиквелами), а также на примере полицейских телесериалов. У сериалов есть и еще одна особенность: в рамках одного сезона мы обнаруживаем повествовательные арки отдельных эпизодов (серий) и одну общую арку. Таким образом, один и тот же Протагонист вступает в противостояние с неким глобальным Антагонистом и рядом локальных антагонистов.

В то же время, в отличие от волшебной сказки, в медиафраншизах в качестве героя может выступать как отдельный персонаж, так и целая группа. В силу этого, представляется даже более уместным в данном случае, вслед за А. Греймасом, говорить об актанте: «Если актеров можно определить, оставаясь в пределах одной конкретной сказки, то актанты, которые суть не что иное, как классы актеров, поддаются определению, лишь исходя из корпуса всех сказок без исключения: распределение актеров создает отдельную *сказку*, а структура актантов — *жанр*. Актанты, таким образом, обладают металингвистическим статусом по отношению к актерам; кроме того, они требуют исчерпывающего функционального анализа, иначе говоря, установления кругов действий»<sup>9</sup>. Итак, в волшебной сказке, согласно А. Греймасу, представлен следующий на-

<sup>9</sup> Греймас А. Размышления об актантных моделях // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / пер. с фр., сост., вступ. ст. Г. К. Косикова. — М. : Прогресс, 2000. — С. 156–157.

бор актантов: вредитель, даритель, помощник, искомый персонаж (и его отец), герой, ложный герой.

Например, в сериале «Сверхъестественное» в качестве актанта «герой» выступают братья Винчестеры, к которым затем присоединяется ангел Кастизель. В различных сезонах актант герой может получать еще большее расширение. Это, кстати, открывает и дополнительные возможности для развития трансмедийной франшизы: в некоторых произведениях могут в качестве протагонистов выступать отдельные персонажи из актантного класса «герой».

Следует также отметить, что от сезона к сезону функции конкретных персонажей могут меняться, в силу того что тот или иной конкретный персонаж, например, из вредителя, переходит в разряд помощников или дарителей, и наоборот.

Если говорить о функциях действующих лиц, то в медиафраншизах, в отличие от классической волшебной сказки, эти функции могут также быть представлены не в полном объеме и не в той строгой последовательности, в которой их расположил, опираясь на анализ волшебных сказок, В. Пропп.

Особенностью трансмедийных франшиз (равно как и франшиз, распространяемых только через одну медиaplatformу), является то, что некоторые актанты (и их функции) могут появляться только в одном произведении (чаще всего в каноне, то есть исходной истории). Например, в киновселенной «Марвел» некоторые персонажи получают волшебное средство, превращающее их в супергероев. Это происходит в первой истории об их подвигах, так что все продолжения истории уже опускают этот мо-

мент испытания/дарения. Соответственно, из сиквелов исчезает и такой класс актантов, как Даритель.

Также любопытные трансформации можно наблюдать и в отношении такой пары функций, как клеймение/узнавание. Если в волшебной сказке героя метят, после чего он прибывает куда-то неузнанным (и не признанным в качестве героя), а затем уже метка (клеймо) как раз и позволяет распознать истинного героя, то в современных массовых произведениях довольно часто дело обстоит иначе. Например, Гарри Поттер получает свой знаменитый шрам вовсе не в результате проявленного им героизма, однако впоследствии все узнают его именно по этой метке. В целом метку можно рассматривать как знак-индекс, указывающий на истинный статус персонажа в рамках конкретного повествования.

Можно предположить, что нарративная структура трансмедийных франшиз во многом соответствует таковой волшебной сказки. Актантная схема сохраняется, а что касается конкретных функций действующих лиц, то здесь следует учитывать саму специфику трансмедийных франшиз. Важно принимать во внимание и то, каким образом мы осуществляем такого рода анализ: если рассматривать франшизу целиком, как некую глобальную историю определенного вымышленного мира (или же вымышленной вселенной), то в ней, скорее всего, мы сможем обнаружить практически все функции действующих лиц, некоторые из них будут повторяться с достаточной регулярностью в каждой отдельной части, другие же могут встретиться только один раз, чаще всего — в каноническом произведении франшизы. Если же мы исследуем отдельное произведение франшизы, то в нем

мы вряд ли сможем обнаружить все функции до единой. И, кроме того, в обоих случаях последовательность функций необязательно будет сохраняться в том виде, в каком она была представлена Проппом в качестве неизменной для волшебных сказок.

Однако следует вспомнить и еще одно важное открытие Проппа в отношении волшебной сказки, которое как раз в наибольшей степени соответствует нарративному развертыванию трансмедиафраншиз. Пропп указывал, что часто волшебные сказки завершаются на функции «Герой спасается от преследования». Однако есть сказки, в которых герою приходится вступать в борьбу повторно. И тогда ряд функций (с 8-й по 15-ю) повторяются, а за ними уже следуют все остальные функции вплоть до 31-й<sup>10</sup>. Именно с такой повторяемостью функций мы чаще всего сталкиваемся в медиафраншизах: бесконечная череда приключений протагониста, каждое из которых развивается по одной и той же схеме и с одинаковой последовательностью функций.

## **2. Структурный анализ Р. Барта**

Рассмотрим еще одну модель, которая может оказаться полезной для понимания специфики трансмедийных историй. Речь идет о структурном анализе повествований, который был предложен Р. Бартом<sup>11</sup>. В частности, следует определить, каковы особенности ядерных функций и функций-катализаторов в трансмедийных повествованиях.

---

<sup>10</sup> Подробнее см.: Пропп В. Морфология волшебной сказки. — М. : Лабиринт, 2001. — С. 54–56.

<sup>11</sup> См.: Барт Р. Введение в структурный анализ повествований // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. — М. : Прогресс, 2000. — С. 196–238.

Барт распределил все функции повествования по двум большим классам, дистрибутивному и интегративному. К дистрибутивным функциям относятся ядерные функции — точки повествования, в которых персонаж оказывается перед выбором, и функции-катализаторы. В зависимости от сделанного персонажем выбора дальнейшее действие развивается по той или иной схеме. В сказочном повествовании такой выбор наиболее явно представлен в сказке об Илье Муромце, который должен был выбрать одну из трех дорог: направо — смерть, налево — богатство, прямо — женитьба. На самом деле, был и четвертый вариант — повернуть обратно. Но в таком случае это означало бы просто конец истории.

Благодаря ядерным функциям история продолжается. Между тем, как представляется, в различных массовых жанрах количество ядерных функций может варьироваться. Наибольшее количество моментов выбора (а значит, и ядерных функций) будут содержать приключенческий жанр, боевик, триллер, хоррор и т. п., где насыщенность истории событиями чрезвычайно высока. В любовном же романе, где в большей степени важен показ переживаний персонажей, ядерных функций будет гораздо меньше. В то же время такие повествования будут содержать больше функций-катализаторов. Катализаторы — это зоны спокойствия, это те фрагменты повествования, которые, с одной стороны, дают передышку герою (а заодно и читателю/зрителю), а с другой — подготавливают следующий момент выбора. Чаще всего эти функции связывают два уровня повествования: уровень действий и уровень персонажей — и являются, с семиотической точки зрения, индексальными знаками, указывающими либо на атмосфе-

ру действия, либо на какие-то характеристики персонажа. Следует отметить, что ядерные функции также способны выступать знаками-индексами, раскрывающими характер персонажа, однако основная их роль все же в продвижении повествования вперед.

Если мы имеем дело с обычной историей, развивающейся в рамках одного произведения, то ядерные функции и функции-катализаторы располагаются линейно, чередуясь друг с другом. В случае же истории, расширяющейся через ряд произведений (а заодно и распространяемой через несколько медиаплатформ), дистрибутивные функции могут претерпевать некоторые трансформации.

Это можно увидеть на примере многосезонных сериалов: например, «Сверхъестественное», «Касл», «Кости», «Шпионка», «За гранью», «Под подозрением»<sup>12</sup>.

Все они построены по одной и той же схеме: в рамках одного сезона есть одна общая (глобальная) повествовательная арка и ряд локальных арок, которые аккумулируют события конкретного эпизода (серии).

Соответственно, в каждой повествовательной арке будут свои цепочки событий, а значит, ядерные функции и функции-катализаторы. Локальные арки будут складываться из событий (и передышек между ними) каждой истории по отдельности. Фактически, в одном сезоне мы будем иметь столько отдельных историй (или почти столько), сколько серий составляют сезон. И каждая история будет связана с другой только благодаря постоянному набору персонажей-протагонистов, а вот антагонисты будут, как уже говорилось выше, меняться. В перечисленных се-

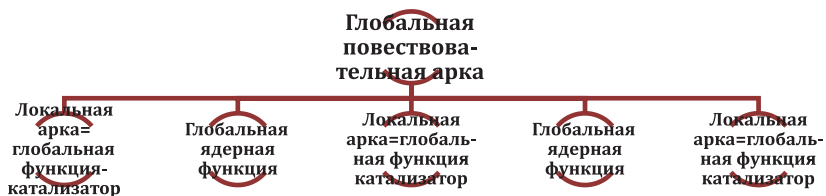
---

<sup>12</sup> Оригинальные названия: «Supernatural», «Castle», «Bones», «Alias», «Fringe», «Person of Interest».

риалах, действительно, все так и происходит, однако у них есть и общая черта — наличие глобальной повествовательной арки. В свою очередь и эта глобальная арка составлена из ядерных функций и функций-катализаторов, однако их характер, как представляется, несколько иной, и в особенности это касается именно функций-катализаторов.

Ядерные функции — это моменты выбора в глобальной истории сезона. И они чаще всего не будут совпадать с ядерными функциями локальных историй, прежде всего потому, что в рамках глобальной истории локальные ядерные функции (равно как и функции-катализаторы) трансформируются в глобальные функции-катализаторы: локальные истории, рассказанные в отдельных эпизодах, составляют зоны спокойствия, передышки перед очередным глобальным событием. Так структура повествования в медиафраншизах становится двухуровневой. На первом уровне представлены локальные повествовательные арки, на втором — глобальная арка.

Схематически это может быть представлено следующим образом:



*Рис. 1. Структура повествования в сериале: глобальные и локальные повествовательные арки сезона.*

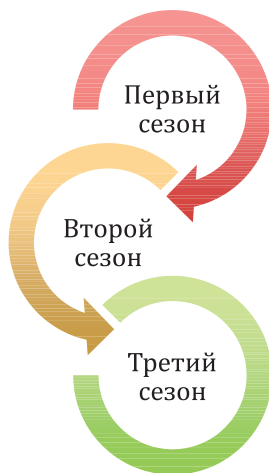
Следует отметить, что данная схема отражает, скорее, общую идею двухуровневой повествовательной иерархии

в сериалах, потому что в каждом отдельном случае пропорция между глобальными функциями-катализаторами и глобальными ядерными функциями может колебаться, причем чаще всего в сторону большего числа катализаторов, которые иногда располагаются один за другим между ядерными функциями. Глобальные ядерные функции часто могут аккумулироваться в последних сериях сезона, причем в этом случае внутри таких серий обычно имеются и обычные функции-катализаторы. Таким образом, в рамках глобальной повествовательной арки мы имеем глобальные ядерные функции, трансформированные функции катализаторы (= локальные арки) и обычные функции-катализаторы.

Есть и еще один важный момент, касающийся особенностей многосезонных сериалов. А именно, каким образом связываются между собой глобальные арки отдельных сезонов.

И здесь также видится интересная возможность для дальнейшего исследования. Предварительно можно представить себе такую последовательность глобальных арок, например, трехсезонного сериала (рис. 2).

Чаще всего завязка следующей глобальной арки совпадает с развязкой предыдущей глобальной арки, и можно предположить (прежде всего, это касается завершенных многосезонных сериалов) наличие некоего третьего уровня повествовательной структуры, а именно мега-арки, объединяющей глобальные арки сезонов и локальные арки эпизодов.



*Рис. 2. Структура повествования многосезонных сериалов.*

И здесь хотелось бы сделать одно замечание относительно повествовательных арок трансмедийных франшиз. Дело в том, что большинство таких франшиз способны расширяться почти до бесконечности. Из-за этого оказывается достаточно затруднительным представить ее окончательную повествовательную арку.

### **3. Трансмедийная франшиза как повествовательный дискурс: нарратология Ж. Женетта**

Теперь попробуем взглянуть на трансмедийную франшизу в оптике нарратологии Ж. Женетта. В работе «Повествовательный дискурс» Ж. Женетт предложил разделять три значения французского слова рассказ (*récit*) на историю (хронологию событий), повествование (последовательность событий в произведении) и наррацию (повествовательный акт как таковой). Соответственно, анализ повествовательного дискурса предполагает исследование взаимодействия между историей и повествованием, исто-

рией и нарратией, а также повествованием и нарратией. Опираясь на идеи Ц. Тодорова, Ж. Женетт предлагает рассматривать повествование как риторическое расширение одной глагольной формы<sup>13</sup> и использовать для его анализа такие категории, как время, модальность и залог. Время и модальность проявляются в отношениях история/повествование, а залог — в отношениях история/нарратия и повествование/нарратия.

В данном случае меня интересует категория времени, так как именно она, как представляется, играет ключевую роль в расширении трансмедийной франшизы. Всякое произведение повествует нам о каких-либо событиях из жизни своих персонажей. Есть произведения, насыщенные и даже перенасыщенные событиями, есть произведения, разворачивающиеся вокруг одного единственного события, но и в первом, и во втором случае, событийная цепочка, представленная в произведении, никогда не бывает полной. И именно эта неполнота обеспечивает возможность расширения, дополнения повествования. В контексте медиафраншиз это создание многочисленных сиквелов и приквелов к каноническому повествованию, стремящихся как можно более полно охватить весь жизненный путь персонажа (персонажей). И здесь мы можем обнаружить одну любопытную особенность, характерную как раз для трансмедийных франшиз: в результате непрерывного расширения франшизы событий оказывается так много, что персонажам, по идее, не должно хватить и девяти кошачьих жизней, чтобы все их вместить. Вместе с тем, нельзя не заметить, что такая насыщенность собы-

---

<sup>13</sup> Женетт Ж. Фигуры : в 2 т. — Т. 1-2. — М. : Изд-во им. Сабашиных, 1998. — С. 312.

тиями создает иллюзию полноценности и реалистичности вымышленного мира: в нем представлены не только события, касающиеся протагониста, но и события, связанные с второстепенными персонажами. В результате создается видимость событийных потоков, как это характерно для реального мира.

Такая насыщенность событиями не является изобретением современных художественных произведений. В качестве примера приведу «Историю Жиль Бласа из Сантильяны», сочиненную Аленом Рене Лесажем. Этот плутовской роман писался автором в течение 20 лет, с 1715 по 1735 год, и повествует о многочисленных приключениях бедного юноши. В 1758 году был опубликован «Кандид, или Оптимизм» Вольтера — пародийная повесть в жанре плутовского романа, в которой главные персонажи попадают в различные переделки. И, конечно, нельзя не вспомнить «Приключения Гулливера» Джонатана Свифта, где на долю персонажа выпадают многочисленные и разнообразные приключения.

Жиль Блас, Кандид, Гулливер — все это примеры персонажей классических литературных произведений, характеризующихся перенасыщенностью событиями.

В современных медиафраншизах, особенно приключенческого жанра, а также в полицейских сериалах, мы наблюдаем похожую ситуацию. Так, в полицейских сериалах каждая серия посвящена новому происшествию, в результате чего создается иллюзия непрерывного конвейера преступлений с обязательным их раскрытием. При этом ключевые персонажи каким-то чудом умудряются иметь и личную жизнь: влюбляться, создавать семью, воспитывать детей. Каким образом все же сохраняется правдопо-

добие и поддерживается доверие зрителя? Представляется, что здесь важно учитывать различие в восприятии между теми зрителями, которые смотрят серии сезона по мере их появления и теми, кто смотрит сезон целиком за несколько дней (если не за вечер). Обычно серии нового сезона сериала появляются с периодичностью раз в неделю, что обеспечивает передышку (как для зрителей, так и для персонажей) и не подрывает доверие зрителей, во всяком случае, в этом отношении. Однако если сериал смотреть «залпом», то можно совершенно потеряться в потоке однотипных преступлений и их раскрытий. Между тем, как мне кажется, роль глобальной драматической арки, объединяющей события всего сезона, помимо прочего, заключается в том, что арка позволяет отвлечь внимание зрителя от количества шаблонных ситуаций локальных арок и заставить его следить за развитием тех событий, которые относятся к сквозной истории сезона. То есть, как я уже писала выше, локальные арки становятся своего рода зонами спокойствия, функциями-катализаторами, разреживающими череду ядерных функций.

Также следует немного коснуться и эволюции персонажей в многосезонных повествованиях. В этой связи интересно провести сравнение между литературными сериями и телесериалами.

Так, в литературных сериях относительно персонажей, задействованных в шаблонных сюжетах, можно сказать, что «время над ними не властно». Например, в серии романов Натальи Александровой главные действующие лица Лола и Маркиз уже на протяжении более двадцати лет (приблизительно столько времени выходят эти романы) пребывают в неизменном состоянии: они не старе-

ют, они живут все в той же квартире в окружении все той же троицы проказливых домашних питомцев, и их отношения партнерства вряд ли когда-нибудь трансформируются в какие-то иные. Эта литературная серия представляет собой пример череды локальных повествовательных арок без сквозной сюжетной линии. Как следствие, эту серию можно начинать читать с любого входящего в нее произведения.

Примерами эволюционного расширения литературной серии могут служить романы Александры Марининой о следователе Каменской и романы Бориса Акунина об ЭрASTE Фандорине. И в том, и в другом случае события, в которых участвуют персонажи, приходится на различные периоды их жизни, так что в определенном смысле можно говорить о том, что глобальная повествовательная арка в этих сериях становится прямой линией, соединяющей начало и конец жизни (в случае с Фандориным) или все еще продолжающейся (в случае с Каменской).

Возьмемся, однако, к Ж. Женетту и посмотрим, как категория времени проявляется в отношениях история/повествование в рамках трансмедийных франшиз. Прежде всего, обратимся к возможным анахрониям в трансмедийном повествовании. Говоря о порядке повествования, Ж. Женетт указывал на различные формы несоответствия между тем, как события располагаются в истории (то есть хронологический порядок) и тем, как они изложены в повествовании. Такие несоответствия Ж. Женетт называл анахрониями<sup>14</sup>. Анахронии, согласно Ж. Женетту, разделяются на две большие категории — пролеписис и

---

<sup>14</sup> Женетт Ж. Повествовательный дискурс // Фигуры : в 2 т. — Т. 1-2. — М. : Изд-во им. Сабашниковых, 1998. — С. 315.

аналепсис: «термин *пролепсис* будет означать повествовательный прием, состоящий в опережающем рассказе о некоем позднейшем событии, а термин *аналепсис* — любое упоминание задним числом события, предшествующего той точке истории, где мы находимся»<sup>15</sup>. Как известно, и Ж. Женетт также отмечает это обстоятельство, большинство произведений не придерживаются хронологического порядка, повествование чаще всего забрасывает нас в гущу событий (*in media res*). Если, например, рассматривать историю как отрезок между рождением и смертью протагониста, равно как и отрезок между рождением и гибелью вымышленного мира, то очевидно, что мы встречаемся с персонажем отнюдь не в момент его рождения, а в момент, предшествующий какому-то серьезному событию в его жизни. Это верно и для истории вымышленного мира: чаще всего мы не присутствуем при его создании, но попадаем в уже вполне готовый, обустроенный мир, о прошлом которого можно судить по некоторым деталям.

Итак, коль скоро повествование и история чаще всего не совпадают в порядке событий, в отдельном произведении мы можем встретить как пролепсисы, так и аналепсисы. Такие экскурсии в прошлое или в будущее могут быть более или менее подробными и развернутыми, однако основное действие будет развиваться вокруг того события, которое заключено в повествовательной арке — завязка/кульминация/развязка. Разумеется, иногда мы можем встретить нарушение и этого порядка в рамках отдельного произведения. Что касается медиафраншиз, то анахронии здесь представлены несколько иначе. Можно, причем не без оснований, провести параллель с ядерными функ-

---

<sup>15</sup> Женетт Ж. Указ соч. С. 317.

циями и функциями-катализаторами и их трансформациями в глобальной повествовательной арке. Нечто подобное верно и в отношении анахроний: то, что вскользь упомянуто в основном произведении о предшествующих или последующих событиях, становится предметом повествования в сиквелах, приквелах либо спин-оффах медиафраншизы. Тем самым, целостной историей персонажа или же вымышленного мира мы можем располагать только постфактум, в завершенной медиафраншизе, и эта история рассказывается нам не последовательно, а анахронически. Более того, если мы обратимся к таким мега-медиафраншизам, как мультивселенная Марвел, или же Arrowverse, то здесь уместнее говорить все же не об истории отдельных персонажей, а об истории вымышленных вселенных, сотканной из индивидуальных историй.

Не следует также забывать и еще об одной важной черте трансмедийных повествований: они предоставляют множество точек входа в рассказываемую историю. А это значит, что мы можем начинать свое знакомство с медиафраншизой практически с любого входящего в нее произведения. И в этом случае у каждого конкретного зрителя/читателя/игрока, продвигающегося от одного фрагмента медиафраншизы к другому, будет свой собственный порядок повествования, совпадающий с порядком просмотра/прочтения/игры, и, соответственно, свой собственный набор анахроний (не в пределах отдельного произведения, а именно в масштабе медиафраншизы). В «Повествовательном дискурсе» Ж. Женетт, говоря о соотношении порядка повествования и порядка истории, исходил из наличия отправной точки, выбор которой принадлежит рассказчику, так что читателю остается

только подчиниться этому выбору<sup>16</sup>. В случае трансмедийных франшиз дело обстоит иначе. То есть, в отличие от преимущественно линейного восприятия отдельных произведений (от первой страницы до последней), восприятие медиафраншиз мозаично, а хронология событий иногда с трудом поддается восстановлению. Однако именно это последнее обстоятельство инициирует активность фан-сообществ: например, в Сети имеется постоянно обновляемый список произведений, составляющих марвеловскую киновселенную. Этот список отражает не хронологию появления отдельных фильмов или сериалов, а именно хронологию повествуемых в них событий.

#### **4. Адаптация понятия «паратекст» Ж. Женетта к исследованию трансмедийных продуктов**

Выше мы обратились к работам Ж. Женетта в рамках рассмотрения нарратологического подхода в качестве одного из возможных способов анализа трансмедийных франшиз.

Теперь попробуем взглянуть на трансмедийные продукты с точки зрения транстекстуальных связей. Совершенно очевидно, что трансмедийные франшизы предоставляют весьма богатый материал для такого рода исследования. Прежде всего, отмечу двоякий характер интертекстуальных отсылок. Можно говорить о внешней и внутренней интертекстуальности медиафраншиз: внутренняя интертекстуальность означает отсылку к текстам, входящим в данную медиафраншизу, тогда как внешняя представляет собой связь текстов медиафраншизы с другими, внешними по отношению к ней текстами.

---

<sup>16</sup> Женетт Ж. Указ. соч. С. 314.

Между тем, наряду с интертекстуальностью, Ж. Женетт рассматривал также и иные виды транстекстуальных связей, такие как паратекстуальность, архитектекстуальность, метатекстуальность и гипертекстуальность.

В статье «Женеттовский подход к трансмедийной (пара)текстуальности» Р. Р. Феррандиз обращается к женеттовскому понятию паратекстуальности для анализа трансмедийных произведений. С его точки зрения, теория транстекстуальных связей Ж. Женетта, хотя и требует определенной адаптации, как нельзя лучше подходит для этой цели: «Используя игру слов, мы можем сказать, что трансмедийный поворот стал генетически женеттовским (*genetically Gennettian*)»<sup>17</sup>.

Итак, прежде всего, что такое паратекст? Это то, что вводит нас в текст, своего рода «прихожая», через которую мы попадаем в основное помещение: название, заглавия и подзаголовки, эпиграфы, предисловия, посвящения, эпилоги и послесловия, а также интервью, авторские комментарии, дневники, авторская переписка и т. п.<sup>18</sup>

В визуальных исследованиях под паратекстом понимаются трейлеры, тизеры, сиквелы, приквелы, интервью с создателями, постеры, видеоигры и пр. — все те визуальные/аудиовизуальные тексты, которые располагаются на других медиаплатформах и при этом имеют непосредственное отношение к данному тексту.

Несмотря на то, что перечисленные тексты объединяются в одну категорию паратекстов, они выполняют различные функции по отношению к ключевому тексту. Так,

---

<sup>17</sup> Женетт Ж. Указ. соч. С. 584.

<sup>18</sup> Там же. С. 585.

Р. Р. Феррандиз говорит о трансмедийных паратекстах, рекламных паратекстах и ориентирующих паратекстах<sup>19</sup>.

Трансмедийные паратексты — это, по сути, синоним трансмедийного сторителлинга, как его понимает Г. Дженкинс. То есть речь идет о нарративах, которые расширяют изначальную историю (а следовательно, и ее вымышленный мир). Таким образом, из представленного выше списка к трансмедийным паратекстам можно отнести сиквелы, приквелы, видеоигры, а также кроссоверы и т. п. Рекламные паратексты — это тексты, которые создаются с целью продвижения того или иного художественного произведения (тизеры, трейлеры и т. п.).

Ориентирующие паратексты «располагаются вне диегетического мира истории, обеспечивая перспективу для зрителей, чтобы помочь им осмыслить нарративный мир»<sup>20</sup>. В эту категорию включены вики, гайды, временные линии, карты, хронологии, фамильные древа и т. п., то есть все то, что чаще всего создается в рамках фэндом-а той или иной трансмедийной франшизы.

Существенным отличием современного паратекста от его классической женеттовской трактовки является также и то, что право на паратекст уже не является привилегией исключительно автора или же издателя: паратексты создаются и предлагаются публике как профессионалами, так и членами фандома (официальный канон и фанон, то есть контент, создаваемый фанатами истории).

Как нам представляется, для анализа трансмедийного сторителлинга может быть полезен и еще один вид транс-

---

<sup>19</sup> Женетт Ж. Указ. соч. С. 589.

<sup>20</sup> Там же. С. 589.

текстуальных связей, предложенный Ж. Женеттом, а именно, гипертекстуальность.

Данный вид связи предполагает наличие как минимум двух текстов: гипотекста (текста-первоисточника) и гипертекста — произведения, которое является, скорее, не продолжением, а подражанием канону, причем в двух совершенно противоположных качествах: либо в качестве стилизации, либо в качестве пародии.

В первом случае мы имеем дело с поддержанием доминирующего дискурса (дискурса первоисточника), во втором — с его разрушением.

В отношении трансмедийных франшиз применимы оба типа гипертекстуальности, хотя и специфическим образом, так что женеттовское понятие гипертекстуальности так же, как и паратекстуальность, требует в этой связи пересмотра.

Во-первых, гипертекстуальность необязательно касается именно сюжета, подражание может затрагивать форму представления истории. Последнее в большей степени касается визуальных форм.

Во-вторых, понятие гипертекстуальности позволяет рассматривать в качестве случаев трансмедийного сторителлинга также и экранизации (адаптации), против чего категорически выступали Г. Дженкинс и Дж. Лонг.

В-третьих, и это касается уже, скорее, не стилизации, а пародии, гипертекст может, сохраняя неизменной визуальную форму гипотекста, подрывать его вербальную компоненту.

В-четвертых, гипертекстом может быть ремейк, создаваемый как в рамках того же медиума, так и на других медиаплатформах.

Рассмотрим конкретные проявления стилизации и пародии в трансмедийных франшизах.

**Стилизация.** Гипертекстуальные отношения этого типа могут возникать между текстами, располагающимися как внутри самой франшизы, так и между двумя текстами, один из которых не имеет прямой связи с медиафраншизой.

Приведу несколько примеров стилизации из марвеловской вселенной.

#### 1. Гипертекстуальные связи между нарративами.

Скандинавская мифология (гипотекст) — повествования о Торе (гипертекст). В данном случае гипотекст является внешним по отношению к медиафраншизе. Комиксы о Торе (гипотекст) — анимационные и художественные фильмы о Торе (гипертексты). В данном случае и гипотекст, и гипертексты располагаются внутри франшизы, однако на различных медиаплатформах.

#### 2. Гипертекстуальные связи между формами представления нарративов.

Внутри марвеловской вселенной такого рода примерами могут служить прежде всего формы представления персонажей и их экипировки.

Например, в качестве гипотекста может выступать визуальный образ персонажа, представленный в марвеловском комиксе 1962. Образ Тора, представленный в ряде недавно вышедших фильмов, является гипертекстом-стилизацией.

**Пародия.** Этот вид гипертекстуальных связей, в отличие от стилизации, подрывает доминирующий дискурс гипотекста. Или, точнее, подрывает серьезность домини-

рующего дискурса, превращая его в объект для смеха. Каким образом это происходит и что именно пародируется?

Чаще всего в фильмах о героях, спасающих вселенную или отдельные ее части, доминирующий героический пафос заставляет создателей произведений игнорировать «человеческое» в персонажах, что приводит к выхолащиванию образов. Такая выхолощенность персонажей является нарративным пробелом, повествовательной дырой, провоцирующей на создание произведений, призванных этот пробел заполнить. Иными словами, пародии являются реакцией на излишнюю пафосность и пытаются «разбавить» сильно концентрированный возвышенно-героический дискурс чем-то более приземленным, «очеловечить» персонажей, превратить их из небожителей в обычных людей, более близких и понятных членам аудитории.

Пародийные гипертексты в данном случае являются прямыми наследниками карнавальной культуры, о которой писал М. М. Бахтин<sup>21</sup>: в них духовный верх подвергается насмешке, героическое рушится, уступая место дискурсу телесного низа.

Можно указать на несколько возможных способов пародирования в отношении медиафраншиз.

1. Полномасштабные пародии на отдельные произведения популярных медиафраншиз.

В качестве примера данного типа гипертекстуальности можно привести пародии Акселя Брауна на фильмы о Железном Человеке, Торе, Человеке-Пауке, Капитане Америка, Мстителях. Эти пародии предназначены для взрослой аудитории, представляя собой своего рода

<sup>21</sup> См.: Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. — 2-е изд. — М.: Худож. лит., 1990. — 543 с.

порно-версии известных фильмов, и выходят под теми же названиями, что и оригинальные фильмы, но с пометкой XXX<sup>22</sup>.

## 2. Анекдоты о персонажах.

Хоть и с большой осторожностью, но, думается, вполне легитимно отнести к данному типу гипертекстуальности также и бесчисленные анекдоты о культовых персонажах советского кинематографа — Чапаеве и Штирлице. Все эти анекдоты функционируют в карнавальном режиме, если не разрушая полностью, то, во всяком случае, существенно снижая градус героического пафоса.

## 3. Альтернативные переводы Гоблина.

Особый случай гипертекста представляют собой так называемые «смешные переводы» кинотрилогии «Властелин Колец» Дмитрия Пучкова (Гоблина). Специфической чертой этих переводов является то, что визуальный ряд остается неизменным, меняется только вербальный текст. Однако этого оказывается достаточно для того, чтобы практически полностью трансформировать не только повествование, но и его вымышленный мир. И слова «мир меняется», произнесенные в начале первого фильма трилогии, верны не только в отношении ситуации внутри повествования, но также и в отношении внешнего вмешательства в вымышленный мир, осуществленного благодаря данному переводу. Для исследования трансмедийных нарративов данный перевод представляет интерес по нескольким причинам.

---

<sup>22</sup> См.: Пародии на фильмы о супергероях — для взрослого зрителя // Livejournal. — 23.09.2019. — URL: <https://postmodernism.livejournal.com/2009640.html> (дата обращения: 09.10.2020).

1. У мира Толкина появляется двойник, причем двойник уродливый, словно искаженное зеркальное отражение.

2. История, рассказываемая в трансформированном переводе произведения, также меняется, причем это касается не столько событий, сколько персонажей и тождественности.

3. Можно, пусть и с большой осторожностью, отнести гоблиновскую версию к своего рода трансмедийному расширению или, скорее, к удвоению. Интерес для исследования в данном случае представляет то, что визуальный ряд оказывается своего рода сырым материалом, форму (или, скорее, формы) которому придает ряд вербальный. И именно благодаря вербальному ряду происходит, пользуясь понятием Ю. Лотмана, перемещение визуального ряда в иную семиосферу.

Итак, подведем некоторые итоги.

Рассмотренные в статье подходы продемонстрировали свою эффективность в отношении анализа трансмедийных франшиз, позволив выявить их специфику по сравнению с произведениями, не являющимися частью некоторой серии.

1. В трансмедийных повествованиях обнаруживается традиционный круг актантов, однако некоторые актанты могут появляться только в одном или нескольких произведениях медиафраншизы. Характерной особенностью серийных повествований является наличие одного и того же протагониста и «сменных» антагонистов.

2. В многосезонных сериалах обнаруживаются три иерархических уровня повествовательных арок.

3. Можно говорить также и о специфике ядерных функций и функций-катализаторов в трансмедийных повествованиях: локальные ядерные функции становятся функциями-катализаторами в глобальном повествовании.

4. Анахронии, характерные для любого повествования, в трансмедийной франшизе могут являться также результатом индивидуального порядка просмотра/прочтения произведений членами аудитории.

5. Такие виды транстекстуальных связей, как интертекстуальность, паратекстуальность и гипертекстуальность в трансмедийных франшизах также имеют ряд особенностей. Так, можно говорить о внешней и внутренней интертекстуальности. Паратекстуальность выступает в трех разновидностях: трансмедийной, рекламной и ориентирующей. Что касается гипертекстуальности, то благодаря данному виду межтекстовых связей может происходить как расширение мира истории, так и его удвоение (как в случае с пародийными переводами).

### **Литература**

1. Барт Р. Введение в структурный анализ повествований // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / пер. с фр., сост., вступ. ст. Г. К. Косикова. — М. : Прогресс, 2000. — С. 196–238.

2. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. — 2-е изд. — М. : Художественная литература, 1990. — 543 с.

3. Греймас А. Размышления об актантных моделях // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / пер. с фр., сост., вступ. ст. Г. К. Косикова. — М. : Прогресс, 2000. — С. 153–170.

4. Женетт Ж. Фигуры : в 2 т. — Т. 1-2 / пер. с фр. Е. Васильевой и др. — М. : Изд-во им. Сабашниковых, 1998. — 944 с.

5. Пародии на фильмы о супергероях — для взрослого зрителя // Livejournal. — 23.09.2019. — URL: <https://postmodernism.livejournal.com/2009640.html> (дата обращения: 09.10.2020).

6. Пропп В. Морфология волшебной сказки. — М. : Лабиринт, 2001. — 143 с.

7. Jenkins H. Transmedia Storytelling 101 // Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. — 21.03.2007. — URL: [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (дата обращения: 26.02.2016).

8. Scolari C. A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production // International Journal of Communication. — 2009. — Vol. 3. — URL: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477> (дата обращения: 26.02.2016).

9. Thon J.-N. A Narratological Approach to the Transmedia Storyworlds and Transmedial Universes // The Routledge Companion to Transmedia Studies. — New York : Routledge, 2019. — P. 514—524.

## 2.2. Кино/видеоарт как машина по генерированию реальностей\*

Кинематограф до сих пор застрял в «одноэкранном» плоском модернистском медиуме. А видеоарт с изобретением «портопака», портативной видеокамеры от Sony, переключился с киношной картинке на телевизионную, а затем стал «ломать» видеосигнал. «Поначалу художники пользовались видеосъемкой как технологическим усовершенствованием на службе сложившегося к тому моменту феноменологически ориентированного обращения к зрителю»<sup>1</sup>. В конце концов видеокамеры уничтожили американское авангардное кино, но на смену ему пришла постцифровая культура с царством компьютеров и софта.

С появлением компьютеров кино и видеоарт используют одинаковый софт (nuke, Houdini, fcp, AE, Cinema, Blender и т. д.), но с разными задачами и противоположным результатом. Кино и сериалы с помощью VFX генерируют различные альтернативные реальности (Другая Земля, ОА, Тьма, Станные дела, Разрабы и т. д.), а видеоарт экспериментирует с форматами проекций (сложные фасады — фестиваль Pixels, фестиваль света в Гатчине, полнокупольные проекции в Планетарии (СПб), внедрение в театр, программное искажение времени, трехмерные интерфейсы, генеративная графика в AV).

---

### \* Сведения об авторе:

*Александр Леонидович Антипин*, старший преподаватель Санкт-Петербургского государственного университета (г. Санкт-Петербург, Россия).

<sup>1</sup> Краусс Р. «Путешествие по Северному морю»: искусство в эпоху постмедиаальности / пер. с англ. А. Шестакова. — М. : Ad Marginem Пресс, 2017. — С. 45.

### **Первая информационная машина (прошлое)**

Когда Пушкин писал «Евгения Онегина», в Англии Беббидж и дочка Байрона создавали первый компьютер и программный код. Вычислительная машина Беббиджа имела в основе жаккардовый станок. Это и есть первая информационная машина. Ее энергия — каменный уголь и вода. Паровоз (уголь и паровой котел) должен отвезти вас (художника) в определенную точку, чтобы вы могли добыть нужную информацию. Поэтому первый фильм — прибытие поезда, это прибытие первой информационной машины. С тех пор кинематограф почти не претерпел изменений. Есть экран, есть зрительный зал, зритель должен сидеть неподвижно и смотреть на экран. Для кинематографистов есть текстовая основа (роман, повесть, пьеса), которую они должны как можно точнее перенести на экран.

#### **Виола: экранизировать или снимать?**

С кинематографом в плане переноса из одного медиума в другой (из литературного текста на экран) все понятно. Но кино проникает в новые области, например в музыку. Когда кино было немым, озвучкой занимался тапер. Что делать, если надо сделать кино к выступлению симфонического оркестра или опере? Что важнее, оркестр или экран? Первый об этом задумался Скрябин, но у него не было проекторов и не существовало программ генеративной графики.



Рассмотрим кейс: Опера «Тристан и Изольда», Рихард Вагнер / видео Бил Виола. Что делать Билу Виоле? Делать экранизацию, т. е. повторять действие оперы на экране или снять параллельное видео, никак не связанное с действием? Длительность оперы более 5 часов. Для видеохудожника почти непосильная задача. Причем живое оперное выступление может идти быстрее или медленнее, нужен оператор, который бы «подгонял» длительность видео.

Почему этот пример отнесен к первой информационной машине? Потому что все сценическое пространство имеет классическую форму — зрительный зал, сцена, оркестр и позади них экран. Зритель слушает оперу и «смотрит кино». Перемещаться ему нельзя.

**Фабр: постцифровой перформанс**

В пятиканальной видеоинсталляции «Воины красоты» Пьер Кулибефф переносит, точнее, перепрограммирует, театральный мир Яна Фабра в экранные образы. Обычно мы имеем дело с документацией театральных постановок или телевизионной версией спектакля. Режиссеры следуют тексту первоисточника, по сути это та же экранизация литературного произведения. Но в этом случае мы имеем дело с тремя медиумами: текстом, постановкой, телесъемкой. Пьер Кулибефф не делает экранизацию или документацию спектакля Фабра. Он заново переписывает театральный мир Фабра с помощью новых медиа. И мы имеем дело с множеством проекций одного спектакля. Текстовая основа отсутствует, постановка тоже, остается только видеосъемка.

Для демонстрации инсталляции выбрали подвал БДТ со всеми техническими коммуникациями. Стены кое-где заляпали кровью. И в этом подземном лабиринте развесили мониторы. Теперь зритель должен все время перемещаться между экранами. При перемещении кажется, что можно упустить что-то важное. Но действие на экранах все время повторяется (полное отсутствие линейного повествования). Зритель иногда может видеть сразу несколько экранов, а может найти такое место, где вообще ничего не видно.

Место и структура при полном отмирании повествовательной части — вот что важно для медиахудожника. Однако само видео снято вполне традиционно: на пленку, без визуальных эффектов и серьезного постпродакшена — поэтому отнесено к первой информационной машине.

## Вторая информационная машина (настоящее)

Видеоарт — это вторая информационная машина — силиконовая машина, компьютер, интернет, цифровые гаджеты, софт, которые дают мгновенный доступ к любой реальности. Вам уже не надо ехать на другой конец света за информацией. Информацию вам доставят прямо домой. Если же вы медиахудожник, то можете создать любое произведение, сидя на одном месте.

Ускоренному развитию компьютеров помогла Вторая мировая война вообще и радиолокация в ПВО и артиллерии, в частности. Взлом кодов противника породил хакерство. Ночные бомбардировки Лондона и неэффективное действие английской авиации и ПВО стимулировали создание радиолокаторов. Зенитчики и летчики просто не видели вражеских самолетов и стреляли наугад. Локатор в паре с компьютером позволял отслеживать самолеты, вычислять траекторию и выдавать упреждение для стрельбы. В какой-то степени эти компьютеры показывали будущее, поскольку просчитывали траекторию самолета на 20 секунд вперед (время полета снаряда).

## Солярис: машина по производству образов



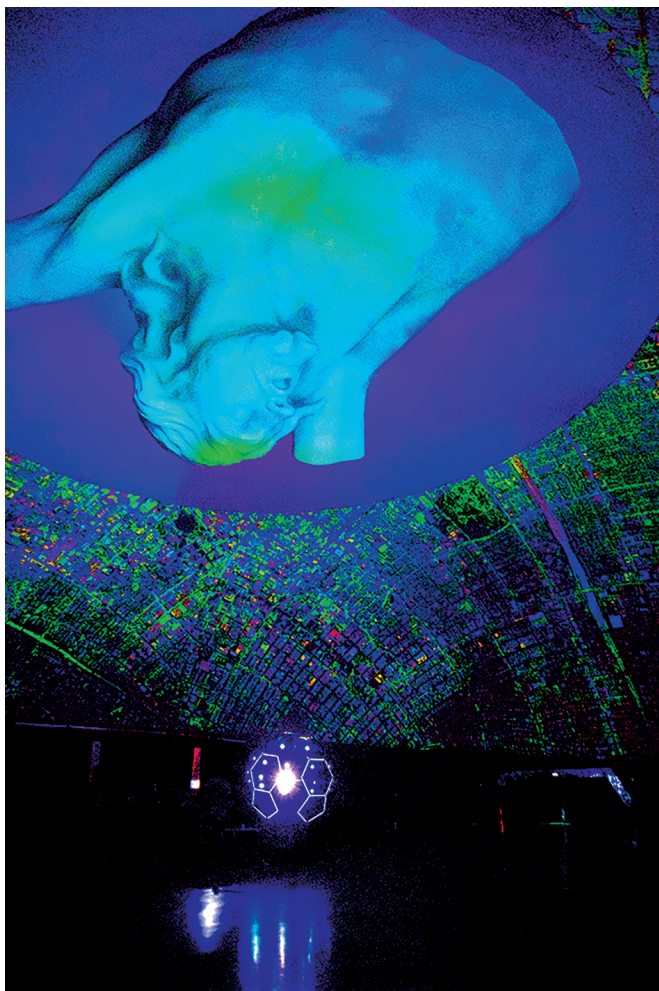
*Одноканальное видео 180 градусов «Солярис» 2020.  
Валерия Румянчева, куратор Александр Антипин.*

Все три экранизации романа Станислава Лема «Солярис» (1968 год, Борис Ниренбург/Лидия Ишимбаева; 1972

год, Андрей Тарковский; 2002 год, Стивен Содерберг) сосредотачивались на любовной линии, все действие происходило внутри космической станции или на Земле. Океан появлялся эпизодически, или о нем рассказывали персонажи фильмов. История соляристики везде была пропущена. Выхода людей на поверхность океана не было (можно понять Станислава Лема, возненавидевшего всех постановщиков). Было решено сосредоточиться на самом океане и образах, которые он порождает, и видах гигантских городов, в которых растворился Крис Кельвин после возвращения. Поскольку это учебная работа без бюджета, живых съемок, за исключением одной, не было. Все моделилось и анимировалось в 3D. Видео по стилистике с одной стороны похоже на компьютерную игру, с другой — на постцифровой видеоарт. Показывалась работа на экране 360 градусов (сама картинка размером в 9К проецировалась на 180 градусов и еще раз повторялась. Рендер осуществлялся на 12 машинах в течение месяца).

### **Купол/фасады: от экрана к проекции**

В шестидесятых годах в нью-йорском районе Сохо в киноархиве «Anthology» собирались молодые американские медиахудожники. Йонас Мекас показывал подборки фильмов от русского авангарда до новой документалистики. В зале были установлены мягкие кресла с подголовниками. Эти совместные кинопросмотры привели к пониманию кино как нового медиума. Это не только сама отснятая киноплёнка, не только кинокамера, кинопроектор, который показывает фильм, не экран, на котором он идет, — а все вместе. И плюс ко всему этому положение зрителя, который находится между экраном и кинопроек-



тором (кресло с подголовником). Р. Краусс пишет, что «...подобная взаимосвязь выводит на первый план образуемую зрителем и полем зрения траекторию, по которой чувство зрения касается того, что в свою очередь касает-

ся его самого»<sup>2</sup>. Траектория, по Розалинд Краусс, должна быть горизонтальной. С другой стороны, есть теория Климента Гринберга, считающего, что искусство — это всего лишь плоскость и границы плоскости.

Каким образом можно преодолеть постоянный горизонтальный вектор и выйти за рамки границ прямоугольного экрана? Экран надо заменить проекцией, вместо одного проектора надо использовать много проекторов. Так появились полнокупольные проекции, проекции 360 градусов и фасадные проекции. Тогда траектория становится вертикальной (купол), блуждающей (360 градусов) и гибридной (фасад). Зритель не сидит в кресле, а перемещается, лежит, стоит, поворачивается во все стороны.

**Полнокупольная видеопроекция «Расплавление» по текстам Ника Ланда. Александр Антипин, 2019.**

Проекция была показана в рамках фестиваля «Медиа-поэзия 101» в бывшем газгольдере, а теперь Планетарии № 1. Диаметр купола составляет 37 метров. Проекция осуществляется с помощью 11 проекторов и программы TouchDesigner. Чтобы правильно выстроить геометрию проекта, пришлось изучить геометрию куполов церквей. У церковного купола есть самая высокая точка, откуда на нас смотрит Христос. В видеопроекции «Расплавление» точно так же сверху на зрителя смотрит Иисус, только на фоне футуристичного Лос-Анжелеса будущего. Иногда с цифрой происходят такие странные вещи.

---

<sup>2</sup> Краусс Р. Указ. соч. С. 41.

## Хоровиц: софт культура



«Разные типы цифрового контента не обладают собственными свойствами. То, что мы, пользователи, воспринимаем как свойства медиаконтента, создается программами, предназначенными для его создания, редактирования, презентации и обеспечения к нему доступа»<sup>3</sup>. Когда Лев Манович говорит о софт культуре, то он, скорее всего, имеет в виду использование сетевых сервисов, наподобие Google, а не программ. Подобно тому, как уменьшается значение текста в цифровых видеоработах, уменьшается значение таких профессий, как сценарист, режиссер, оператор. Всех их заменяет медиахудожник.

<sup>3</sup> Манович Л. Теории софт-культуры / пер. с англ. А. Бадоян, Н. Лебедева. — Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017. — С. 54.

Что должен уметь медиахудожник? Каков арсенал его программ? В 90-х достаточно было знать Photoshop и 3D Max. Но с каждым годом арсенал софта расширяется. Сегодня нужно знать в первую очередь TouchDesigner — программу создания интерактивных инсталляций, Houdini, Cinema 4D, Maya или Blender — трехмерные редакторы и уметь в них программировать (Phyton), ZBrush для цифрового скульптинга, MAX/MSP для программирования музыки и написания синтезаторов. Если вы серьезно занимаетесь видео, то вам необходимы монтажные программы типа Final Cut Pro, композитные After Effects, Nuke или Fusion, цветокоррекции — DaVinci. Есть еще различные экзотические программы, как SpeedTree (выращивание деревьев). Самая главная платформа как для гейм дизайна, так и для создания посткино, видеоклипов и выращивания альтернативных реальностей — Unreal Engine.

В случае с Хоровиц (окончила арт-академию в Амстердаме), она — автор музыки или, точнее, гитч-шума, и автор видео. В немом кино озвучкой on-line занимался тапер. Если сегодня посмотреть на time line любого фильма, то мы увидим, что изображение — это «вершина айсберга». «Подводная часть» — огромное количество звуковых дорожек. Но звук по-прежнему лишь иллюстрирует изображение. Хоровиц же выступает как музыкант, композитор и VJ. Применяемый софт воздействует на изображение и искажает его. Таким образом, изображение, музыка и софт становятся единым целым.

### **Третья информационная машина (будущее)**

Осталось изобрести третью информационную машину — биокomпьютерную, которая заменит человека. Мы признали роботов и компьютеры высшими технологическими существами. Искусственный интеллект уже почти не управляется человеком. Машины стали видеть и создавать изображения (миссия OsirisRex к астероиду Бенну, использование дронов в военных конфликтах, камеры слежения, зрение у роботов). Благодаря машинному зрению и алгоритмам появился новый визуальный язык. Машины стали строить новые объекты в реальности или просто новую реальность (проект Lilmiquela).

Технологическое возвышенное. Разрыв с природой. Искусственность. Могут ли машины стать художниками и вытеснить человека? Можем ли мы переживать результат работы рендера по созданию искусственных миров, которых нет в реальности, так же, как мы переживаем работу актеров, оператора в фильме или художника постановщика?

#### **Квайола: капитализм — это Искусственный интеллект**

Аудиовизуальное выступление для двух автоматизированных роялей и двух программистов в сотрудничестве со специальным программным обеспечением. Квайола с помощью нейросетей и искусственного интеллекта занимается переводом живописных методов импрессионистов на язык объектно ориентированного программирования. Алгоритм, который управляет каждым мазком кисти, материализуется в звуке классического фортепиано. «Реакция деления ядра провоцирует термоядерную



*Одноканальное видео «Transient – Suite #D», 2020*

реакцию. С помощью взрывного процесса термоядерная масса воспламеняется. (Современность — это взрыв.) Это же нужно говорить о кибернетике, которая тоже настойчиво возвращается волнами. Она до смешного усиливается, а затем рассеивается в пузыре бессмысленной моды, пока не ударит следующая взрывная волна»<sup>4</sup>. Можно таким образом интерпретировать слова Ника Ланда относительно вечного перформанса Квайола. Музыка выражает генеративную цифровую живопись, где каждая звуковая волна ведет к возникновению визуальной волны.

---

<sup>4</sup> Ставровский И. Ник Ланд. Быстрое-и-грубое введение в акселерационизм // Syg.ma. — 13.10.2017. — URL: <https://syg.ma/@igor-stavrovsky/nik-lend-bystroie-i-niepristoioie-vviedeniie-v-aksielertsionizm>

**Джонатан Монаган: есть ли граница между естественным и искусственным**



*Многоканальное видео «Прямоком из бездны», 2020*

В 19 минутном видео непрерывно скачут четыре всадника апокалипсиса. Это обезьяны в золотых доспехах, обвешанные камерами наблюдения, непрерывно делающие селфи, а в руках у них — символические вещи общества потребления. «Мои работы могут восприниматься как терапия неопределенного будущего... Я призываю зрителей подумать о том, какое может быть будущее, если мы продолжим двигаться по уже заданной траектории корпоратизации, чрезмерного потребления и цифровой зависимости. Я так же хочу разобраться, что в нашей человеческой природе позволило нам прийти к такому трудному и нестабильному положению» — из интервью Джонатана для

галереи Анна Нова. Как и Лилмикуэла, персонажи целиком сделаны в 3D, но они не производят впечатления живых существ, это целиком искусственный мир высокотехнологичного будущего.

### **Лилмикуэла: цифровое тело и применение в кино игровых движков**

«Мы исключаем временно человека как объект киносъемки за его неумение руководить своими движениями. Наш путь — от ковыряющегося через поэзию машины к совершенному электрическому человеку»<sup>5</sup>. Еще в начале 20-х годов прошлого века Дзига Вертов требовал полного разрыва кинематографа со всякой «художественностью». Только настоящие люди, факты, никаких актеров, режиссуры. И монтаж.

Семь лет назад стартап Brutt создал виртуальную модель Микуэлу и позиционировал ее как живого человека. В качестве финансирования было привлечено 7 миллионов долларов. Теперь эта виртуальная модель — певица, прочно обосновалась в чатах, у нее есть свой инстаграм с 3 миллионами подписчиков, и с ней подписывают контракты ведущие мировые бренды. Летом был сделан клип в Unrjal engine, где Лил на грузовике, мчавшемся на скорости 80 км/час, танцует и поет. И, действительно, к ней начинаешь относиться, как к живому человеку, настолько она хорошо сделана, анимирована и смонтирована (в понимании монтажа Вертовым). Лил все время монтиру-

---

<sup>5</sup> Формальный метод : антология русского модернизма : в 3 т. сборник / под ред. С. Ушакина. — М. : Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2016. — Т. 2 : Дзига Вертов. Мы. Вариант манифеста. — С. 25.



ют с живыми людьми, подчеркивая тем самым, что разницы между человеком и андроидом нет.

Гай Меддин в своем экспериментальном проекте «Сенансы» доверил монтаж машине<sup>6</sup>. Зритель загружает некое название фильма, и машины начинают монтировать фильм из других фильмов, on-line обрабатывая изображение в глитч-эстетике. Смонтированный таким образом фильм нигде не сохраняется, и у него может быть только единственный зритель. Вертов искал в монтаже новый смысл, машины, в соответствии с алгоритмическим монтажом, начинают переписывать всю историю кино.

### **Хейге: постчеловеческое, слишком постчеловеческое**

Антропоцен — новое пространство без границ и кожи, где субъект потерял свою монополию на взгляд. «Не показывать кому-то что-то, а демонстрировать кого-то чему-либо» — заявляет Пьер Хейге. «Я» как субъект вижу с одной точки зрения, но в моем существовании на меня смотрят со всех сторон. Сегодня технология рассматривается как одна из сфер, воздействующих на человека, или как «субъект», дополняющий человека. Настало время покончить с классическим разделением между природой и искусством, и объединить человека, животных, растения, вирусы, элементарные частицы, галактики, камни и машины в одно целое. Человеческие существа больше не являются центром глобальной вселенной, его занимает сама реальность, вернее, много реальностей, в отношениях между собой и всеми существами и вещами в кооперации.

---

<sup>6</sup> Maddin G., Johnson E., Johnson G., the National Film Board of Canada. Séances. — URL: <http://seances.nfb.ca/>



Человек должен рассматриваться как гиперобъект<sup>7</sup>. Мы не можем видеть погоду в планетарном масштабе, для этого нужно сделать суперкомпьютерную симуляцию, получив данные с десятков спутников и тысяч метеостанций. Мы не можем увидеть вирус, для этого нужен электронный микроскоп и опять компьютерная симуляция (нужно заметить, размер COVID-19 и размер полупроводника в процессоре — примерно одинаковы — 5–6 нм, что очень символично).

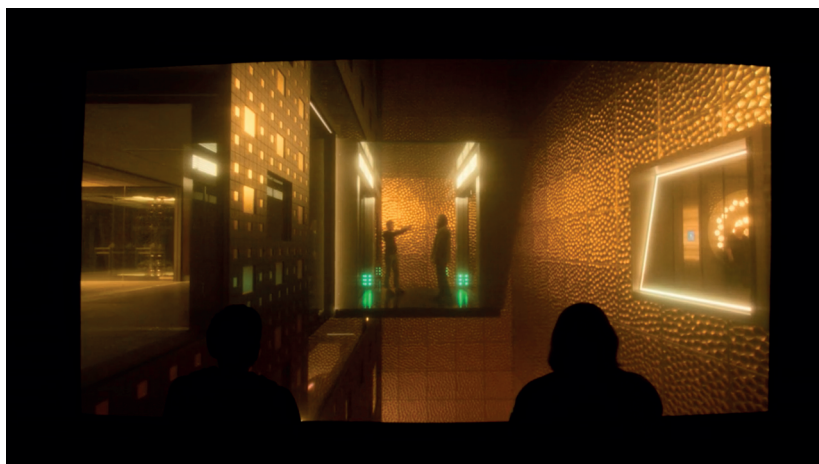
Французский медиахудожник Пьер Хейге рассматривает технологию как дополнение к человеку. В работах художника, наряду с людьми, существуют и животные, пчелы, пауки, муравьи, гибридные существа. Но где пролегают границы между человеческим и нечеловеческим и

---

<sup>7</sup> Мортон Т. Гиперобъекты. Философия и экология после конца мира. — Пермь : Hule Press, 2019. — 284 с.

есть ли человек вообще? Сочетание видеопроекций и различных объектов в работах художника создает экзистенциальное напряжение между реальностью и фантазией.

### **Разрабы: смотрим свою будущую смерть**



Машины, вместо того чтобы расширять наше зрение, начали видеть нас сами. Что такое машинное зрение? Первым на него обратил внимание немецкий медиахудожник Харун Фароки, «оперативное изображение» — так он назвал новый визуальный язык. Машины не просто отображали реальность, они стали создавать новые вещи в реальности. Фароки вдохновлялся темным машинным видением в военно-технических лабораториях, студиях постпродакшена, звукозаписывающих студиях. Интерфейсы военных программ разведки и целеуказания, авиационные системы наведения оружия с их зелеными пунктирными линиями, цифрами, линиями гори-

зонта, крестами прицелов вдруг стали очень модными и актуальными. Можно вспомнить даже курьезный случай с нашим Министерством обороны, когда попытались выдать ролик из игры за реальные действия авиации в Сирии. Сегодня машинное зрение вышло далеко за рамки операционных изображений: машины могут создавать изображения, обмениваться между собой или анализировать их. И они стали невидимы для человека. Сотни тысяч камер наблюдения постоянно пишут реальность, спутники снимают поверхность Земли и Вселенной и т. д. и т. д. Биологический глаз слишком несовершенен и проигрывает гонку видеокамере.

Как скоро машины смогут видеть прошлое и будущее?

Алекс Гарленд в 1996 году дебютировал романом «Пляж», через три года роман был экранизирован, а Гарленд завершил карьеру литератора. Гораздо актуальнее было снимать кино. Прекрасная иллюстрация того, как старый медиум (текст) поглощается и заменяется новым медиумом (кино). Гарленд начал снимать умное кино, где мало действия и много диалогов о квантовой физике.

Действие сериала «Разрабы» происходит в некой таинственной ИТ-корпорации «Амайя». С помощью квантового компьютера появляется возможность сгенерировать прошлое глубиной до 2000 лет, близкое будущее и визуализировать их. В результате герои видят в реальном режиме времени собственную смерть. Многомировая интерпретация Эверетта в квантовой физике подразумевает множественность вселенных, в которых действуют одинаковые законы природы. И герои попадают в некий компьютерный рай. Есть ли жизнь после смерти и за экраном? Есть. И это компьютерная симуляция.

## Литература

1. Краусс Р. «Путешествие по Северному морю»: искусство в эпоху постмедиаальности / пер. с англ. А. Шестакова. — М. : Ad Marginem Пресс, 2017. — 104 с.
2. Манович Л. Теории софт-культуры / пер. с англ. А. Бадоян, Н. Лебедева. — Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017. — 208 с.
3. Мортон Т. Гиперобъекты. Философия и экология после конца мира. — Пермь : Hule Press, 2019. — 284 с.
4. Ставровский И. Ник Ланд. Быстрое-и-грубое введение в акселерационизм // Syg.ma. — 13.10.2017. — URL: <https://syg.ma/@igor-stavrovsky/nik-lend-bystroie-i-niepristoioie-vviedieniie-v-aksieliersionizm>
5. Формальный метод : антология русского модернизма : в 3 т. / под ред. С. Ушакина. — М. : Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2016. — Т. 2 : Дзига Вертов. Мы. Вариант манифеста. — 930 с.
6. Maddin G., Johnson E., Johnson G., the National Film Board of Canada. Séances. — URL: <http://seances.nfb.ca/>

## 2.3. Образ-мигрант в современных художественных практиках\*

### 2.3.1. Заметка о пространстве. Рельеф и границы

*«Одни и те же термины используются для описания песчаной и ледяной пустынь — там нет никакой линии, отделяющей землю от неба; нет ни промежуточной дистанции; ни перспективы, ни контура, видимость ограничена; но, однако, есть чрезвычайно тонкая топология, покоящаяся ни на точках или объектах, а на эвентовостях, на всей совокупности отношений (ветры, волны снега или песка, пение песка или треск льда, тактильные качества их обоих); это — тактильное, или, скорее, «гаптическое» пространство, — в большей степени звуковое, нежели визуальное»<sup>1</sup>. Так Ж. Делёз и Ф. Гваттари в «Трактате о номадологии: машина войны» описывают пространство, создаваемое кочевником. Это пространство принципиально детерриториализировано. Отсутствие разметки помогает увидеть, или, скорее, ощутить иной пространственный ритм; в этом пространстве границы, тела и более абстрактные образования — справедливость, движение и скорость — обладают непривычными характеристиками существования и новым значением.*

Новое пространство напоминает подвижную композицию звуков, запахов и бескрайних фигур (море, пустыня,

---

\* Сведения об авторе:

Елена Андреевна Голуб — магистрантка Санкт-Петербургского государственного университета (г. Санкт-Петербург, Россия).

<sup>1</sup> Делёз Ж., Гваттари Ф. Трактат о номадологии: машина войны // Капитализм и шизофрения. Тысяча плато. — М. : Астрель, 2010. — С. 642—643.

туман). В результате номадического перемещения создаётся эволюционное открытое пространство.

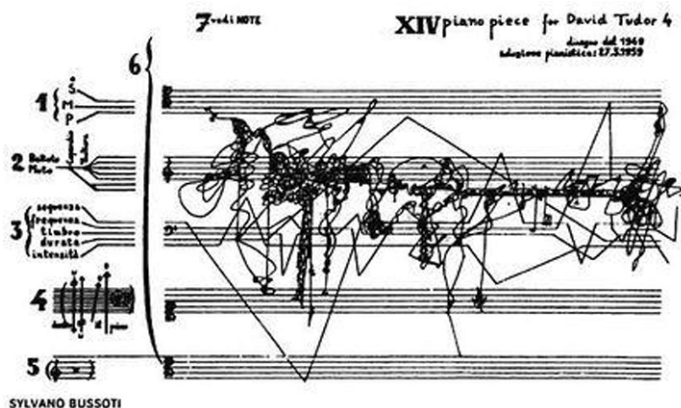


Рис. 1. Сильвано Буссоти. Пять фортепианных пьес для Давида Тюдора<sup>2</sup>

Авторы «Империи», М. Хардт и А. Негри вслед за Ж. Делёзом и Ф. Гваттари исследуют территориальное переопределение мира. Следуя изобретённому предшественниками концепту, они диагностируют иной порядок, появление глобального (прежде всего рыночного) измерения: «*“Империя” это просто капиталистическая: это порядок “коллективного капитала”, то есть той силы, которая победила в гражданской войне XX века*»<sup>3</sup>. «Импе-

<sup>2</sup> Ж. Делёз использует это изображение в качестве «аннотации» разговора о ризоме. См.: Капитализм и шизофрения. Тысяча плато. — М.: Астрель, 2010. — С. 6.

<sup>3</sup> Наступает ли кончина государства-нации? // Le Monde Diplomatique. — URL: <https://ru.mondediplo.com/2001/01/02empire> (дата обращения: 12.01.21).



Рис. 2. Джон Кейдж. *Atlas Eclipticalis*<sup>4</sup>

рия» в единственном числе вынесена в название работы, она тотализует мир; нет ничего, что находилось бы за её пределами. По этой же причине колониальные тактики и экспансия старого «империализма» больше не работают. Интернациональность приходит на смену нации, межкультурные отношения на смену культурам, и т. д. Возможность, описанная Делёзом и Гваттари, становится наличной. Согласно М. Хардту и А. Негри, свобода в современной Империи имеет неоднозначные характеристики; в терминах М. Фуко ее (свободу) можно было бы

<sup>4</sup> Географическое понятие вынесено Кейджем в название. Это еще одна иллюстрация тенденции измерения пространства в звуковых «координатах».

назвать биополитическим аффектом. *«Иными словами, в то время как государство-нация пользуется дисциплинарным инструментарием для организации осуществления своих властных полномочий и обеспечения процессов нахождения согласия, строя таким образом соответствующие социально-производственную и гражданскую модели общества, то “Империя” развивает инструменты контроля, пронизывающие все стороны жизни и перестраивающие их в соответствии с производственными и гражданскими схемами, соответствующими тоталитарным способам воздействия на человеческую деятельность, на окружающую среду, социальные отношения, область культуры и так далее...»*<sup>5</sup>. 20 лет спустя авторы выпускают текст о нынешнем состоянии Империи, в которой доминируют националистические настроения: реакционные силы призывают к возвращению национального суверенитета и усилению границ, предвещая новые экономические войны, осуждая международные институты, разжигая пламя расизма и насилия в отношении мигрантов.<sup>6</sup>

Концепт номадизма, на мой взгляд, эстетический проект эмансипации. Номадическое состояние — состояние в отсутствии границ, укреплений и рельефных образований. Миграция может показаться синонимичным кочевничеству опытом. Но сами Делёз и Гваттари проводят настоящее различие между мигрантом и номадом (кочевником). Мигрант всегда перемещается из одного пункта в другой. Пункты-пристанища для кочевника —

---

<sup>5</sup> Наступает ли кончина государства-нации? // Le Monde Diplomatique. — URL: <https://ru.mondediplo.com/2001/01/02empire> (дата обращения: 12.01.21).

<sup>6</sup> Hardt M., Negri A. Empire, twenty years on // New Left Review. — 2019. — № 120. — P. 68–92.

это лишь связки пути. Мигрант — беженец, покидающий территорию своего обитания чаще всего по причине ее ресурсного истощения. Кочевнику некуда и незачем бежать.<sup>7</sup>

Сегодняшняя «Империя» — насквозь кризисное пространство. Видимые границы создают невидимые фигуры без субъектности и голосов — мигрантов. Но видимость границ тоже может быть обманчивой. Стена является реальным обстоятельством, но в то же время она метафорически выступает в качестве препятствия политического воображения. Например, можем ли мы утверждать, что мир (или его часть) кардинально изменился после разрушения Берлинской стены?

В 1988 году Синтия Битт снимает небольшое видеоэссе *Cycling The Frame*, в котором Тильда Суинтон совершает перформативное, почти *молчаливое* путешествие вдоль Берлинской стены (рис. 3). Стена назойливо сопровождает путешественницу, которая собирает цветы (под прищмотром военных), завтракает у озера, произносит вслух мысли. Никуда не деться — самые трогательные сцены разворачиваются на фоне бетонного чудовища.

---

<sup>7</sup> Делёз Ж., Гваттари Ф. Указ. соч. С. 638—639.



*Рис. 3. "Oh wall, oh wall, oh little wall. It would be funny if you would fall, and people could over you step and go about their business"<sup>8</sup>, Cycling The Frame*



*Рис. 4. Invisible Frame*

<sup>8</sup> «О, стена, о, стена, о, маленькая стена. Было бы забавно, если бы ты упала, и люди могли бы переступить через тебя и заняться своими делами» (пер. Е. Голуб).

В 1989 стена рухнула. Спустя 20 лет, в 2009, Тильда Суинтон вновь проедет вдоль фантомной стены (рис. 4). Синтия Битт снимет вторую часть, критически назвав ее *Invisible Frame*.

### 2.3.2. Образ-мигрант

В такой же плотной связке с границей существует и мигрант. Область наших политических представлений на протяжении веков была связана с определенным пониманием «человека». Этот шлейф тянется от Аристотелевской дефиниции: *«человек по природе своей есть политическое животное (существо), а тот, кто в силу своей природы, а не вследствие случайных обстоятельств живёт вне государства, — либо недоразвитое в нравственном смысле существо, либо сверхчеловек»*<sup>9</sup>. Понимание «человека» как «политического животного» базируется на идее различия человека и животного «по природе». Критерием этого различия является λόγος (голос, разум), а точнее его наличие или отсутствие. Животное лишено этого атрибута, поэтому ему не отведено место на политической арене<sup>10</sup>. Граждане государства являются субъектами политики, в то время как оказавшиеся за его пределами, лишаются голоса. Один из важнейших вопросов, появляющийся в связи с миграционным кризисом, — это понимание человека и условий формирования (политической) субъектности. Политический субъект — это тот, кто имеет доступ к артикуляции своего мнения, может действовать. Но формирование субъекта тесно связано с практикой осуществления

<sup>9</sup> Аристотель. Политика. — М. : РИПОЛ классик, 2016. — С. 145.

<sup>10</sup> Подобным же образом у Аристотеля сформулировано оправдание рабства: раб по природе является рабом.

власти. Кто-то является субъектом, потому что он — *is subjected*, т. е. — подчиненный.

Субъектность мигранта — специфически ускользающая. Вынужденное молчание принимает перформативный характер; миграция, так или иначе, оказывает трансформирующее воздействие на общества. К процессам миграции подключены не только тела, но целые культуры, религии, идеи, и кроме того, ресурсы в виде товаров и навыков. Миграция обнажает неравномерность доступности мира. Если мигранты, в числе многих других вытесненных, лишены пространства для выражения, то должно существовать измерение, в котором их голос может быть услышан, а опыты политического воображения могут состояться. Согласно Д. Агамбену, мигрант представляет собой «парадигму нового исторического сознания»<sup>11</sup>. Иными словами, миграция позволяет увидеть будущее за пределами национального государства и его разрушительного исключения не-граждан.

Я считаю, что пространство для высказываний может создаваться посредством критических инструментов художественных практик. Эстетика и политика в равной степени соотносятся с функцией распределения чувственного<sup>12</sup>, которое может разрушить невидимые стены. Именно искусство должно играть важную роль в связи с интенсификацией миграции и глобализации, которые характеризуют современный мир, поскольку последние представляют собой новые и всеохватывающие вызовы воображению

<sup>11</sup> “The paradigm of a new historical consciousness”. См.: Agamben G. *Beyond Human Rights // Social Engineering*. — 2008. — № 15. — Р. 90.

<sup>12</sup> Подробнее об этом см.: Рансьер Ж. *Разделение чувственного. Эстетика и политика // Разделяя чувственное*. — СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2007. — С. 9–46.

и репрезентации, созданию образов. Искусство дестабилизирует доминирующие объяснения мира, активизирует сомнение, в то время когда политические дискурсы претендуют на очевидность. Предлагаю, в связи с этим, обратить внимание на связь создаваемых образов мигрантов и способов их репрезентации в искусстве.

Исследование британского искусствоведа Т. Д. Демоса, предоставленное в виде книги *The Migrant Image: The Art And Politics of Documentary During The Global Crisis*, посвящено истории репрезентации миграции с помощью художественных практик. В *Migrant Image* потрясающе ёмко содержатся сразу две речевые формулы: мигрирующее изображение и изображение мигранта. Демос связывает *Migrant Image*, с одной стороны, с нашим представлением о мигранте, а с другой — с характером и режимом существования изображений. Можно предположить, что создаваемые изображения ведут себя вопреки привычной зрительской перцепции, ускользая, исчезая, прорываясь.

Демос выделяет три ключевых парадигмы искусства беженцев и мигрантов, они также являются и периодами: диаспоры (коллективное географическое расселение, 1970—1980-е), номадизма (1990-е), миграции (2000-е)<sup>13</sup>.

Миграция, по мнению Демоса, обозначает «путешествующего» по своему выбору, но из необходимости (например, по экономическим или экологическим причинам). Демос ставит перед собой задачу политико-эстетического исследования миграционной мобильности: «...остается ли даже “миграция” достаточно ёмким и наиболее точным термином для описания множественных форм

<sup>13</sup> Demos T. J. *The Migrant Image: The Art and Politics of Documentary During The Global Crisis*. — London : Duke University Press, 2013. — P. 1—20.

*движения и единичных выражений дислокации в современном опыте; тем не менее этот термин даёт преимущество, открывая возможности концептуализации формы жизни, которая политически и эстетически привержена определенной мобильности...»*<sup>14</sup>. Демос показывает, что художественные практики берут на себя самую радикальную роль: представить альтернативы, которые иначе невозможно было бы созерцать; высвободить воображение, которое еще может произвести материальные эффекты<sup>15</sup>.

### 2.3.3. Примеры

Вслед за Демосом, я предлагаю обратиться к рассмотрению художественных работ, в которых эти императивы реализуются.

#### *1. «Море в огне»<sup>16</sup>, реж. Джанфранко Рози, 2016*

С первой сцены мы знакомимся с маленьким мальчиком Самуэле (рис. 5). Пока не совсем ясно, кто он. Эта растерянность вызвана нашим «знанием» того, что фильм о мигрантах. Мы ожидаем, что с первых сцен в кадр ворвётся насилие или хотя бы его последствия. Далеко не сразу становится понятно, что Самуэле никакой не мигрант, он юный житель Лампедузы — итальянского средиземноморского острова, который за последние 20 лет претерпел демографические сдвиги. Сегодня Лампедуза является символом миграционной «угрозы», остров — ближайшая европейская территория для беженцев.

<sup>14</sup> Demos T. J. Op. cit. P. 3.

<sup>15</sup> Ibid. P. 28.

<sup>16</sup> Название в оригинале: Fuocoammare.

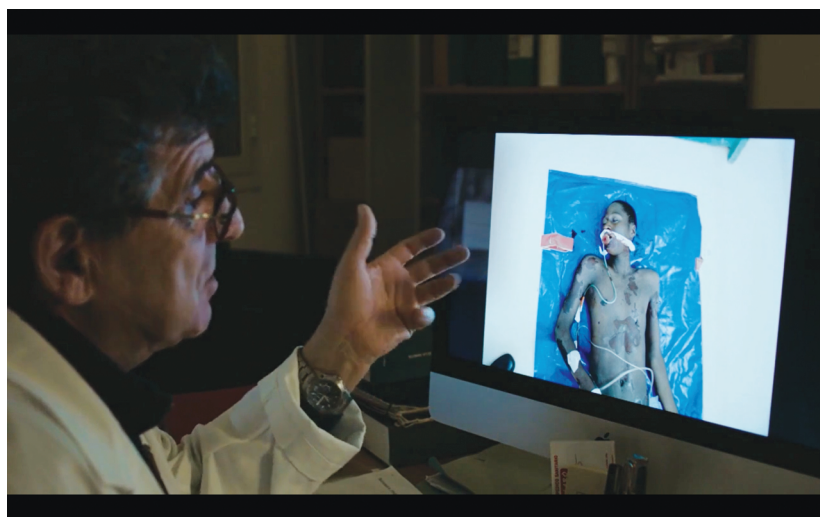
Итак, мальчик — житель Лампедузы. В течение фильма он ни разу не взаимодействует с беженцами. Все отношения проскальзывают на уровне формулировок, они никогда не упаковываются в пространство кадра. «Море в огне» — жуткое название. В фильме это словосочетание встречается единожды. Когда начинается гроза, Мария, бабушка Самуэле — вспоминает историю времён Второй мировой, она приносила деду Самуэля провиант, необходимый для военных морских экспедиций. «Тогда море было в огне. Война была», — говорит Мария. В следующей сцене она заказывает на местном радио композицию «Море в огне» для поднятия настроения членов своей семьи.



*Рис. 5.*

Песни, звучащие на местной радиостанции, слушают в каждом доме Лампедузы. Беззаботное радиовещание может оказаться смычкой с полными помех радиосообще-

ниями с морских просторов. Адресатами этих сообщений являются мигранты, оказавшиеся в критической ситуации. Набиты живыми, мертвыми и еще не родившимися лодки и судна. Спасательная операция. Сотни умерших, сотни спасенных. Интервью с местным врачом, который выхаживает мигрантов. Этот же врач обследует Самюэля, ипохондрически рассказывающего, что иногда, «например сейчас», ему тяжело дышится (рис. 6–7). Это — случайная сборка отношений в фильме, полном неочевидных связей. Может быть и другая.



*Рис. 6.*



Рис. 7.

Беспричинная последовательность образов ставит перед зрителем задачу понимания сложных отношений и взаимосвязей, не распределенных в оппозиции «свой-чужие». Разрывы в сценах противоречат нашим ожиданиям. По мнению Судипа Дагспуты<sup>17</sup>, осмыслить кинематографическую репрезентацию в подобных фильмах можно, только созерцая и исследуя реальные образы, не полагаясь на доминирующие дискурсы объяснения мира<sup>18</sup>.

Дискриминационный дискурс предлагает стабильную карту межнационального мира, а Роза, напротив, показывает нам территориальные отношения запутанными: тела и их истории переплетаются между собой,

<sup>17</sup> Судип Дагспута (Sudeep Dasgupta) — доцент кафедры медиа и культуры Амстердамского университета.

<sup>18</sup> Dutch Culture's colloquium in De Balie, 2020 // Vimeo. — URL: <https://player.vimeo.com/video/458905330> (date of request: 15.01.2021)

обнаруживают друг в друге отклик. Прерывая и подвергая сомнению четкие границы пространства, транслируемые национальными дискурсами, этот фильм прерывает и фиксированные значения, приписываемые пространству: *«Лампедуза, таким образом, становится “реляционным пространством”: местом совместного присутствия, где сосуществуют различные личности, переплётённые истории, отдельные фрагменты и множество образов. Политика фильма заключается в том, чтобы помочь нам переосмыслить Лампедузу как пространство контринтуитивного соприсутствия, переосмыслить отношения между различными людьми, прошлое и будущее которых пересекаются в совместном настоящем»*<sup>19</sup>, — говорит Дагспута.

**2. «Сахарские хроники», худ. Урсула Биман, 2006–2007 (рис. 8).**

«Сахарские хроники». Этот видео-арт-сериал, в качестве примера приводит сам Демос в уже упомянутом тексте.

Первое важное замечание в отношении этой работы: пространство в ней реализовано уникальным образом. Пустыня — место с особым геополитическим значением. По словам Демоса, сама земля там приходит в движение<sup>20</sup>. Песчаные бури уносят с собой видимость и слова. *«Биман дает понять, что мотивом для создания «Сахар-*

<sup>19</sup> Dutch Culture's colloquium in De Balie, 2020.

<sup>20</sup> Мигрантская география видео. «Сахарские хроники» Урсулы Биман // Colta. — URL: <https://www.colta.ru/articles/raznoglasiya/10877-migrantskaya-geografiya-video-saharskie-hroniki-ursuly-biman> (дата обращения: 14.01.2021).

*ских хроник» стало желание оспорить репрезентативные условия скрытой миграции»<sup>21</sup>.*



*Рис. 8.*

Второе замечание — работа реализуется в уникальных пространственных условиях (рис. 9).

*«Инсталляция работы расширяет экспериментальную форму обращения: фрагменты видео проигрываются в раз-ной конфигурации, через проекторы и на мониторах. (На по-*

---

<sup>21</sup> Мигрантская география видео. «Сахарские хроники» Урсулы Биман // Colta. — URL: <https://www.colta.ru/articles/raznoglasiya/10877-migrantskaya-geografiya-video-saharskie-hroniki-ursuly-biman> (дата обращения: 14.01.2021).

*следних выставках в музее современного искусства «Ноттингем Контемпорари» в Великобритании и Музее картин в г. Умео в Швеции часть своих видео Биман проигрывала через проекторы, а часть на мониторах.)*

<...>

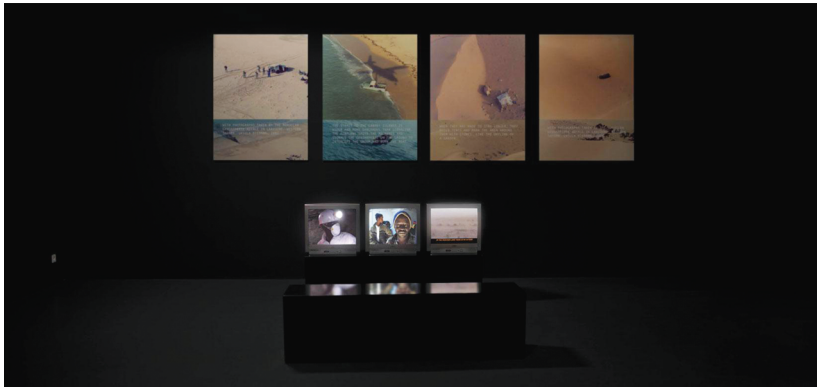


Рис. 9.

*Закольцованные видеофрагменты различной длительности проигрываются одновременно, за счёт чего диаграмма связей постоянно смещается, предлагая непрерывно обновляющийся набор повествований, который меняет установки и порождает новые возможности. Инсталляция «Сахарских хроник», рассредоточенная в пространстве, — это словно карта гетерогенной локации, которая сообщает единовременно географические, правовые, политические и экономические данные...»<sup>22</sup>.*

<sup>22</sup> Мигрантская география видео. «Сахарские хроники» Урсулы Биман // Colta. — URL: <https://www.colta.ru/articles/raznoglasiya/10877-migrantskaya-geografiya-video-saharskie-hroniki-ursuly-biman> (дата обращения: 14.01.2021).

Здесь пространство обретает объем за счет того, что агентами отношений в пустыне выступают не только тела путников, но почва, ветра и т. д. Демос пишет, что Биман считает свои видеорепрезентации многовалентными и внутренне разобщенными: они развертываются в соответствии с монтажом, который определяется пространством и временем. В терминах Джеймисона это можно было бы назвать «ситуативной репрезентацией со стороны предмета»<sup>23</sup>.

*3. [Ускользящее название], худ. Таня Бругера, 2018 (рис. 10).*

Персональная выставка художницы Тани Бургеры, которая прошла в галерее Тейт, не имеет постоянного названия. Оно состоит из числового ряда, конечная цифра демонстрирует количество погибших мигрантов.

Одна из инсталляций расположена в комнате с реагирующим на тепло полом. Изображение, скрытое под ним, полностью проявляется только в ситуации, когда пространство под завязку заполнено людьми. Посетители снимают обувь — довольно очевидный атрибут «цивилизации». Пол реагирует на босые ноги. Создание видимости — коллективное дело, лишь скучковавшаяся масса способна проявить изображение. Но обозреть его невозможно: плотная масса тел препятствует обзору. Коллективно переживаемый опыт идентификации-деидентификации: толпа может чувствовать сплоченность, ощутив при этом все сложности пребыва-

<sup>23</sup> Мигрантская география видео. «Сахарские хроники» Урсулы Биман // Colta. — URL: <https://www.colta.ru/articles/raznoglasiya/10877-migrantskaya-geografiya-video-saharskie-hroniki-ursuly-biman> (дата обращения: 14.01.2021).



Рис. 10.

ния в одном пространстве (спёртый воздух корабельного трюма, заполненного телами беженцев). Толпа в галерее топчется на образах-мигрантах. Здесь мы вновь обнаруживаем сложную работу с пространственным переопределением и балансированием образа между доступностью и исчезновением.

*Migrant Image* — это не просто движущееся изображение (moving image), отсылающее нас в целом к феномену кино. Кино довольно сдержанно существует в пространственном отношении, более важным оказывается опыт временной. В двух из трех приведенных мной примерах работа с пространством существует на инсталляционном уровне. Режим *Migrant Image* переопределяет ригидные пространственные понятия. Думаю, что художественные проекты с пространственной установкой необходимы се-

годня как никогда. Они не просто информируют, но оспаривают неравномерность прав, форм видимости и невидимости, создавая альтернативы мрачному и мучительному существованию.

### Литература

1. Аристотель. Политика. — М. : РИПОЛ классик, 2016. — 528 с.
2. Делёз Ж., Гваттари Ф. Трактат о номадологии: машина войны // Капитализм и шизофрения. Тысяча плато. — М. : Астрель, 2010. — С. 587–717.
3. Мигрантская география видео. «Сахарские хроники» Урсулы Биман // Colta. — URL: <https://www.colta.ru/articles/raznoglasiya/10877-migrantskaya-geografiya-video-saharskie-hroniki-ursuly-biman> (дата обращения: 14.01.2021).
4. Наступает ли кончина государства-нации? // Le Monde Diplomatique. — URL: <https://ru.mondediplo.com/2001/01/02empire> (дата обращения: 12.01.21).
5. Рансьер Ж. Разделение чувственного. Эстетика и политика // Разделяя чувственное. — СПб. : Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2007. — С. 9–46.
6. Хардт М., Негри А. Империя. — М. : Праксис, 2004. — 440 с.
7. Agamben G. Beyond Human Rights // Social Engineering. — 2008. — № 15. — P. 90–95.
8. Demos T. J. The Migrant Image: The Art and Politics of Documentary During the Global Crisis. — London : Duke University Press, 2013. — 335 p.
9. Dutch Culture's colloquium in De Balie, 2020 // Vimeo. — URL: <https://player.vimeo.com/video/458905330> (date of request: 15.01.2021).
10. Hardt M., Negri A. Empire, twenty years on // New Left Review. — 2019. — № 120. — P. 68–92.

**Список художественных работ**

1. Cynthia Beatt  
CYCLING THE FRAME (1988)  
27'00''
2. Cynthia Beatt  
INVISIBLE FRAME (1988)  
60'00''
3. Ursula Biemann  
SAHARA CHRONICLE  
76'00''
4. Gianfranco Rosi  
FUOCOAMARE  
114'00''
5. Tania Bruguera  
exhibition 10,148,451  
2 October 2018 – 24 February 2019, Tate Modern, London

## **2.4. Язык времени на экране: взаимодействие с многомерным временем в компьютерных играх с открытым миром (на примере экшена «Ведьмак 3: Дикая Охота»)\***

Компьютерные игры давно стали неотъемлемой частью современной культурной реальности; игровая индустрия развивается, пытаясь удовлетворить всё более взыскательного потребителя, но эстетика видеоигр по-прежнему остается мало разработанной темой. Специфика восприятия времени и пространства в современных художественных произведениях (а видеоигры, как и кино, относятся к произведениям виртуальной художественной культуры) нуждается в теоретизации.

Цель исследования: выявить особенности взаимодействия игрока с игровым временем в видеоигре, а также определить характеристики игрового времени в восприятии игрока. Задачи исследования: изучить позиции исследователей относительно места видеоигр в искусстве; установить роль категории времени в геймплее; выделить особенности восприятия игрового времени.

Гипотеза исследования: время — основной элемент игрового процесса в компьютерной игре; манипуляции со временем посредством его объективации — основной вид активности потребителя компьютерных игр.

Результатом исследования стала концепция объективации времени в компьютерных играх, которая позволит положительно решить вопрос об интерактивности виде-

---

**\* Сведения об авторе:**

*Валерий Николаевич Малышев*, магистрант Санкт-Петербургского государственного университета (г. Санкт-Петербург, Россия).

оигр; названы пять характеристик времени в восприятии игрока, а также сюжетные ходы и особенности геймплея, которые призваны убедить игрока в том, что он манипулирует именно временем. При сопоставлении концепции объективации времени с эстетическими теориями Арнольда Берлеанта и Михая Чиксентмихайи доказано, что видеоигры можно отнести к одному из видов современного искусства. Для наглядности в качестве примера была взята одна из наиболее популярных в мире видеоигр — «Ведьмак: Дикая охота».

На данный момент любая работа о видеоиграх в контексте современного искусства всё еще сопровождается вопросом: а видеоигры — это вообще искусство? В качестве введения кратко обозначим основные аргументы позиций в этом споре. Аргументы «за» и «против» представлены на схеме (рис. 1). Первый пункт сопоставления позиций касается такого свойства видеоигр, как интерактивность: одни считают, что это свойство не позволяет им быть искусством, другие — что позволяет, а третьи вообще отрицают, что игры интерактивны. Американский кинокритик Роджер Эберт отверг претензии компьютерных игр быть частью искусства на основании их интерактивности, поскольку они «требуют действий игроков, что противоположно функционированию коммуникации в серьезных фильмах или литературе, в которых главный — всегда автор»<sup>1</sup>. Его в этом поддерживает, как ни странно, сам Хидео Кодзима (гейм-дизайнер), определяя искусство как

---

<sup>1</sup> Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. — 2013. — № 2 (11). — С. 92.

«то, истоком чего является художник»<sup>2</sup>. Свою работу он считает сервисом, а не искусством.

Видеоигры – это искусство?			
За 		Против 	
 <b>Кит Стюарт</b>		 <b>Роджер Эберт</b>	
<b>Любое искусство — интерактивно;</b> это заложено в самом акте интерпретации		Игры требуют действий игроков, что противоположно функционированию коммуникации в серьезных фильмах или литературе	
 <b>Зач Гэдж</b>		Работа гейм-дизайнера – <b>сервис, а не искусство;</b> разработчик – не художник	
<b>Виртуальный мир игры создан и структурирован художником</b>		Видеоигры « <b>интерпассивны</b> »	
 <b>Мэтью Уэстланд</b>		Видеоигры <b>не способны актуализировать ценностные смыслы</b> человеческого существования, как это делают великие искусства	
<b>Создатели игры приобщают игрока к собственному ценностному полю;</b> система видеоигровых правил <b>сообщает смыслы</b>			
		 <b>Славой Жижек</b>	

Рис. 1. Спор об отнесении видеоигр к искусству: позиции сторон

Известный художник и разработчик видеоигр Зач Гэдж возражает: «Игроки взаимодействуют в весьма определенном виртуальном мире, созданном и структурированным **художником**»<sup>3</sup>. Некоторые, напротив, доказывают, что интерактивность видеоигр — мнимая. Речь о теории интерпассивности, выдвинутой Славоем Жижеком: он утверждает, что т. н. интерактивные художественные произведения, в том числе видеоигры, (сюда можно отнести хэппенинги, перформансы, живой театр, флюксус и

<sup>2</sup> Деникин А. А. Указ. соч. С. 92.

<sup>3</sup> Там же. С. 93.

пр.) представляют реципиенту (или потребителю) на деле лишь возможность «быть пассивным посредством Другого»<sup>4</sup>, т. е. делегировать Другому обязанность претерпевать что-то вместо меня. Кинозрителю и читателю предоставляется в таком случае больше возможностей, чем игроку — они наделены свободой интерпретации и осмысления. Если пытаться как-то примирить эти противоречивые позиции относительно интерактивности, можно привести цитату английского обозревателя Кита Стюарта: «Любое искусство — интерактивно; это заложено в самом акте интерпретации. Художник никогда не выступает арбитром смысла, художники и гейм-дизайнеры создают формы выражения, которые направлены на коммуникацию, а не на диктат»<sup>5</sup>.

Другой аргумент против причисления видеоигр к сфере искусства (также от Роджера Эберта) аксиологический: «видеоигры не способны актуализировать ценностные смыслы человеческого существования, как это делают великие искусства»<sup>6</sup>. Журналист Мэтью Уэстланд пытается опровергнуть этот тезис собственным, согласно которому система видеоигровых правил может сообщать смыслы и получить статус искусства<sup>7</sup>. В этом смысле шахматы — это произведение искусства о конфликте и войне,

---

<sup>4</sup> Подвальный М. А. Интерактивность и интерпассивность геймеров в видеоигровых практиках // Вестник РГГУ. Серия «История. Филология. Культурология. Востоковедение». — 2018. — № 8 (41). — С. 115.

<sup>5</sup> Stuart K. Are video games art: the debate that shouldn't be // Guardian. — 06.12.2012. — URL: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art> (дата обращения: 01.12.2020).

<sup>6</sup> Деникин А. А. Указ. соч. С. 92.

<sup>7</sup> Там же.

«Монополия» может быть произведением искусства о капитализме, и т. д. Кроме того, предоставляя игроку возможность морального выбора (как в игре «Ведьмак. Дикая охота», где от решения «казнить/помиловать» зависит исход игры), создатели приобщают игрока к собственному ценностному полю.

Суть спора о принадлежности видеоигр к искусствам хорошо объясняется в концепции новой эстетики Арнольда Берлеанта. В классической европейской эстетике, в теории изящных искусств реципиенту предписывается незаинтересованность в объекте восприятия, пассивная позиция зрителя, пиетет и дистанция. Для новой эстетики, зарождение которой Берлеант связывает с авангардными движениями начала XX века, он предлагает новые принципы — вовлеченность и непрерывность, или неотрывность от других человеческих занятий<sup>8</sup> (пример, в видеоигре «Ведьмак» игроку предоставляется возможность побывать зрителем и участником театрального действия). Как видим, *игры в искусстве* не устраивают сторонников классической кантианской эстетики, но в новую эстетику отлично вписываются. Классическая эстетика может констатировать лишь «факт встречи с искусством», Берлеант говорит о протяженном во времени процессе.

Помимо программы новой эстетики Арнольда Берлеанта приведем еще одну чрезвычайно популярную сейчас междисциплинарную концепцию, которая созвучна его идеям — это концепция потока (flow) Михая Чиксентмихайи (американский психолог). Основным эстетическим принципом видеоигр и социальных сетей он называет по-

<sup>8</sup> Берлеант А. Историчность эстетики / пер. Т. Б. Любимовой // Феноменология искусства. — М.: Институт философии РАН, 1996. — С. 246.

ток — состояние, в котором люди настолько вовлечены в деятельность, что остальное теряет для них значение. Это, иначе говоря, удовольствие потерять себя; в охоте за ним, согласно Чиксентмихайи, люди готовы заниматься вроде бы бесполезной монотонной работой, требующей концентрации внимания: видеоигрой, просмотром новостной ленты или даже музицированием на фортепиано (несколько провокационное утверждение).

Чиксентмихайи приписывал чувству потока терапевтическое значение. Он предположил, что во враждебном мире поток дает людям чувство контроля в их собственных меньших сферах (игры, хобби, работа). Поток становится «процессом достижения счастья через контроль над своей внутренней жизнью»<sup>9</sup>. Культура потока Чиксентмихайи — это культура, в которой люди не стремятся ни к чему большему, чем к личному удовлетворению. Отвечая на социальную критику видеоигр, отметим, что любое искусство может использоваться как инструмент для «бегства от мира», но социальную значимость и ценность его это не отменяет: после «погружения в книгу» человек может выйти в социум со сформировавшимися социальными установками, как и после «погружения в игру». **В процессе прохождения видеоигры мы не только ощущаем поток, но фактически становимся частью потока программы, отмечает психолог**<sup>10</sup>. (Впрочем, новое искусство определялось как непрерывный поток и до Чиксентмихайи — идеолог флюксуса Джордж Мачунас сделал это

---

<sup>9</sup> Bolter J. D. How the Videogame Aesthetic Flows Into All of Culture // Wired. — 2019. — URL: <https://www.wired.com/story/how-the-videogame-aesthetic-flows-into-all-of-culture/> (дата обращения: 01.12.2020).

<sup>10</sup> Там же.

еще в 1963 году). Снова речь о протяженности во времени: итак, принцип непрерывности-вовлеченности и концепция потока говорят о первостепенном значении категории времени в видеоигре.

Перейдем к специфике восприятия времени игроком. Кинематографическое восприятие времени и действия берет начало в театральной деятельности; современная видеоигра с «открытым миром» по отводимой в ней реципиенту роли ближе всего к таким формам современного искусства, как хэппенинг и перформанс (см. рис. 2). В видеоигре «Ведьмак. Дикая Охота» главному герою требуется принять участие в театральном выступлении в качестве актера; он (игрок) становится членом театральной группы, может следовать тексту сценария спектакля или даже импровизировать, выбирая реплики. Игрок участвует, его позиция активная, но вопрос в том, на что именно направлена эта активность. В отличие от хэппенинга, в игровой ситуации игрок вроде бы не в состоянии отойти от своей роли потребителя — реальной интеракции между художником и реципиентом не возникает. В то же время он и не созерцает, как в кино или на выставке, он — актер в физическом смысле. Что же является объектом его воздействия? Игра как арт-объект? Нет, игра остается по сути неизменной. Этим единственным объектом воздействия может быть время. Концепция потока подтверждает данный тезис: игра даёт возможность как бы вырваться из глобального потока жизни в иной, персональный, потенциально бесконечный — игровое время.

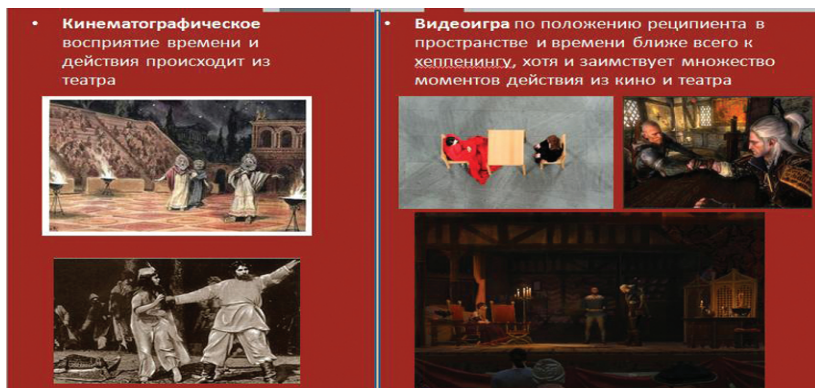


Рис. 2. Кинематографическое и игровое восприятие времени. Справа — античный театр в представлении художника и кадр из российского фильма 1908 г. «Понизовая вольница», слева — кадр с акции художницы Марины Абрамович и скриншоты из видеоигры «Ведьмак. Дикая Охота». Игроку в роли Ведьмака дается возможность всячески взаимодействовать с другими персонажами, в том числе — принять участие в театрализованном представлении

Перед разработчиками стоит задача убедить реципиента в возможности манипулировать временем. Гейм-дизайнер должен не только создать иллюзию выбора вариантов и их последствий, но и всячески подкреплять представление игрока об его, игрока, власти над игровым временем. Это достигается через наделение времени множеством характеристик, в реальности ему не присущих: нелинейность и многомерность. Под «игровым временем» понимается путь игрока в игре, который переживается им как **поток в потоке**. Конечно, идея манипуляций временем в визуальной среде впервые возникла в кино, с его возможностями монтажа и сценарными находками (такие культовые кинофильмы как «Назад в будущее» (1985) «Ма-

трица» (1999), «Эффект бабочки» (2004)), а в кино она пришла из вербальных искусств.

Но принципиальное отличие видеоигры от прочих видов искусства состоит в том, что реципиенту предписывается воздействие на время, его присваивание, путём образования отдельного «игрового времени», как бы параллельного естественному линейному временному потоку. Смотря кино, читая книгу, гуляя по музею, мы приобретаем к общечеловеческому «со-бытию»; так или иначе нас ведет режиссер, автор либо куратор в общем времени. Игровая механика убеждает нас в том, что главные действующие лица — именно мы. По выражению Павла Викторовича Лапшина, мордовского исследователя видеоигр, мы «играем временем во времени»<sup>11</sup>; игровое время выступает как непосредственный объект воздействия игрока. Игра, в конечном счете, претендует на то, чтобы быть другим измерением реальности.

Для «вовлечения в хронотоп игры» используются различные инструменты: такие сюжетные ходы, как «сновидение — пробуждение», «амнезия», «параллельная реальность», они позволяют придать игровому процессу весомость. «Ломка четвертой стены» занимает особое место среди этих инструментов и существует исподволь в каждом из них: предполагается проекция качеств игрового времени в реальность игрока. Третья часть серии «Ведьмак» дает возможность импортировать сохранения из второй части, так чтобы выбор, проделанный геймером в игровые часы прошлой части, отразился в новой игре.

---

<sup>11</sup> Лапшин П. В. Интеграция категории «Время» в контекст сюжета и механики видеоигры «Braid» // Манускрипт. — Казань, 2017. — № 85(20).

Начинается игра с «воспоминаний» героя, ведьмака Геральта, который восстановил память после амнезии — удобное допущение, чтобы время не выглядело «произвольно выхваченным отрезком». Нам рассказывают о глобальной катастрофе — Сопряжении Сфер — в результате которой открылись врата между мирами. Чудовища из иных миров, эльфы, люди впервые столкнулись друг с другом, и с тех пор вынуждены уживаться. Игра настаивает на множественности времен и миров, причем делаются намеки на то, что и наш, человеческий мир, ей тоже знаком: много отсылок к саге «Властелин колец», к греческой мифологии, фильмам «Бойцовский клуб», «Звездные войны», «Игра престолов». Ломая четвёртую стену, игра лукаво вопрошает: «А ведь твоя реальность тоже многомерна и нелинейна?» Стать для геймера действительным порталом в другое измерение — недостижимый идеал видеоигры. Так осуществляется принцип непрерывности Берлеанта: игра распространяет себя на всю окружающую реальность, когда заявляет о своём месте в реальности. Среди объектов современной художественной культуры видеоигры, пожалуй, в наибольшей степени соответствуют принципам вовлечённости и непрерывности.

Разработчики интуитивно или осознанно отвечают запросам аудитории на переход в новое измерение. Мы выделили несколько характерных особенностей восприятия игрового времени (в данном случае можем говорить только о восприятии игрока, поскольку игровое время специфическим образом существует в момент игры лишь для него; объективно его не существует). Это нелинейность, разорванность, многомерность, сохраняемость и потенциальная бесконечность.

*Нелинейность.* По сюжету Ведьмак, от лица которого начинается погружение в игровую реальность, ищет свою пропавшую ученицу Цири. Расспрашивая встречаемых, он по крупицам собирает информацию о ее пути, и в моменты «сбора информации» игрок оказывается в прошлом и играет от лица Цири. Время не только возвращается в прошлое, но и «прокручивается» в будущее. В поисках Цири Ведьмак вынужден преодолевать огромные расстояния, и он может сделать это пешком, а может воспользоваться опцией «быстрого перехода» в нужное место, промотав время.

*Разорванность.* Ведьмаки не спят, но медитируют, и в режиме медитации игрок пропускает нужное ему количество игровых часов. Кат-сцены выглядят как передышки по ходу игры с неинтерактивными кинематографическими роликами: такие сцены воспринимаются как разрывы в потоке. Кроме того, 50 часов игрового времени физически невозможно пройти зараз, поэтому механика игры неизбежно предусматривает разрывы игрового времени, когда геймер возвращается в реальность.

*Многомерность* времени, допущение множественности временных потоков. Мир ведьмака, согласно концепции игры — один из множества миров; квест «Сквозь пространство и время» дает возможность перемещений по этим потокам. Один из миров носит название Час Конца — он уже уничтожен. Упоминания о множественности миров сопровождают игрока постоянно. В финале мы узнаём, что Цири, ученице ведьмака, суждено победить и стать Повелительницей Времени и Пространства — она становится воплощением абсолютной власти над потоком.

*Сохраняемость.* Опция сохранения игры в Ведьмаке позволяет использовать установившиеся связи, инвентарь и прочие характеристики в новых игровых ситуациях. Время движется, однако не убегает, его всегда можно «законсервировать» в нужном моменте. Сохраненное игровое время выглядит как жизненный багаж, ценность которого дано определить самому игроку.

*Потенциальная бесконечность.* После прохождения основного сюжета Ведьмак остаётся в открытом мире, где он может строить собственную усадьбу, выполнять заказы, путешествовать и прочее. Перепрохождение делает бесконечной любую видеоигру — это измерение, в которое ты всегда можешь вернуться, не одноразовая прогулка. Детально проработанный открытый мир Ведьмака убеждает в том, что игровой мир неисчерпаем и может составить конкуренцию реальному.

Каждая из перечисленных особенностей раскрывает дополнительные возможности воздействия на время в терминах потока: времён может быть несколько, их можно рвать, поворачивать вспять, останавливать. Игровое время становится объектом. В большей степени это касается восприятия времени в открытом игровом мире, поскольку игры с линейным геймплеем продолжают «вести» игрока, подобно экскурсоводу в музее, и в интерактивности игры тот может справедливо засомневаться.

Итак, игрока всячески убеждают, что время — объект его манипуляций. И хотя все возможные ходы сюжета, как мы понимаем, на самом деле созданы разработчиками, сценаристами и гейм-дизайнерами, самим актом перехода в игру и «нахождением в ней» игрок действительно влияет на время, лишая, например, нас общения с ним

на этот период: он распоряжается **своим** полностью присвоенным временем. В свете пересмотра представлений об эстетике концепция объективации времени может быть применена и к другим видам искусства, помимо видеоигр.

### Литература

1. Берлеант А. Историчность эстетики / пер. Т. Б. Любимовой // Феноменология искусства. — М.: Институт философии РАН, 1996. — С. 241–261.
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. — 2013. — № 2 (11). — С. 90–96.
3. Лапшин П. В. Интеграция категории «Время» в контекст сюжета и механик видеоигры «Braid» // Манускрипт. — Казань, 2017. — № 85(20).
4. Подвальный М. А. Интерактивность и интерпассивность геймеров в видеоигровых практиках // Вестник РГГУ. Серия «История. Филология. Культурология. Востоковедение». — 2018. — № 8 (41). — С. 112–133.
5. Bolter J. D. How the Videogame Aesthetic Flows Into All of Culture // Wired. — 2019. — URL: <https://www.wired.com/story/how-the-videogame-aesthetic-flows-into-all-of-culture/> (дата обращения: 01.12.2020).
6. Bolter J. D. The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media. — The MIT Press, 2019.
7. Stuart K. Are video games art: the debate that shouldn't be // Guardian. — 06.12.2012. — URL: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art> (дата обращения: 01.12.2020).
8. Wasteland M. Opinion: Tell Me What Art Is, and I'll Tell You What Games Are. — URL: [http://www.gamesetwatch.com/2008/09/opinion\\_tell\\_me\\_what\\_art\\_is\\_an.php](http://www.gamesetwatch.com/2008/09/opinion_tell_me_what_art_is_an.php) (дата обращения: 23.11.2020).

## 2.5. К проблеме эстетики и поэтики Instagram\*

Очевидно, что в последние десятилетия интернет стал одним из основных мест производства и распространения «текстов»<sup>1</sup>, в том числе и художественных. Одним из главных каналов их транслирования и циркулирования остаются социальные сети. Facebook, Twitter, Instagram, ВКонтакте — все эти платформы представляют собой массовые эпистемы наподобие живых организмов, функция которых — передача различного рода посланий: визуальных, звуковых, словесных. Сфокусируемся на том, что делают люди в социальных сетях. Они создают информационные посты, прикрепляя фотографии, видео, а иногда и музыку собственного сочинения. По сути, они проявляют себя в роли художников-концептуалистов, которые также работают с различного рода «текстами» и посланиями. Благодаря интернету концептуальное искусство стало сегодня практикой массовой культуры. Однако если каждый пользователь многомиллионных социальных сетей (количество пользователей Instagram чуть больше одного миллиарда, а Facebook почти два) является художником, то означает ли это, что понятие «художник» отсутствует вообще?

На самом деле, это первый ключевой вопрос на пути рассуждения об Instagram-эстетике: какое положение занимает искусство в пространстве Интернета? Для ответа

---

### \* Сведения об авторе:

*Илья Александрович Крончев*, факультет свободных искусств и наук Санкт-Петербургского государственного университета (г. Санкт-Петербург, Россия).

<sup>1</sup> В понимании структурной лингвистики любое сообщение, заключенное в форму того или иного медиума, является текстом.

на этот вопрос я буду опираться на исследование теоретика искусства и философа Бориса Гройса «В потоке»<sup>2</sup>. В этой книге Гройс рассуждает, «что» и «каким образом» изменило искусство в эпоху Интернета. Понимание функционального сдвига в искусстве позволит более точно и корректно определить основные особенности искусства в Instagram.

Во-первых, Интернет позволил разрешить важную проблему, связанную с символической ценностью и статусом искусства, которую впервые описали художники-авангардисты в начале XX века. Тогда они задались вопросом: почему некоторые вещи обладают привилегированным статусом? Почему некоторые вещи (чаще всего из прошлого) попадают в музей, хранятся там и наделяются особой символической ценностью, а другие (чаще всего современные) — нет? Таким образом, феномен «музеефикации» и концепт «музея» стал центральным вопросом этой проблемы. Для его разрешения художники пошли двумя путями. Первый — демократический, то есть расширение музейной привилегии на все вещи, включая объекты современности. Однако такой путь невозможен чисто физически. Тогда многие художники встали на второй, более радикальный, в духе авангарда — отмена музейной привилегии. Именно поэтому в истории искусства появилась серия программных текстов и манифестов, в которых художники призывали к уничтожению музеев

---

<sup>2</sup> Гройс Б. В потоке. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2018.

(например, «Манифест футуризма» Маринетти<sup>3</sup> или текст Малевича «О музее»<sup>4</sup>).

На самом деле, отмена привилегии и избирательности в искусстве — это то, к чему стремились практически все художники XX века. Модернизм пытался сделать искусством то, что им не являлось: начиная от реди-мейдов Дюшана и заканчивая объектами рекламы в искусстве поп-арта. А постмодернисты начали переосмысливать и пересобирать многие объекты искусства по принципу коллажа и монтажа, соединяя привилегированное, уже оцененное искусство прошлого с предметами современности и настоящего.

Таким образом, если радикальная демократизация музея невозможна, то единственный выход — это отмена его привилегии. Но почему-то музеи еще не закрыты и не разрушены, а наоборот, растут и расширяют свои коллекции. Во многом за это можно поблагодарить Интернет. Именно его появление способствовало расширению экспозиционной избирательности и отмене музейной статусности. Интернет позволил вернуть все вещи, включая объекты искусства, в *поток времени*. Именно этот термин концептуализирует Борис Гройс, задаваясь тем же вопросом: «Допустимо ли по-прежнему говорить об искусстве, если судьба художественных произведений не отличается от судьбы всех прочих вещей?»<sup>5</sup>. Ответ на этот вопрос, по мнению Гройса, может дать реология искусства. Ре-

---

<sup>3</sup> Маринетти Ф. Т. Первый манифест футуризма // Называть вещи своими именами: Программные выступления мастеров западноевропейской литературы. — М. : Прогресс, 1986.

<sup>4</sup> Малевич К. О музее. — URL: <http://www.k-malevich.ru/works/tom1/index31.html> (дата обращения: 29.12.2020).

<sup>5</sup> Гройс Б. Указ соч. С. 7.

ология — это наука, которая изучает различные текущие субстанции и текучесть как таковую. При этом нужно понимать, что вхождение искусства в поток времени не означает концептуализации феномена «текучести» через искусство и его репрезентации, как это, например, происходило в искусстве Древнего Китая. Это означает, что само искусство стало текучим.

В этом контексте я хотел бы разобраться, что произошло с эстетическим модусом искусства на примере одной социальной сети — Instagram. Выбор этой платформы обусловлен не только приматом визуального медиума, который также главенствует в актуальных художественных практиках, но и тем, что эта сеть представляет собой наиболее комфортную среду для перехода художников в дигитальные формы<sup>6</sup> профессионального существования.

Таким образом, Instagram как социальная сеть становится тем самым потоком, в который входит абсолютно любая вещь, являющаяся частью культуры человека. При этом специфическая эстетика социальной сети, которая сформировалась изначально, когда искусство еще не осознавало себя в ее границах, влияет на практики художников и кураторов, которые начинают адаптировать Instagram под нужды искусства. Некоторые современные деятели культуры считают, что в 2020 году перестали быть нужными

---

<sup>6</sup> Отчасти, одной из причин написании этой статьи стала пандемия коронавируса в 2020 году, которая привела к массовому локауту, в связи с чем множество художников, кураторов, музейных и культурных институций перебрались в Интернет и социальные сети, окончательно войдя в поток. Художники начали не просто вести социальные сети, а репрезентировать свои аккаунты как феномен искусства. Кураторы начали создавать выставки в Instagram, а культурные институции вести свою деятельность, подстраиваясь под специфичную Instagram-эстетику.

ми музеи, галереи, центры искусств, поскольку искусство может спокойно существовать в Instagram. Однако попадая туда, оно впадает в состояние текучести. Instagram — это репрезентация текучести искусства, его вхождения в поток, в котором аккаунты магазинов, блогеров и звезд, лейблов и модных дизайнеров, а также, собственно, художников существуют по одним и тем же эстетическим законам. В задачи настоящей статьи входит нахождение и описание правил, которые формируют поэтику и эстетику Instagram.

Одним из драйверов развития характерной эстетики в Instagram становится функциональный сдвиг роли художника. Связано с это с вышеупомянутым фактом переизбытка контента в социальных сетях. Бодрийяр писал об обществе потребления, но на сегодняшний день мы оставили этот тип общественного устройства позади. Мы живем в эпоху тотального переизбытка, в котором каждый час производится гигабайты контента и информации. Как уже стало понятно, все это происходит благодаря Интернету и социальным сетям. Люди публикуют фотографии, пишут тексты, собирают собственные коллажи из музыки и видео, отмечают свое местонахождение на карте. Подобные действия можно отнести к практикам постконцептуального искусства. Такое искусство захватывает объекты реальности и идентифицирует их как объекты искусства (подобно реди-мейдам Дюшана), только использует для реализации захватнической стратегии инструменты дигитального характера: Интернет и социальные сети.

В такой ситуации, конечно, происходят кардинальные трансформации функции фигуры художника, начавшиеся еще во времена Дюшана, который создал тип худож-

ника-интеллектуала и концептуалиста — скорее куратора, чем ремесленника. Поэтому на арену выходит фигура куратора, то есть не того, кто производит новый контент, а того, кто выбирает из уже существующего, комбинируя его, тем самым создавая новые смыслы из уже готового контента. В такой ситуации увеличивается и скорость искусства. Если любой захваченный объект реальности может стать искусством лишь по мановению руки художника (будь это указание на «найденный объект» или свайп по экрану с целью публикации фото в социальной сети), то скорость производства искусства может достигать скорости света.

Майкл Баскар описывает вышеуказанный феномен в своей монографии «Принцип кураторства. Роль выбора в эпоху переизбытка»<sup>7</sup>, где также подмечает, что термин «куратор», который очень часто применяется в мире искусства, может спокойно быть применен в других областях. Сегодня каждый человек является куратором своих социальных сетей, гардеробов, новостной ленты и плей-листа. А компетенция в выборе, отсекании лишнего превратилась в образ жизни, а иногда и в способ выживания.

Конечно, этот сдвиг отражается на деятельности художников. Ярким примером, который напрямую связан с настоящей темой, является проект американского художника Ричарда Принса под названием «Новые портреты». Принс начал свою творческую деятельность в 1970-х как представитель еще актуального в то время направления поп-арта. Отмечу, что стратегия поп-арта также заклю-

---

<sup>7</sup> Баскар М. Принцип кураторства. Роль выбора в эпоху переизбытка. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2017.

чается в присваивании искусством реальности, апроприировании художниками объектов «неискусства» в качестве артефактов. Принс берет в основу своего творчества метод эстетического апроприирования готовых образов. Будь то образы рекламы, СМИ и печатных изданий или даже готовые образы из Instagram. В 2014 году в нью-йоркской галерее он экспонирует проект «Новые портреты», который представляет собой распечатанные скриншоты из профилей известных звезд: актеров и актрис, певиц и певцов, блогеров и инфлюенсеров. Принс развешивает их инстаграмные образы в галерее, сохраняя узнаваемую рамку Instagram и остроумные комментарии под фотографиями, некоторые из которых были написаны им самим. Для Принса Instagram превращается в демократическую базу визуальных данных, где обилие контента позволяет ему совершить выбор. Тот самый кураторский выбор, который в случае Принса наделяется художественным модулем. Вспоминая свои первые проекты с Instagram, Принс говорил: «Это выглядит так, будто было придумано для кого-то вроде меня. Это как носить галерею в своем кармане. Все стало проще»<sup>8</sup>.

Подобный пример с Принсом ярко иллюстрирует, как трансформируется функционально-ролевая модель художника в социальных сетях, как это влияет и на эстетику подобного искусства. Каждый, кто публикует какой-либо материал в Instagram, также находится в процессе принятия выбора. Этот выбор обусловлен множеством тех или иных критериев, в который входит именно критерий «инстаграмности» как таковой. То есть эстетика социальной

<sup>8</sup> Turbiglio G. A brief history of Richard Prince's Instagram // Artuner. — URL: <https://www.artuner.com/insight/brief-history-richard-princes-instagram> (access date: 02.01.2021).

сети Instagram диктует свои правила существования визуального материала внутри себя. Сейчас мы попробуем описать эту эстетику.

Все материалы, которые предлагает нам Instagram, воспринимаются через экран, будь то экран смартфона, планшета или ноутбука. Пользователь Instagram получает их через коммуникацию с поверхностью. Возможно, в истории искусств мы вряд ли сможем найти еще один такой феномен, в котором рецептивная практика зрителя или получателя послания была выстроена через принцип «поверхности», кроме, пожалуй, художественной практики импрессионизма. Как бы странно это ни звучало, но в какой-то степени, эстетическая программа Instagram схожа с эстетикой импрессионизма. Это происходит не только на уровне формального и структурного дискурса, но и семантического.

Одна из особенностей импрессионизма заключалась в том, что это направление искусства отказалось от определенного нарратива (морализаторского, исторического, религиозного). Чаше всего в картинах импрессионистов не было какого-то конкретного сюжета или продуманной постановки кадра. Это могла быть просто девочка, играющая с палочкой в песок; закат или восход; гуляющая семья или даже просто росток сои на столе. В подобных мотивах присутствовало только желание передать настроение или авторское впечатление от увиденного. В этом есть некая схожесть с поэтикой популярного пользовательского контента Instagram: лучи солнца во время заката или восхода, играющие дети, чашка кофе и крупные планы еды и т. д. В подобных мотивах слышатся отголоски импрессионизма.

Эстетический принцип и импрессионизма, и Instagram можно идентифицировать как *эстетику поверхностного*. Ее разрабатывает Шарль Бодлер в программном для второй половины XIX века эссе «Художник современной жизни». Эссе разделено на 13 параграфов<sup>9</sup>, один из которых, одиннадцатый, называется «Похвала косметике». Бодлер пишет панегирик красоте поверхностей (собственно, один из примеров такой красоты — это макияж), и заявляет об особой эстетике и поэтике поверхности, или поверхностности, видимости, доходящей до мнимости. По мнению исследовательницы М. А. Чернышевой, в этом отрывке поэтический принцип ценности «поверхностного» противостоит поэтике «руины», которая была так популярна в XIX веке<sup>10</sup>. Однако не стоит путать поверхностную красоту с красотой поверхности. Как точно подмечает Чернышева, «поверхность, поверхностность, видимость и мнимость представляют для Бодлера исключительную и совершенно как раз не мнимую, совершенно несомненную ценность»<sup>11</sup>.

С эстетикой поверхности и экрана всегда связан феномен касания. Возможно, никогда искусство не было так связано с феноменологией тела, как в последние десятилетия. Наше общение с медиумом экрана происходит именно благодаря телесному прикосновению. Гройс пишет, что наделяя дигитальные данные телесным присутствием, мы задействуем акт природы. «Кликакая имена

<sup>9</sup> Бодлер Ш. Поэт современной жизни // Бодлер Ш. Об искусстве. — М. : Искусство, 1986.

<sup>10</sup> Чернышева М. Шарль Бодлер о макияже. Поэтика анти-руины // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2016. — № 2. — С. 290–296.

<sup>11</sup> Там же. С. 294.

разных файлов и ссылки, мы вызываем данные, которые сами по себе невидимы, и придаем этим данным определенную форму и определенное место на экране компьютера. Здесь уместно вслед за Хайдеггером говорить о технике, практикуемом пользователе, чтобы дать явиться вещам (фьюзису), которые в противном случае остались бы скрытыми»<sup>12</sup>.

На наш взгляд, эстетика и поэтика поверхностного, которую концептуализировал Бодлер, занимает основное место в Instagram. Особенно это выражается в тенденции создания экранных образов как в самих визуальных материалах, так и в общей концепции профиля Instagram. Здесь стоит напомнить особенности интерфейса этой социальной сети. Instagram-профиль состоит из шапки и основного тела. Тело в свою очередь состоит из галереи квадратных фотографий, которые выстраиваются в три вертикальных ряда. Таким образом, самый типичный вид профиля Instagram — это квадратная галерея 3 x 3 фотографии, которые вместе складываются в неосознанный коллаж. Но при этом каждую фотографию можно открыть отдельно и разглядывать ее как отдельный *kunstschtuch*<sup>13</sup>. Эту возможность коллажирования профиля из отдельно выложенных фотографий очень часто используют блогеры, а теперь и художники и кураторы для создания особой эстетики своих проектов в Instagram. Также довольно часто профили пытаются вести в одном стиле: подбирать цветовую гамму, играть с визуальным ритмом и с общим видом профиля, просчитывать композицию и т. д.

---

<sup>12</sup> Гройс Б. Указ. соч. С. 158.

<sup>13</sup> С нем. *kunst* — искусство, *stuck* — штука, объект.

Стоит отметить, что в поэтике такого типа появляется необычный феномен, связанный с «хрупкостью» материала. Бодлер называет это кратким, прерывистым и даже мнимым существованием, которое он приписывает современности как феномену вообще. Подобное состояние современности может описать термин «цифровая хрупкость». Он был введен в 2015 году Институтом «Будущее сегодня» (The Future Today Institute) в ежегодном отчете о технологических трендах<sup>14</sup>. Цифровая хрупкость подразумевает зыбкость, краткость, прерывистость и мнимость существования данных и материала в цифровой реальности, в том числе и в социальных сетях. В отчете также упоминается социальная сеть Instagram, которая посредством функции создания историй, которые длятся 24 часа, а потом исчезают, ярко иллюстрирует этот феномен. Однако осознание проблемы, что информация, которая может иметь архивную ценность, теряется, заставила разработчиков создать в системе Instagram инструмент архивирования историй и постов. То есть любой пользователь имеет свободный доступ ко всей ранее опубликованной информации в своих социальных сетях. Подобной проблематикой сегодня озабочен не только Instagram, но и многие другие социальные сети, которые начали не просто архивировать данные пользователей (фотографии, тексты, отдельные посты), но и напоминать о них владельцам страниц. Например, в Facebook и ВКонтакте появилась функция «Вспомните, что вы делали в этот день» или напоминание о каких-либо важных событиях из вашей жизни, например, годовщины и т. д.

---

<sup>14</sup> Future Today Institute. Digital Fragility. — URL: <https://futuretodayinstitute.com/trend/digital-frailty/> (access date: 02.01.2021).

Возможность архивации историй в Instagram в так называемое *избранное* позволило художникам и кураторам сделать более удобный и функциональный интерфейс для создания выставочных проектов. Ярким примером подобной практики является Instagram-выставка «Люблю тебя, интернет», созданная командой Государственного Центра современного искусства в Екатеринбурге в мае 2020 года. Проект был посвящен исследованию цифрового присутствия современных художников и рефлексии над вопросами о наших ощущениях себя и реальности в условиях монополии цифровой среды, когда мы заперты один на один с экранами своих гаджетов.

Именно этот гаджет становится медиумом, через который мы начинаем воспринимать искусство, а значит, для того чтобы это восприятие было эффективным, оно должно быть согласовано с природой транслирующего его медиума. Специфику экранности как феномена, влияющего на эстетику, мы уже постарались описать, используя концепцию поэтики «поверхностного». Однако еще одна характерная черта экрана наших современных гаджетов — это simultaneity и полиэкранность, которые также присутствуют в Instagram. Выставка «Люблю тебя, интернет» собирается по принципу мозаики, составленной из множества фотографий в цельный образный коллаж, в котором сочетаются шрифты (имена художников и название выставки) и визуальный материал (фотография, иллюстративная графика, game design и т. д.).

Можно предположить, что в конкретных случаях, когда мы сталкиваемся с полиэкранностью на своих смартфонах или других гаджетах, которые выступают как медиум новой актуальной цифровой среды, simultaneity

становится метафорой слабой и хрупкой связи, разрыва и нестабильного объекта. Постоянно обрамляя визуальный контент и выстраивая его структуру по рамочному принципу, эстетика многих социальных сетей, в том числе Instagram, демонстрирует соответствующие характеру нестабильности онтологического статуса текущего состояния человечества. Хрупкость дигитального пространства, переизбыток контента, его потребление в нескольких параллельных потоках, симультанность этих информационных потоков, мозаичность и фасеточность восприятия — все эти характерные черты, связанные с рецептивными особенностями пользователя, влияют на эстетический моду репрезентации искусства в социальных сетях сегодня.

Instagram не только требует определенных правил в репрезентации искусства, но и сам может наделять артистические жесты символической ценностью. В таком случае, мы можем говорить о художественных практиках, которые могут существовать только в контексте Instagram и невозможны без него. Например, подобными являются художественные практики художника Игоря Галкина. На своей странице в Instagram он создал собственный мир, наполненный различными фантастическими животными и существами ярких ядовитых цветов. Игорь находит эти объекты на улицах, то есть работает с найденными объектами, трансформирует их (красит, меняет форму, монтирует), а потом фотографирует и выставляет в своем Instagram. Художник наделяет эти существа личными историями, придумывает им названия и краткое описание. Таким образом, Галкин собирает собственный bestiary фантастических существ (в его коллекции есть львы, быки, девочка-ночь, собака, неведомое синее лесное су-

щество, кораллы, цветы, насекомые и т. д.), которые существуют только в рамках его Instagram, а вне — являются почти что мусором и не несут какой-либо ценности.

Еще одна необычная стратегия художника в Instagram — это попытка трансмедиального перехода. Художники, работающие в традиционных медиа, таких как живопись или графика, заводят свои профессиональные артистические Instagram-профили, представляющие, с одной стороны, некий архив или персональную галерею, которая репрезентирует работы и архивирует их с помощью историй, а с другой — некую тотальную инсталляцию, благодаря уже упомянутому принципу симультанности.

В какой-то степени любой профиль в Instagram может быть представлен как кураторский проект. Каждый пользователь есть не только художник, но и куратор своей личной страницы, своей новостной ленты. Борис Гройс пишет, что «кураторский проект является *gesamtkunstwerk*<sup>15</sup>, поскольку инструментализирует все выставленные произведения, заставляя их служить сформулированной куратором общей цели»<sup>16</sup>. Определенная схожесть есть в функционировании в Instagram проектов художников и кураторов. Например, это можно обнаружить в профилях художниц Гали Фадеевой и Насти Литецких. Они представляют фотоверсии своих графических и живописных работ, формируя общий стиль и визуальный образ своего аккаунта. Как верно отмечает Гройс, если традиционное искусство создавало объекты искусства, то современное

---

<sup>15</sup> Концепция Рихарда Вагнера гармонического единства художественных методов различных видов искусств с благородной целью трансформации действительной реальности.

<sup>16</sup> Гройс Б. Указ. соч. С. 23.

искусство создает информацию о нем<sup>17</sup>. И уже именно эта информация начинает работать по принципам Instagram эстетики и поэтики.

Таким образом, можно сформулировать следующие особенности эстетики Instagram: 1) функциональный сдвиг роли художника, связанный с гибридизацией кураторских и артистических функций (художник как куратор = куратор как художник); 2) поэтика и эстетика поверхностного; 3) феноменология телесного восприятия; 4) полиэкранность и simultaneity как метафоры разрыва; 5) тотальность; соединение блогинга, дизайна и искусства.

### Литература

1. Баскар М. Принцип кураторства. Роль выбора в эпоху переизбытка. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2017.
2. Бодлер Ш. Поэт современной жизни // Бодлер Ш. Об искусстве. — М. : Искусство, 1986.
3. Гройс Б. В потоке. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2018.
4. Малевич К. О музее. — URL: <http://www.k-malevich.ru/works/tom1/index31.html> (дата обращения: 29.12.2020).
5. Маринетти Ф. Т. Первый манифест футуризма // Называть вещи своими именами: Программные выступления мастеров западноевропейской литературы. — М. : Прогресс, 1986.
6. Чернышева М. Шарль Бодлер о макияже. Поэтика анти-руины // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2016. — № 2. — С. 290–296.
7. Future Today Institute. Digital Fragility. — URL: <https://futuretodayinstitute.com/trend/digital-frailty/> (access date: 02.01.2021).

---

<sup>17</sup> Гройс Б. Указ. соч. С. 9.

8. Turbiglio G. A brief history of Richard Prince's Instagram // Artuner. — URL: <https://www.artuner.com/insight/brief-history-richard-princes-instagram> (access date: 02.01.2021).

## 2.6. «Мистер Робот»: амбивалентность и ироническая остротенность\*

«Мистер Робот» — одно из самых рейтинговых шоу последних лет, заслужившее множество разных наград. Одним из ключевых аспектов сериала стало понятие амбивалентности. Это работает как на уровне конкретных персонажей, так и на уровне концептуальной идеи самого сериала.

Одна из наиболее важных проблем сериала — критика современной реальности, перенесенная в виртуальное пространство. И здесь будет продуктивнее всего обратиться к самой критической теории. Основная установка шоу как будто бы соблюдена — критика идеологии капитализма. Герои сами не раз критикуют современный мир. Это касается не только Эллиота и группы F Society, главных антагонистов, но и Тайрела, который занимал один из руководящих постов в E Corp, а затем примкнул к Темной армии. Например, показателен заключительный диалог отца Эллиота в первом сезоне, когда герой критикует религию («Бог лишь еще одно средство для контроля невежественных»). Но здесь можно провести параллель с реальной властью. Одна из ключевых мыслей сериала звучит так: контроль есть иллюзия, которая необходима для любой власти. Все корпорации (в сериале в том числе) держатся за нее.

---

### \* Сведения об авторах:

*Павел Прохоренко*, аспирант Российского государственного гуманитарного университета (г. Москва, Россия).

*Виктория Широкова*, студентка Московского педагогического государственного университета (г. Москва, Россия).

Таким образом, с одной стороны, сериал как будто бы является иллюстрацией критической теории Адорно и Хоркхаймера, включающей в себя критику идеологии капитализма и теорию действия. Перед нами картина общества потребления, «масочность» и «орнамент», которые разбиваются последовательной критикой в сериале. С другой стороны, он оказывается куда сложнее прямой линейной критической логики.

Всё это преломляется через различные виды иронии. Наша гипотеза заключается в том, что «Мистер Робот» сталкивает романтическую иронию с ее идеей отстраненности и дистантности по отношению к любой точке зрения с иронией постмодерна.

В концепции Энни Мелор романтическая ирония предстает амбивалентным состоянием между самосозиданием и саморазрушением субъекта. Она оказывается динамической взаимосвязью между внутренней и внешней реальностью.

Эту идею демонстрирует сам Эллиот. Его образ, его «я» попадает в своеобразную игру, расщепляясь на личности. Сначала сам он этого не осознает, однако потом пытается бороться с собственным внутренним миром. Ошибка заключается в том, что при такой борьбе невозможно выиграть. Показателен, к примеру, эпизод игры в шахматы, где каждая партия заканчивалась ничьей. Пытаясь «удалить» из своего сознания отца, он, наоборот, разрушает себя.

Здесь было бы уместно сказать о появившемся при капитализме противоречии между идеалом и действительностью. Раздвоение личности Эллиота, скорее, будет метафорой, иллюстрирующей эту проблему. Проекцию отца

в его голове можно назвать образцом индивидуальности, тогда как внешняя личность Эллиота представляет человека, погруженного в систему капитализма, которая ее обезличивает и растворяет «я» в «мы». Развитие этого противостояния мы видим уже в самой борьбе корпорации и F Society. Общество во многом отражает идеи анархизма, что представляет хороший контраст с идеологией корпорации.

Но гармоничного решения без частичного разрушения самого себя не достигнуть. Это демонстрирует наличие маски у F Society. Таким образом, в борьбу вступают два обезличенных элемента, но F Society представляет перевернутую и искаженную версию капиталистической корпорации. Они нарушили правила, попытавшись свергнуть идеологию, но борьбу не выиграть, если частично им не подчиниться. Эллиот не сможет управлять собственным «я», если не примет его раздвоение и будет пытаться от него избавиться. Таким образом, логика деконструкции, раздвоения и смешения имплицитно заложена в сюжетных ходах сериала. В этом смысле «Мистер Робот» противостоит большим дихотомиям и рационализму тоталитарного мышления.

Не менее важно и то, что история противостояния Эллиота и F Society с E Corp и могущественной Темной армией заканчивается, по сути, в середине последнего сезона, образуя ложную концовку, что подчеркивается на сюжетном уровне как будто бы начинающимся эпилогом (это заметно и визуально, и на уровне звукового монтажа).

В итоге, идея борьбы подпольной хакерской группы с тайной корпорацией, пытающейся контролировать мир, оказывается имплицитной, потому что это довольно рас-

хожий штамп и устойчивая сюжетная схема. Иными словами, рациональный, традиционный нарратив здесь иронически обыгрывается через постоянное остранение, обнажая стереотипную и не функциональную структуру.

Любопытно, что сериал деконструирует и типичную алармистскую риторику в отношении соцсетей и виртуальной реальности в целом. С одной стороны, шоу иллюстрирует распространенную идею о том, что наша личная и коллективная жизнь перестают быть пространством нашей свободы и начинают быть всего лишь источником данных о ходе процессов, над которыми мы как граждане и пользователи не имеем никакого контроля. Наличие скрытой информации о большинстве контактов наделяет Эллиотта неограниченной властью: так он разоблачает многих мошенников (например, своего психотерапевта). Человек может влиять на свою личность в киберпространстве, поэтому высока ценность людей, которые могут это разоблачать.

Тут же можно говорить о самой популярной паранойе современности — слежке правительства или каких-либо иных структур за гражданами. Вспомним тот факт, что Эллиот сам работает в компании по кибербезопасности. Будучи параноиком, он считает, что за ним постоянно следят, и часто оказывается прав. В монологах, которые он прокручивает у себя в голове, внутренний голос нагнетает ощущение постоянной слежки. Однако и сам Эллиот следит за всеми подряд, у него нет чувства, что он находится в безопасности в этом мире, но ведь и от его хакерских атак никто не может чувствовать себя в безопасности, включая его психолога, к которому он относится положительно.

Однако эта алармистская и параноидальная идея также подвергается иронической деконструкции, так как на практике этот контроль имеют как хакеры, так и корпорации. Иными словами, частный человек оказывается полностью обнаженным, открытым в своей виртуальной реальности перед самыми разными акторами. Важно и то, что корпорация в сериале сама активно борется за внимание. Ориентация на индивидуальный контент потребителя позволяет продавать себя всем сразу и каждому в отдельности. Однако возникает риск потерять целостную картину мира, которой как раз нет у Эллиота, он ее обретает постепенно. Во время разговора с другом в кафе он не осознает своего будущего и того, за что может бороться. Его сознание всё еще расщеплено, он не может его принять, чтобы обрести целостность.

Таким образом, можно сделать предварительный вывод: ирония в сериале здесь создает эффект динамического хаоса, она носит творческий характер, поскольку в силу заложенного в иронии скепсиса способна к разрушению устойчивых ценностей, символов и представлений.

Однако романтическая ирония сталкивается в сериале с иронией постмодерна. Постмодернизм, о котором Фредрик Джеймисон пишет как о явлении, воплощающем культурную логику позднего капитализма, с одной стороны подвергается критике (образ корпорации и ее руководителей), с другой стороны, достаточно обратить внимание на очевидное название корпорации, в которой работает главный герой (Evil. corp), чтобы увидеть ироническое остранение.

Эллиотт в этом смысле оказывается иронистом. Он непрерывно подвергает сомнению как целостность и раци-

ональность мира, о чем шла речь выше, так и свою собственную целостность и цельность. Эпистемологический взгляд, идея цели и пользы сменяются тотальным релятивизмом. Как пишет Маньковская, осмысляя концепцию Ричарда Рорти: «Иронизм — не метод или рациональное объяснение мира, но стремление именно к автономии, а не солидарности»<sup>1</sup>. Элиотт по мере развития сюжета всё дальше отстраняется от своей группы, а в итоге даже и от самого близкого ему человека — своей сестры. Более того, даже хрупкое равновесие его раздвоенности уступает место яростной борьбе за контроль над сознанием.

Еще одна ключевая идея сериала, связанная с постмодернистской концепцией, — это делезианская концепция «белая стена — черная дыра». Эта оппозиция воплощает собой идею эскапизма, противопоставляя черную дыру сознания, субъективности белой стене рациональности и клише. Черные дыры являются точками бегства, а подлинное бегство для Делёза — признак высшей активности личности. Показательно, как это отражается в сериале, где два господствующих цвета — черный худи Элиотта и белое лицо Белой Розы.

Ирония в сериале становится инструментом деконструкции жанра и дискурса. Так, антиутопичные мотивы и шпионский триллер оборачиваются поисками идентичности: культурной, гендерной или социальной. Едва ли не все главные герои находятся в раздвоенном состоянии (помимо Элиотта, это Белая Роза, Прайс, сестра Элиотта Дарлин, Тайрелл). Ирония порождает фрагментарность: дискурс единого нарратива постоянно ставится под со-

<sup>1</sup> Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. — М. : СПб. : Центр гуманитарных инициатив, 2016. — С. 207.

мнение, его легитимность отвергается на уровне раздробленности жанра. Тут и эпизод в шестой серии второго сезона, где Эллиот переживает специфическую версию комедийного сериала 1980-х годов о семейной поездке с Альфом и Тайреллом, запертым в багажнике, и постмодернистский оммаж фильму «Один дома» в один из самых кульминационных моментов пятой серии 4-го сезона.

Эллиотт на протяжении всего сериала борется не столько за свободу от навязанных императивов и клише, сколько за свою субъектность. Он стремится утвердить свое уникальное и индивидуальное, не сводимое к чему-то общему, будь то подверженность массовой культуре или, наоборот, борьба с корпорациями. По сути, ироническая остраненность ведет к тому, что чем дальше движется сюжет, тем меньше Эллиотт целенаправленно борется с корпорацией и Темной армией. В последнем сезоне его эскапизм достигает максимума даже на телесном уровне: большая часть сезона наполнена постоянными погонями, бегом, в общем, динамикой. Таким образом, Эллиотт утверждает себя в этом мире, но не через критику капиталистической системы и не через борьбу с ней, а за счет постоянного выхода за границы легитимного дискурса. Он как будто создает новый словарь для работы традиционными образами и сюжетными ситуациями. Такая точка зрения ведет к постоянному пересобираанию себя подобно конструктору в соответствии с новым мироощущением и поиском идентичности. Рорти отмечает: «Мы, ироничи, надеемся с помощью этого непрерывного переописа-

ния сотворить из самих себя самые лучшие самости, какие только можем»<sup>2</sup>.

Постмодерная ирония продуцирует дисперсию, расщепляя единое пространство смысла, нарратива, жанра, идентичности. Она про ощущение множественности, различия.

«Быть может то, что мы больше всего ценим в жизни, является *игрой* между порядком и хаосом — нашей способностью умственного и телесного движения, между выбранной идентичностью и другими возможными «самостями», между навязанной социальной ролью и возможностями иного поведения»<sup>3</sup>, — пишет Мелор.

Если романтическая ирония связана с идеями как самосозидания, так и саморазрушения (Ф. Шлегель), то постмодернистская ирония одновременно связывает и разъединяет. Сам Эллиот иррационален и эклектичен, и чем дальше, тем активнее эта амбивалентность проявляется. Постмодернистская ирония сериала активно разрушает стереотипы, связанные с антиутопическими мотивами в нем и с традиционным противостоянием гения-одиночки могучему злу. Это порождает общую тенденцию к гибридизации, смешению жанров, вымышленному дискурсу, критику всякой дискурсивной легитимности.

### Литература

1. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма / пер. с англ. Дм. Кралечкина. — Изд. 2-е, испр. — М. : Изд-во Института Гайдара, 2019. — 799 с.

<sup>2</sup> Rorty R. Contingence, Irony and Solidarity. — Cambridge (Mass.), 1989. — P. 80.

<sup>3</sup> Mellor A. K. English romantic irony. — Cambridge, L., 1980. — P. 13.

2. Кракауэр З. Орнамент массы / пер. с нем. А. Филиппова-Чехова. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2014. — 91 с.

3. Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. — М. : СПб. : Центр гуманитарных инициатив, 2016. — 496 с.

4. Хоркхаймер М., Адорно Т., Диалектика Просвещения. Философские фрагменты / пер. с нем. М. Кузнецовой. — М. : СПб. : Медиум : Ювента, 1997. — 310 с.

5. Mellor A. K. English romantic irony. — Cambridge (Mass.) : London : Harvard university press, 1980. — 219 p.

6. Rorty R. Contingence, Irony and Solidarity. — Cambridge (Mass.) : Cambridge University Press, 1989. — 201 p.



## Раздел 3

### Мастер-классы

#### 3.1. Современное медиа в музее, или Музей как современное медиа\*



Здравствуйтесь, дорогие слушатели, зрители!

Конечно, это очень необычная ситуация, когда ты разговариваешь с людьми, а на самом деле разговариваешь с коробочкой, которая стоит перед тобой, и ты видишь не людей, а только свое изображение. И в этой ситуации, видимо, есть какой-то определенный образ настояще-

---

\* Сведения об авторе:

*Андрей Вячеславович Сильвестров*, режиссер, художник, продюсер, президент Лиги экспериментального кино (г. Москва, Россия).

го. Когда мы говорим о том, каков образ настоящего, то это, видимо, вот это одиночество. Что-то шизофреническое есть в том, что ты должен что-то рассказывать самому себе. Тем не менее, в этом есть какой-то основной образ нашего будущего, и в каком-то смысле это связано с тем, о чем я хотел бы поговорить.

Действительно, я буду делиться своим опытом. Возможно, в нем будут какие-то теоретические рассуждения. Этот опыт связан с тем, что я всегда мечтал, с детства, заниматься кино, и кино было одной из важнейших иллюзий моей жизни и остается ею. При этом есть абсолютное понимание, что кино как искусство — это искусство века 20-го. В современном мире, как мне кажется, я буду счастлив ошибиться, места для кино (как говорил В. И. Ленин, важнейшего из искусств наравне с цирком) нет. Возможно, я ошибаюсь, когда утверждаю, что основные смыслы ушли в другое медиа — сериалы и видеоарт, в другие аудиовизуальные формы искусства, а не в кинотеатральное — когда ты что-то снял на пленку и смотришь в кинотеатре. Сами способы смотрения, как и способы нашего общения, стали другими. И с этим ничего нельзя поделать. Если коммуникация устроена так, что я разговариваю практически сам с собой, а на самом деле разговариваю с большим количеством людей, то это значит, что мы живем в другом мире. И это надо принять. Неправильно говорить, что в этом мире нет места классическому кинематографу, ему есть место в музее. И вот тут самое время поговорить о том, что такое музей.

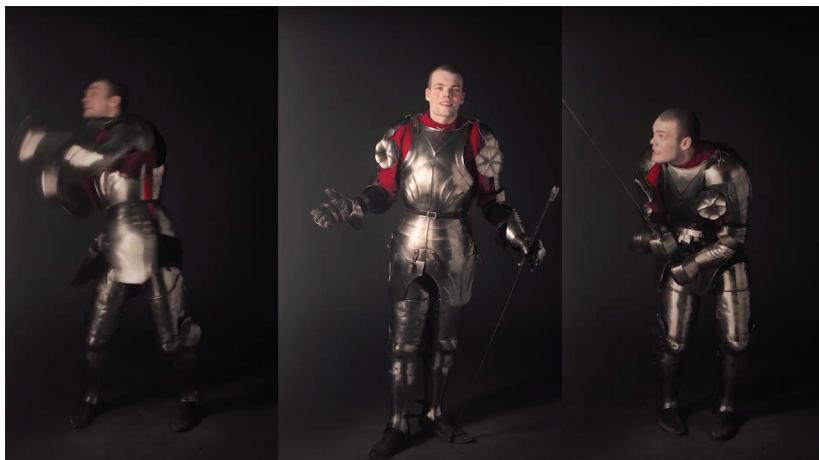
Всё, что я говорю — некие предчувствия и ощущения, а не плод большой теоретической работы. Мое четкое ощущение, что искусство XXI века — это искусство соз-

дания, освоения и существования музеев как самой универсальной формы существования искусства. В XX веке такой формой синтетического искусства был кинематограф, который смог встретить внутри себя литературу, музыку, театр, визуальное искусство, то есть практически синтезировать внутри себя все виды искусства, которые существовали до него. В XXI веке изготовление вещи (а кинофильм — это все-таки вещь, это некий продукт) не является столь существенно важным. Важно создание некой ситуации, пространства, в которой эти вещи могут изготавливаться, в котором происходит коммуникация, общение, созидание смыслов. Именно это становится важным, и таким местом, я убежден, становятся музейные пространства. В частности, мы можем это наблюдать на примере Екатеринбурга: появился мощный музейный центр — Ельцин Центр, он важен для смыслообразования и существования города. Ельцин Центр — это больше, чем музей, это именно некое пространство, которое похоже на тот образ искусства XXI века, о котором я говорю. Это искусство создания какого-то нового особого музейного пространства. Музей — интересное пространство, в нем интересно живет время, в нем живет прошлое, настоящее и будущее одновременно. Это и есть универсальность этого пространства.

Есть еще один тип искусства, который по каким-то личностным причинам от меня невероятно далек — это театр, который является одним из важнейших синтетических искусств, которое существует с начала того времени, когда человек подумал: «Что такое искусство?». Проблемы театра в том, что он не сохраняется, он не в состоянии сам себя сохранять. Мы не представляем, что такое Ста-

ниславский, Мейерхольд, каким был театр в XVIII веке или каким был театр Мольера, Шекспира, не говоря уж о Древней Греции. Он сиюминутен, он существует здесь и сейчас. В этом его невероятное достоинство и в этом его проблема — он не хранится во времени, в отличие от кинематографа. Театр не является совсем вещью, это такой же процесс, которым является искусство будущего — искусство музеев.

Я позволю себе показать вам один ролик, который сделан совместно с музеем Царицына.



*Рис. 1. Актер Павел Скворцов разыгрывает монолог Павла I*

Этот ролик основан на разных инсталляциях, которые я делал для музея. Он основан на методе, когда я работаю с медиа как с застывшим театром, привлекая актеров, певцов и разных артистов. С помощью медиа мы создаем театральную среду, в которой здесь и сейчас разыгрываются те или иные исторические коллизии. В ро-

лике актер Павел Скворцов разыгрывает монолог императора Павла I, вызвавшего всех императоров и правителей Европы на дуэль.

И Петр Скворцов, и Юлия Ауг в образе Екатерины Великой, которая читает реальное письмо Потемкину, работают с историческими документами.

За письмом Екатерины Великой мы видим непростой характер этой женщины и этой эпохи, в которой императрица может быть просто влюбленной женщиной, ревнивой и кокетливой. И только невероятный талант великой актрисы Юлии Ауг способен передать этот диапазон слабости и величия одновременно. Оперная история внутри этого ролика – реконструкция реальной оперы «Аннета и Любен», которую смотрела Екатерина, когда приехала в Царицыно.



*Рис. 2. Актриса Юлия Ауг — Екатерина Великая*



*Рис. 3. Сцена из оперы «Аннета и Любен»*

Нам удалось в Германии разыскать эти ноты и сделать такую вольную реконструкцию. Разного рода медиа становятся основным инструментом нашей работы в современном мире. Мы все за этот год приучились, что живого меньше, чем этого разговора с коробочкой. Это не плохо и не хорошо, такова реальность. И в этом смысле медиа, которые находятся в современном музее, выполняют роль театрализации и образования здесь и сейчас живых смыслов. Как мне кажется, нам это удалось сделать для музея Царицыно. Сейчас я продолжаю работу с другими музейными институциями, в частности проектирую очень важный для меня проект — очень большую инсталляцию для музея Московской хоральной синагоги, в которой мы пытаемся вместе с архитектором Евгением Викторовичем Ассом выставить темпоральность... Должна быть большая

инсталляция, в которой изложены основные мотивы всех еврейских праздников, того, как устроен год. Там должно быть очень важное совмещение документального, то есть реально отснятого в синагоге материала и разных постановочных моментов, связанных с визуализацией того, чему посвящена та или иная молитва, те или иные важные слова в этот момент. Также я продолжаю работать с ГМИИ им. Пушкина, который для меня является малой родиной. Дело в том, что я с 5-го класса занимался там в разных кружках, это мое первое место работы. Я счастлив, что мы очень дружим с Мариной Девовой Лошак и делаем какие-то совместные интересные проекты. Кстати, раз уж речь зашла об этом, то надо сказать, что недавно умерла Ирина Александровна Антонова — исторический директор музея, которая с 1963 по 2013 год была директором. Сейчас в музее работает инсталляция, которая мне кажется очень симпатичной. Мы поставили экраны в залах, экраны показывают, что происходит в запасниках и, путешествуя по музею, ты можешь заглянуть в окошко, в котором увидишь, что происходит в запасниках.

Все это была некая преамбула. Сейчас я вам постараюсь показать, с чего начиналось мое размышление о музейном пространстве.

В глубокой юности, почти детстве, мы создали группу, которая называлась «МУ-ЗЕЙ». В этом дефисе было что-то, что мы хотели привнести в классическое понимание музея. Нами был придуман проект, который назывался «Музей старинного перформанса». Мы только что узнали значение слова «перформанс», но мы уже осознали его как искусство прошлого, каким он на самом деле и является. Классический перформанс остался в XX веке.

Вообще музеи — это удивительное пространство, в котором ты находишься в прошлом, но при этом находишься в настоящем, при этом очевидно, что в этом настоящем именно в музейном пространстве происходит формирование смысла будущего. Эта нелинейность музейного времени кажется мне очень современной и важной для понимания этого типа искусства.



*Рис. 4. Генри Мур. «Три мойры»*

На этом слайде концепт нашего первого перформанса. Я вам представлю первый перформанс, который сделала группа «МУ-ЗЕЙ» 9 октября 1991 года.

Была выставка великого Генри Мура и в центральном зале висела «Три Мойры» — это три богини судьбы, одна держит клубок с нитями всей судьбы, другая его разматывает,

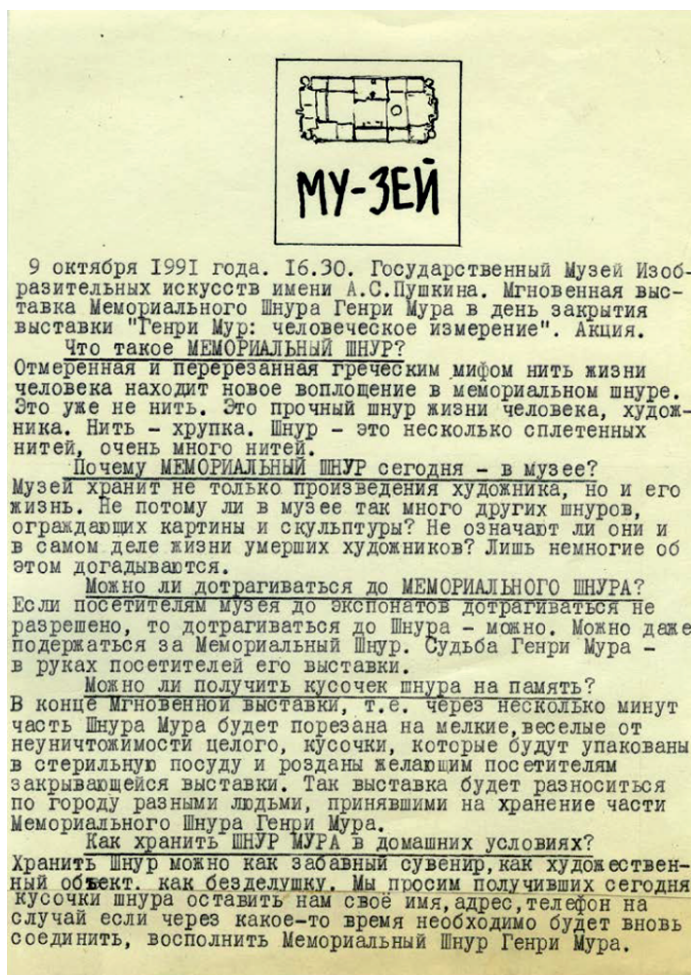


Рис. 5. «Манифест акции» «МУ-ЗЕЯ»

вает, а третья отрезает каждому из нас его жизнь. Сколько каждому из нас отмерено, столько Мойра и отрежет. Мы изготовили клубок, который специально покрасили. Разматывая клубок, мы отрезали для каждого посе-

тителя часть нити и выдавали в чашечках Петри кусочек его «генримурной» судьбы. Таких кусочков было порядка 100, они все пронумерованы, мы вручную создали каталог, который до сих пор существует. В нем, кроме теоретических статей о нашем перформансе, информация о хранителях шнура. Мы надеемся когда-нибудь обзвонить всех хранителей шнура и создать заново... Можно ли этот шнур собрать заново? Это вопрос.

Следующий перформанс назывался «Каждый есть Бойс в масштабе собственной жизни». Бойс — очень важная фигура для художников второй половины XX века. Художник, который во многом провозгласил принцип, что не вещь является произведением искусства, а сама жизнь художника. В этом смысле его перформативная практика является ключевой для понимания искусства второй половины XX века. Он всегда ходил в шляпе, это была часть его имиджа. Он был немецким летчиком во время Второй мировой войны, был сбит в Крыму, и его выходили крымские татары, обворачивая его в войлок, давая мед и смазывая жиром. Это стало его вторым рождением, обретением новой судьбы, и в дальнейшем все его мотивы, всё, что он дальше делал, было связано с войлоком, медом, жиром и т. д. То есть теми субстанциями, которые дали ему вторую жизнь.


Сейчас вы видите его графику. Это какие-то странные невещественные пятна, которые были предметом выставки в Пушкинском музее. Эти пятна — это йод, пятна от йода, которые стали мотивом его знаменитой графики.

Государственный музей изобразительных искусств  
имени А.С.Пушкина  
МУ-ЗЕЙ СТАРИННОГО ПЕРФОРМЭНСА

## КАЖДЫЙ ЕСТЬ БОЙС В МАСШТАБЕ СВОЕЙ ЖИЗНИ

*(Неизвестная акция Бойса)*

4 сентября 1992  
начало в 16.00  
Белый зал  
Волхонка, 12



**"КАЖДЫЙ ЕСТЬ БОЙС  
В МАСШТАБЕ СВОЕЙ ЖИЗНИ"**

Эту акцию совершил Йозеф Бойс. Это неизвестная акция Бойса. Этой акцией сегодня мы открываем Музей Старинного Перформэнса. Мы выдаем шляпы посетителям выставки графики Й.Бойса. Но не стоит искать среди них той шляпы, которую носил Йозеф Бойс. В центре Белого Зала - лоскутки и трубочки. Выберите трубочку, которая вам понравится. Вдохните не спеша жидкость до красной отметки на шкале трубочки. Сожмите кончик трубочки большим пальцем. Сосчитайте до трех. На счет "три" отпустите палец и капните в центр лоскутка. Вдох станет каплей. Капля превратится в пятнышко на лоскутке. Стопка лоскутков заполнится каплями посетителей выставки Бойса. Так лоскуток превратится в произведение искусства, в котором живет вдох человека в шляпе, человека, которому может быть и принадлежат фразы

**"КАЖДЫЙ ЕСТЬ БОЙС  
В МАСШТАБЕ СВОЕЙ ЖИЗНИ"**

му - зей

Рис. 6. Приглашение на выставку «Каждый есть Бойс»

При входе в музей, при входе в Белый зал, где проходила выставка, группа «МУ-ЗЕЙ» всем раздавали шляпы. Тогда был в центре Москве Тишинский рынок, на котором старьевщики продавали старье. Мы купили там какое-то количество шляп, еще собрали у знакомых. Таким образом, каждый входящий в зал становился немного Бойсом, то есть приобретал имидж художника. В центре зала стоял скульптурный станок, на котором располагались специально в размер графики Бойса белые тряпочки и жидкость цвета йода. Кроме того, поставили телевизор,



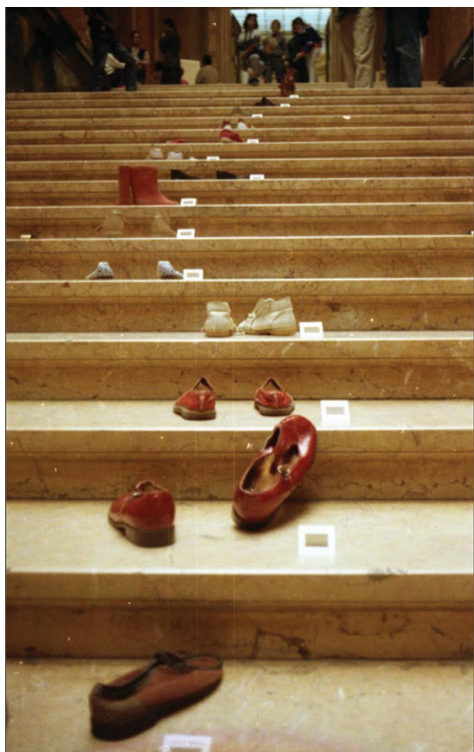
*Рис. 7. Бойс. Графика*

в котором демонстрировали, как Бойс смотрит телевизор, из которого раздаются звуки падающего самолета. Каждому посетителю, надевшему шляпу, предлагалось ртом набрать через трубочку «йод», а дальше выпустить жидкость на кусочек материи и посмотреть, как твоё дыхание становится графикой. Смысл этого перформанса в том, что каждый из нас является уникальным художником, каждый из нас не немного Бойс, наше дыхание уникально и создает уникальные графические музейные экспонаты. Это очень перекликается с графикой Бойса. Мы бы сейчас сказали, что через такой перформативный иммерсивный тип театра мы осуществляли коммуникацию зрителя с искусством.



*Рис. 8. Документация акции «Каждый есть Бойс»*

Следующий проект посвящен босоногим детям. На выставке «Образы детства» мы выставили, собрав по знакомым, детскую обувь. Привнесли часть своей частной истории, истории наших друзей в музейное пространство. У каждой пары была подпись, чья эта обувь. Почему-то раньше была традиция сохранять старую детскую обувь? Было симпатичное рифмование личной истории с историей вечного, казалось бы, вечного, музейного пространства.



*Рис. 9. Акция «Образы детства» группы «МУ-ЗЕЙ»*

Таким образом, я рассказал о некоторых событиях, вещах, связанных с музейным пространством, которые, казалось бы, находятся в прошлом. Но как мы знаем, в музее нет ни прошлого, ни будущего, ни настоящего, а есть какое-то свое течение времени. В этом смысле все, что я рассказал, находится неизвестно в каком времени.

Дальше я готов ответить на ваши вопросы, если они есть.

**Т. Круглова:** ...Музеи были такой формой, в которой это прошлое можно было сберечь, где бы оно уже не менялось. Мне кажется, что в этом смысле потребность в музеях все время возрастает. Музеев появляется всё больше, музеи возникают по самым разным поводам. Чем быстрее мы развиваемся, чем текучей становится современность, тем больше потребность в музеях. Когда Вы сказали, что в музее только два времени, мне это показалось спорным, потому что классический музей стремится время остановить. То есть это все-таки способ консервации, такая консервная банка, в которую прячется прошлое. Мне кажется, внесение новых медиа, о которых Вы замечательно и интересно рассказали, это как раз попытка эту банку вскрыть, даже взболтать ее и перепутать все эти времена, и с каждым новым медиа появляется какое-то новое темпоральное измерение. Как вам кажется, что в музее происходит со временем, от того что вы туда вторгаетесь то инсталляцией, то перформансом, то разными другими формами?

**А. Сильвестров:** Абсолютно вы правы. Представление о музее как о консервной банке, действительно, сложилось и было достаточно мейнстримным до конца XX века. То есть музеи типа «А, старик, иди в музей! Все, списали тебя, ты уже не настоящий, а консервная банка — прошлое». Эта интонация действительно была присуща XX веку. Хотя, когда создавались музеи, то есть я имею в виду бум музейного строительства конца XIX — начала XX века, это было удивительное и суперсовременное медиа для того времени. Это работа лучших архитекторов, художников того времени над придумыванием... Наш Пушкинский музей абсолютно в этом смысле уникальное пространство, в ко-

тором архитектор Клейн вместе с Цветаевым придумали невероятное пространство. Каждый зал — это театрализация эпохи. Казалось бы, ты показываешь прошлое, но на самом деле как мы сейчас понимаем, Пушкинский музей, если мы берем Греческий дворик или Римский зал, это, скорее, даже не про Рим, а про модерн. То есть это не про Древний Рим. Мы видим, что это прекрасное произведение начала XX века, это потрясающе придуманная драматургия, которая выстроена между предметами, потрясающе придуманные интерьеры и т. д. То есть, когда он придумывался и делался, это был вполне себе живой инструмент, это было суперсовременное искусство. XX век с его отказом от вещественности и перформативности все эти вещи списал в консервацию: «это классика, то, что в музее — это мертвое». Но, как мне кажется, именно современность открывает, что в музее можно применять современные практики, быть именно здесь и сейчас, наблюдать с помощью медиа, театральных практик, каких-то иных практик, о которых мы еще не догадываемся, открывать актуальность настоящую, при этом имея огромную ретроспекцию в разное прошлое. Например, в случае с Пушкинским музеем. Вот я прихожу в Греческий дворик: с одной стороны, я оказываюсь в разрушенном Парфеноне, потому что Греческий дворик — это представление о разрушенном Парфеноне; с другой стороны, я оказываюсь в своем детстве, когда я в первый раз пришел и с удивлением, каким-то невероятным счастьем это все разглядывал. И всегда, когда я там оказываюсь, я перемещаюсь в это время. С третьей стороны, я оказываюсь во времени, когда я в первый раз оказался в реальном Парфеноне. Как только я захожу в Греческий дворик, я

вспоминаю это чувство: я в Парфеноне, и я испытываю удивление, что то, что я всю жизнь видел в виде макета, реально существует. Это третье время. Четвертое время — это здесь и сейчас, когда я в Греческом дворике с супер-современным, интереснейшим, новым проектом, о котором я ни слова вам не скажу, устремленным далеко в будущее. То есть в этом смысле в музее есть все времена одновременно, и ты можешь актуализировать каждое из них в любой момент. И это реально темпоральный сапфир. Музей — это магический темпоральный камень, поворачивая который, ты можешь оказываться в прошлом, будущем и, главное, настоящем.

**Участник конференции:** Как продолжение того, о чем вас спрашивала Татьяна Анатольевна. То, что вы рассказывали, очень мне напоминает фразу Козеллека по поводу определения музея. Он говорил, что «музей — это парадоксальная консервация без времени». Именно эта парадоксальность создает сам музей и показывает, как он функционирует. В вашем выступлении были важные меты. В музее мы все равно имеем дело с производством смыслов, но в то же время, когда мы начинаем говорить про какие-то полимедиальные структуры, про какие-то медиа, про цифровизацию, у нас возникает еще больше парадоксов и недопониманий...

**А. Сильвестров:** Вопрос в том, что такое современное медиа? Как оно живет? Это практически неотрефлексированный вопрос, особенно в музейном мире. Конечно, бесконечное использование медиа, разных экранов и телевизоров — это плохое использование. Когда это неотрефлексированная история, когда не сделанное ис-

кусство, а просто использование медиа ради медиа — это вызывает раздражение и у зрителя, и в принципе у всех. В этом смысле я не являюсь проповедником того, что необходимо каждому музею поставить по экрану. Надо очень подумать, как это сделать и как с этим работать. Возможно, где-то лучше работать перформативно. Скажем так, когда я работал с музеем Царицыно, то прежде чем сделать предложение, у нас было полтора года разговоров с научным директором музея: как музей устроен, как живет эпоха, как сочетаются разные медиа, какие могут быть медиа в данном пространстве? Про Пушкинский музей я не говорю, это очень длинный диалог. Знаете, есть кино, а есть кино. Если мы называем кино все, что показывают в кинотеатрах, то у вас будет очень грустное впечатление об искусстве кинематографа, а есть великие фильмы. Вот примерно то же самое происходит с использованием медиа в музеях. До недавнего времени люди, которые этим занимались, не являлись профессионалами в области медиа или совсем не понимали, что такое музей. Сочетание в человеке понимания музея как нового типа искусства, в котором возможна какая-то иная темпоральность, иная перформативность, и реального профессионализма в области работы с кино или смежными медиа — этого сочетания в мире до недавнего времени не было. И неслучайно именно сейчас разные режиссеры с большими именами начинают сотрудничать с музеями и придумывать. Можем назвать Фабра, который много делает для музейных экспозиций. Можем назвать Андерсона, который недавно сделал потрясающую выставку вещей в Венском музее. Мой коллега Илья Хржановский делает интересные вещи в Киевском музее Бабий Яр и т. д. и

т. д. Сейчас такое время, когда музею требуется профессиональная режиссура, а режиссерам требуются музеи.

**Т. Круглова:** Андрей, спасибо вам большое! Мы сегодня собираем метафоры и после вашего выступления я записала, что «музей — это уникальный темпоральный сапфир».

### 3.2. Фильм-спектакль – границы жанра\*



**Л. Немченко:** После премьеры фильма «UFO» на Кинотавре, вышел ваш замечательный оператор и сказал: «Ну, я оператор, конечно, условный. Каждый мог быть оператором — поставь себе камеру, и вся история». Как вы жанрово определяете то, что получилось из спектакля?

**И. Вырыпаев:** У этого есть название, это называется «фильм-спектакль». Это очень точное жанровое определение. Это не жанр, а формат, точнее. Это фильм-спектакль. Это то, чем занимается наше направление — Окко Театр — фильмами-спектаклями. Мы хотим это развивать. Мне вообще это очень интересно стало в последнее время. Пока мы немного сделали еще, но собираемся на следую-

---

\* Сведения об авторе:

*Иван Александрович Вырыпаев*, драматург, режиссер театра и кино, актер, продюсер, генеральный продюсер Окко Театр (г. Варшава, Польша).

ший год, у нас много проектов, мы уже их начали делать. Итак, фильм-спектакль. Я не знаю, какое поколение людей сидит в зале, но мое поколение смотрело телевизионные спектакли. Я помню, что направление фильмов-спектаклей в советское время было очень развито. Я смотрел, еще когда в Иркутске жил, школьником, там показывали фильмы-спектакли с очень известными московскими артистами. Их делали такие режиссеры, как Анатолий Васильевич Эфрос, Фоменко Петр Наумович. В Польше, где я живу, это тоже развито до сих пор. Я бы хотел вывести это на какой-то настоящий уровень, если получится. У тех фильмов-спектаклей был только один недостаток — это слабое качество съемки, потому снималось на телевизионные камеры и техники такой не было, а на киноплёнку не могли снимать по понятным причинам — это было очень дорого и неудобно. «UFO» — это фильм-спектакль, если ответить на ваш вопрос. Вы видите, что актеры как бы сидят в павильоне. Федя Лясов (оператор), конечно, поскромничал. Он не просто поставил камеру. Во-первых, он поставил камеру Alexa, во-вторых, 30 человек съемочной группы поставил за эту камеру и т. д. То есть, это не дешевые съемки, снято как хорошее кино. Единственно, что в этом формате персонажи «сидят и говорят», а текст — основой герой, поэтому это спектакль. Если это назвать фильмом в чистом виде, убрав слово «спектакль», то люди бы удивились. Их нужно предупреждать о том, что этот фильм — спектакль.

**Л. Немченко:** Я так и думала, что вы продолжаете линию Эфроса и Фоменко, которые создавали прекрасные радиоспектакли и телеспектакли. Вы идете дальше, вот это и есть сверхзадача?

**И. Вырыпаев:** Да, мы хотели бы делать такие проекты. То есть слово «теле» приклеилось от слова «телевизор». Сейчас слово «теле» нужно заменить на слово «фильм» просто. То есть это показывается, где угодно. Если вам интересно, то я могу в двух словах охарактеризовать этот формат — чем он отличается и в чем его суть.

**Л. Немченко:** Да, нам интересно.

**И. Вырыпаев:** Я придерживаюсь мнения, что если в театре идет спектакль на сцене, то он сделан по определенным законам. Он сделан для людей, которые сидят непосредственно в зале перед спектаклем и смотрят его. И потом, когда мы его снимаем на камеры (а таких примеров сейчас очень много, особенно в пандемию), в моем понимании это не работает. Более того, в моем понимании, это делает хуже. И не только я так считаю, я буквально вчера разговаривал с Валерием Фокиным, мы с ним сейчас работаем. Он точно так же считает, считает так и Андрей Могучий, считает так и Константин Богомолов. Многие режиссеры так считают, потому что в театре вся энергия актера идет на зал. Когда мы это приближаем камерой, то вся его неудачная игра, весь неудачный грим, вся эта бутафория выносятся на первый план. Поэтому я не думаю, что стоит делать съемки спектаклей и продавать их как продукт. Конечно, снять это как историю, что вот был такой великий спектакль поставлен, что есть у нас где-то съемка, мы можем иногда посмотреть, студентам показать в качестве проекта. Но это не продукт. А фильм-спектакль означает, что там совмещаются две вещи — это театр, который разговаривает со зрителем с помощью языка кино. Это павильон. В фильме-спектакле не может быть настоящей улицы, не может быть на-

туры, не может быть неба. Это театр в кадре, но снят он по законам кино. И смонтирован, и звук записан, и грим, и актер играет не для зала зрительного, а он играет для камеры, как в кино. Прежде всего, драматический театр отличается от других форм искусства тем, что в нем на первом месте — текст, пьеса. Потому что драматический театр — это про пьесу, это является его главным ключевым элементом. Если в балете — это балет, если в опере — это вокал, либретто, то в драматическом театре это исполнение текста. Он уникален именно этим. Ты приходишь и тебе читают, разыгрывают созданный текст. Этот элемент — игры пьесы, должен быть и в фильме-спектакле тоже сохранен. То есть мы смотрим, как играют текст, мы не находимся на улице. В кино мы имитируем кусок жизни (герой едет в трамвае, бежит собака и т. п.). В театре мы не можем воссоздать натуралистическую жизнь, мы не можем делать очень много перемен мест действия и т. д. Поэтому мы в театре делаем художественное обозначение этого. Но главный упор мы делаем на текст и на актерское исполнение. В театре самое главное — это актер, исполняющий текст. Мы приходим смотреть, как он играет этот текст. Удивительно, что я буду в следующем году снимать проект под названием «Сибирь», выйдет он в 2022. Я написал такую пьесу, действие происходит в 1974 году в тайге. Я хочу все искусственно там построить, всю тайгу, буду снимать в павильоне. Текст, который я написал, и персонажи — это все театрально. Если взять мою пьесу и по-настоящему поехать в Сибирь, то это невозможно будет сделать, текст не выдержит настоящей природы. Также как Шекспира, все попытки съемки провальные. Потому что вы не можете говорить поэтический

текст, когда по-настоящему едете на лошади. Потому что этот текст искусственный. Он создан человеком елизаветинской эпохи для елизаветинского театра. В тексте Шекспира все описательно. Его можно снимать как мюзикл и удачная попытка есть — современный фильм «Ромео + Джульетта» с молодым Леонардо ди Каприо. Это ближе всего к Шекспиру, потому что там создан искусственный театральный мир. Один очень известный российский режиссер недавно попросил меня сделать фильм-спектакль по его уже готовому спектаклю, который идёт на сцене. Он прислал мне этот спектакль. Я написал ему, что из этого нельзя сделать фильм-спектакль, потому что там много условностей, абстракций. Он на меня очень обиделся. Но не из всего можно сделать фильм-спектакль. Потому что если у тебя главным героем является свет на сцене, то ты не сделаешь фильм-спектакль, потому что ты это не будешь видеть.

**Л. Немченко:** Вы очень хорошо сейчас определили следующую историю: любой ли спектакль может стать фильмом.

**Зритель Елена:** Добрый вечер, Иван! Я бы хотела вас поблагодарить за этот фильм, это был как мощный сеанс психотерапии. Я как раз ваше поколение, как я думаю. Это просто запредельно здорово. Первый мой вопрос: как у вас родился такой замысел? И второй вопрос: интересны ли вам молодые режиссеры, которые начинают работать в направлении фильмов-спектаклей, принимаете ли вы авторов к сотрудничеству?

**И. Вырыпаев:** Спасибо за вопрос. Я очень хочу, чтобы этот жанр возродился, чтобы были фильмы-спектакли,

чтобы их делали не только в Москве и Питере, а как раз в разных регионах. Вы можете написать нам на Фейсбуке, предложить свой проект. Поскольку Окко — очень большая корпорация и очень сложная бюрократия, то мы подаем проекты на год вперед, то есть мы уже закрыли следующий год. Что касается первого вопроса, то я эту пьесу написал давно — 8 лет назад. Меня попросили сделать в Польше в Кракове дипломный спектакль для актеров. В Польше есть традиция, когда известные режиссеры ставят дипломные спектакли. Написал за две недели для каждого актера монолог. Я заложил туда то, что я на тот момент понимал и знал. У меня как раз дочка родилась на тот момент. Я сидел в комнате, жена баюкала ребенка. Эта пьеса мне как-то очень легко далась. И ответственности особой не было, всё-таки студенческий спектакль, В результате получился очень хороший спектакль, мы даже играли потом его в театре. Сейчас это вспомнилось только из-за коронавируса: как и у всех у нас рухнули проекты. Мы подумали «чего сидеть без дела, надо что-то делать». Я позвонил всем актерам, которых вы видели, и мы сделали фильм.

**Л. Немченко:** Ваня, в продолжение вопроса о границах жанра, К примеру, спектакль Тимофея Кулябина «Три сестры», где нет ни одного слова, может стать фильмом? Возможен ли фильм-спектакль (не опера, не балет), в котором не было бы слов?

**И. Вырыпаев:** Конечно, возможен. Имеется в виду, что вы приходите вечером и думаете: «Посмотрю-ка я фильм». Не в смысле, что вы хотите посмотреть театр. Потому что если вы хотите посмотреть театр, то вы идете в театр.

И тот продукт, который у нас есть, вы его воспринимаете как фильм, даже если героем этого фильма является театр. Но это же фильм. Можно снять все, что угодно. Но заранее сделанный спектакль трудно переделать в фильм.

**Л. Немченко:** Вы говорите, что полный эффект присутствия при просмотре фильма-спектакля это все равно не то.

**И. Вырыпаев:** Каждый проект надо смотреть отдельно. Я видел хорошие примеры. Мне кажется, что это не работает. Ты можешь понять, как сделан спектакль, из чего сделан спектакль, о чем он. Но это не главное в театре, главное — это чувственное переживание, а с этим будет проблема, потому что актер играет не для тебя, а для зрительного зала. Фильм — это другое. Актеры играют на камеру. Моя жена снимается в кино, а я — нет. И я понял разницу между нами — она укладывает все в камеру, все делает ради камеры. В Америке специально этому учат.

**Л. Немченко:** Можно ли сказать, что ваша история более честная? Потому что в театре HD нам говорят: «Ребята, вы не можете сейчас оказаться в Лондоне, но мы вам покажем, и вы услышите прекрасную английскую речь, увидите все мизансцены, которые из третьего яруса вы не увидите и т. п.», и мы понимаем, что тут есть обман.

**И. Вырыпаев:** Есть такое понятие — «контакт». В театре он происходит сиюминутно, сейчас. И когда я играю, то у меня как у актера контакт с залом, ваша реакция имеет влияние на мою игру. Спектакль зависит от зала. Всем известны понятия «тяжелый зал» или наоборот. В ситуации театра HD вы смотрите на это со стороны, я не в кон-

такте с вами, я в контакте с теми, для кого я играю, поэтому вы подглядываете.

**Л. Немченко:** А вы честно говорите, что вы показываете фильм-спектакль.

**И. Вырыпаев:** Да, вы затрагиваете социальную тему. Конечно, я сижу, интересуюсь театром, а денег поехать в Лондон у меня нету. Конечно, это хорошая история, я могу посмотреть, как ставят спектакль где-то. Я не говорю, что это плохо. Но я просто говорю, что фильм-спектакль — это отдельная вещь. Это фильм.

**Зритель:** Добрый день! Спасибо за фильм, за живой теплый диалог. Я запомнила, что до 2022 года график вашего агентства готов. Можно ли сказать, что в этом графике, что мы сможем увидеть?

**И. Вырыпаев:** Я вам скажу. Например, мы будем делать спектакль Валерия Фокина «Честная женщина». Придумывая этот спектакль в Александринке, Валерий Владимирович думает и о будущем фильме. Фокин сразу предполагает, что у него будут работать разные гримеры, разные художники и пр. Также в Питере делают «Бумерит», это по Кену Уилберу, он замечательный американский философ, родоначальник интегральной философии. Там тоже будет и фильм, и спектакль. Очень круто, чтобы был и фильм, и спектакль. Мы хотим, чтобы так было. Зрители могут прийти в театр после фильма и наоборот.

**Зритель:** Работа над фильмом-спектаклем требует особых актерских навыков, собираетесь ли вы этому учить, может, снимите документальные материалы об этом?

**И. Вырыпаев:** Безусловно, мы собираемся проводить мастер-классы. Мне самому это очень интересно, так как

я пишу пьесу и сценарий, вроде бы одни и те же слова, но одни для спектакля, другие для фильма. Текст один, а ты делаешь и спектакль, и фильм.

Мы будем делать фильм-спектакль по Дороте Масловской с Войтехом Урбаньским, это будут «Другие люди».

Также в планах продюсирование иркутского проекта, по пьесе Александра Родионова. Сегодня в каждом городе есть техника, мы хотим, чтобы регионы сами делали фильмы-спектакли, а мы будем их продюсировать. Мы хотим, чтобы были региональные productions, а мы будем показывать их на Окко, кстати, это и для актеров работа.

**Зритель:** Я смотрела ваш фильм, закрыла ненадолго глаза, слышала текст и тоже было очень хорошо. Почему важно в фильме-спектакле изображение?

**И. Вырыпаев:** Очень важно видеть персонаж. Через глаза вы видите отношение и видите персонаж, выражение лица, чувственность, именно. Глаза актеров/персонажей помогают тексту своей нежностью.



Научное издание

**МИР ЧЕРЕЗ ЭКРАН(Ы)**

**Монография**

Редактор Е. А. Цепелева  
Оригинал-макет Ю. Л. Ракульцева

Подписано в печать 30.01.2021. Формат 60х90/16.  
Бумага для множит. аппаратов. Печать на ризографе.  
Уч.-изд. л. 9,21. Усл. печ. л. 15,99.  
Тираж 100 экз. Заказ № 496

Гуманитарный университет  
620041, г. Екатеринбург, ул. Железнодорожников, 3  
Лицензия № 2114 от 26.04.2016

Отпечатано с оригинал-макета в ООО «ИРА УТК»  
620089, г. Екатеринбург, ул. Луганская, д. 59/4