

Научный журнал

ISSN 2074-0832 (Print)
ISSN 2713-2471 (Online)

Вестник

ВГИК

www.vgik.info

В НОМЕРЕ:

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КИНО

Л.Б. Ключева

Покадровый анализ
в аналитической работе
над фильмом

ПЕРФОРМАНС

Б.С. Шимохин, С.С. Кулешов

Фильмическая реальность
как модель развития современных
медиа

И.В. Зуйков

Особенности использования
искусственного интеллекта
в кинематографе и медиаиндустрии

МИРОВОЙ КИНОПРОЦЕСС

В.А. Акимов

Инверсия нормы в экранной
репрезентации власти



№ 4 (54)

Том 14 ДЕКАБРЬ 2022

ВГИК: Новый Год для маленьких зрителей



Подробнее см. на 6-й странице



Автор скульптурной композиции — А. Багаев
Автор идеи — кинорежиссер и сценарист, народный артист России,
профессор режиссерского факультета ВГИК С. Соловьев

ВГИК

Информационно-аналитический журнал

Свидетельство о регистрации
ПИ № ФС77-33969 от 7 ноября 2008 г.
Выдано Федеральной службой по надзору в сфере
связи и массовых коммуникаций
ISSN 2074-0832
Тираж — 500 экз. Первый завод 100 экз.
Периодичность — 4 раза в год

Публикуемые в журнале научные статьи отвечают
требованиям ВАК Минобрнауки России по
отраслям науки — Искусствоведение и Философия,
соответствуют паспортам научной специальности
— 5.10.3. Виды искусства (Кино-, теле- и другие
экранные искусства); 5.7.3 Эстетика.

Учредитель журнала:

Всероссийский государственный
университет кинематографии
им. С.А. Герасимова

Адрес редакции: Россия, 129226,
Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3
<http://www.vgik.info/science/bulletin/>
e-mail: vestnik-vgik@vgik.info
<https://vestnik-vgik.com>

Дизайн и верстка:

Редакционно-издательский отдел
Дизайн и верстка И.А. Сеничкина
Корректор Д.А. Адырхаева

**Редактура текстов на английском
языке:** Лаборатория зарубежного
кино ВГИК

Дизайн-макет обложки

И. Сеничкина

Отпечатано в типографии:

ВГИК Россия, 129226, Москва,
ул. Вильгельма Пика, д. 3
Заказ № 005-23

*Использование материалов журнала
частично или целиком допускается
только с письменного разрешения
редакции. Рукописи публикуются
по решению Редакционного совета
журнала, не возвращаются*

© Редакция журнала
«Вестник ВГИК», 2022

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ НАУЧНОГО ЖУРНАЛА

ПРЕДСЕДАТЕЛЬ

Мальшиев В.С.

И.о. ректор ВГИК, академик РАО, доктор искусствоведения, кандидат экономических наук, профессор

ЧЛЕНЫ РЕДАКЦИОННОГО СОВЕТА

Абдрашитов В.Ю.

Народный артист РФ, профессор кафедры режиссуры игрового фильма ВГИК

Арабов Ю.Н.

Заслуженный деятель искусств РФ, профессор, зав. кафедрой драматургии кино ВГИК

Боймерс Биргит
(*Великобритания*)

доктор наук, профессор Университета г. Аберистгит (Отдел «Театр, кино и ТВ»); главный редактор журнала "Studies in Russian and Soviet Cinema" («Исследования российского и советского кино»), редактор web-site "Kinokultura"

Буров А.М.

доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры эстетики, истории и теории культуры ВГИК

Восколович Н.А.

доктор экономических наук, профессор кафедры экономики труда и персонала экономического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова

Гордин В.Э.

доктор экономических наук, профессор НИУ ВШЭ в Санкт-Петербурге

Добросоцкий В.И.

доктор экономических наук, заведующий кафедрой управления и права МГИМО

Друбек Наташа
(*Германия*)

доктор наук, профессор Питер Сонди Институт сравнительной литературы, Свободный университет Берлина, главный редактор журнала "Apparatus": Фильм, Медиа и цифровая культура в Центральной и Восточной Европе

Жабский М.И.

доктор социологических наук, ведущий научный сотрудник Научно-исследовательского сектора ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии»

Караваев Д.Л.

кандидат искусствоведения, директор информационно-аналитического центра кинообразования и кинопросвещения, ВГИК

Кириллова Н.Б.

доктор культурологии, профессор кафедры культурологии и социально-культурной деятельности УрФУ им. первого Президента России Б.Н. Ельцина, Заслуженный деятель искусств РФ

Криволицкий Ю.В.

доктор экономических наук, профессор кафедры производственного менеджмента и маркетинга МАИ

Кривиун О.А.

доктор философских наук, профессор, Заслуженный деятель искусств РФ, академик РАХ, зав. отделом теории искусств Института теории и истории изобразительных искусств РАХ

Маньковская Н.Б.

доктор философских наук, главный научный сотрудник сектора эстетики Института философии РАН

Молчанов И.Н.

доктор экономических наук, профессор кафедры политической экономии МГУ; профессор Департамента общественных финансов Финансового университета при Правительстве РФ

Николаева-Чинарова А.П.

доктор философских наук, кандидат экономических наук, директор Центра непрерывного образования и повышения квалификации творческих и управленческих кадров в сфере культуры, ВГИК

Прожиго Г.С.

доктор искусствоведения, профессор кафедры киноведения ВГИК

Рейзен О.К.

доктор искусствоведения, профессор кафедры киноведения ВГИК

Русинова Е.А.

доктор искусствоведения, доцент, заведующая кафедрой звукорежиссуры, ВГИК

Свешников А.В.

доктор искусствоведения, кандидат педагогических наук, профессор кафедры рисунка и живописи ВГИК

Сидоренко В.И.

кандидат экономических наук, профессор, зав. кафедрой продюсерского мастерства ВГИК

Соколов С.М.

Заслуженный деятель искусств РФ, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК

Уразова С.Л.

доктор филологических наук, доцент, главный редактор журнала «Вестник ВГИК»

Хикс Джереми
(*Великобритания*)

доктор наук, преподаватель колледжа Королевы Марии при Лондонском университете, зав. отделом русской культуры и кино; соредактор научного интернет-сайта "Kinokultura"

Хотиненко В.И.

Народный артист РФ, профессор, зав. кафедрой режиссуры игрового фильма ВГИК

Хренов Н.А.

доктор философских наук, профессор, Сектор художественных проблем медиа Отдела медийных и массовых искусств Государственного института искусствования

Цыркун Н.А.

доктор искусствоведения, старший научный сотрудник ФГБУК «Государственный центральный музей кино»

Ясулович И.Н.

Народный артист РФ, профессор, зав. кафедрой актерского мастерства ВГИК

Решением Президиума Высшей аттестационной комиссии Минобрнауки России журнал «Вестник ВГИК» включен в Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, в которых публикуются основные научные результаты диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук

СОДЕРЖАНИЕ

ХРОНИКА В ДЕТАЛЯХ | АКТУАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ

6 В канун встречи Нового года

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КИНО | ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА

8 Л.Б. Клюева. Покадровый анализ в аналитической работе над фильмом

КИНОЯЗЫК И ВРЕМЯ | ГЕНЕЗИС ОБРАЗА

26 Н.Г. Кривуля. Литературные аллюзии в анимационных фильмах как форма интертекстуальности (окончание статьи, начало – в № 3 (53), 2022 журнала)

37 С.Н. Север. Культурный модус в ракурсе семантической содержательности кинокадра

ПЕРФОРМАНС | ИСКУССТВО ВОПЛОЩЕНИЯ

50 Б.С. Шимохин, С.С. Кулешов. Фильмическая реальность как модель развития современных медиа

65 И.В. Зуйков. Особенности использования искусственного интеллекта в кинематографе и медиаиндустрии

78 Е.М. Тютина. Смех как сюжетообразующий фактор драматургии фильма

КУЛЬТУРА ЭКРАНА | КУЛЬТУРОЛОГИЯ. ФИЛОСОФИЯ

93 В.М. Овчинников. Философско-архетипическая образность визуального ряда в игровой серии «Assassin's Creed»

МИРОВОЙ КИНОПРОЦЕСС | АНАЛИЗ

102 С.А. Смагина. Женщина-вамп в датском кинематографе 1910-х годов как прообраз «новой женщины»

116 А.В. Виногородская. Код христианской морали в фильме Ларса фон Триера «Догвилль»

126 В.А. Акимов. Инверсия нормы в экранной репрезентации власти

ТЕЛЕВИДЕНИЕ | ЦИФРОВАЯ СРЕДА

140 М.А. Радаев. Деконструкция образа криминального авторитета в российских телесериалах начала XXI века

24, 90 ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ | КНИЖНАЯ ПОЛКА

Библиотека ВГИК

151 SUMMARY | ПРЕЗЕНТАЦИЯ АВТОРОВ

158 РЕКОМЕНДАЦИИ АВТОРАМ

ACADEMIC PERIODICAL'S EDITORIAL BOARD

CHAIRMAN

Malyshev V.S. Acting Rector VGIK, Academician of The Russian Academy of Education, Dr. of Art, PhD in Economics, Professor

MEMBERS OF EDITORIAL BOARD

- Abdrashitov V.Y.** People's Artist of the Russian Federation, Professor, Fiction Film Directing Department, VGIK
- Arabov Y.N.** Professor, head of the Screenwriting Department, VGIK, Honoured Arts Worker of the Russian Federation
- Birgit Beumers**
(United Kingdom) Dr., Professor, Aberystwyth University (Department of Theatre, Cinema and TV), editor-in-chief of the "Studies in Russian and Soviet Cinema" magazine, editor of the "Kinokultura" website
- Burov A.M.** Dr. in Art, Assistant Professor, Professor of the Department of Aesthetics, History and Theory of Culture VGIK
- Voskolovych N.A.** Dr. in Economic Sciences, Professor at the Department of Economics of labor and personnel of the economic faculty of Lomonosov Moscow State University
- Gordin V.E.** Dr. in Economics, Professor of the Higher School of Economics in St. Petersburg
- Dobrosotsky V.I.** Dr. in Economic Sciences, Head of the Department of Management and Law at MGIMO
- Natascha Drubek**
(Germany) Dr., Professor, Peter Szondi-Institut, Freie Universität Berlin, chief-editor journal Apparatus: Film, Media and Digital Cultures in Central and Eastern Europe
- Zhabskiy M.I.** Dr. in Sociology, VGIK, Leading Researcher, Research Sector, FGBOU DPO "Academy of Media Industry"
- Karavaev D.L.** PhD in Art, Head of Research and Information Center of Film Training and film Education, VGIK
- Kirillova N.B.** Dr. in Culturology, Professor, Department of Culturology and Sociocultural Activities, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N.Yeltsin, Honoured Arts Worker of the Russian Federation
- Krivolutskiy Yu. V.** Dr. of Economic Sciences, Professor of faculty of industrial management and marketing Moscow aviation institute (Technical University) MAI
- Krivtsun O.A.** Dr. in Philosophy, Professor, Honored Artist of the Russian Federation, Academician of the Russian Academy of Arts, head of the Art Theory Department, Research Institute of Theory and History of Fine Arts, the Russian Academy of Arts
- Mankovskaya N.B.** Dr. in Philosophy, Chief Research Fellow of the Aesthetics Department, the Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences (IPGRAS)
- Molchanov I.N.** Dr. of Economic Sciences, Professor of "Political Economy", Lomonosov Moscow State University, Professor of Department of Public Finance Financial University under the Government of the Russian Federation
- Nikolaeva-Chinarova A.P.** Dr. in Philosophy, PhD in Economics, Director of the Center for Continuing Education and Advanced Training of Creative and Management Personnel in the Sphere of Culture, VGIK
- Prozhiko G.S.** Dr. in Art, Professor, Cinema Studies Department, VGIK
- Reizen O.K.** Dr. in Art, Professor, Cinema Studies Department, VGIK
- Rusinova E.A.** Dr. in Art, Assistant Professor, Head of the Department of Sound Engineering, VGIK
- Sveshnikov A.V.** Dr. in Art, Professor, Department of Drawing and Painting, VGIK
- Sidorenko V. I.** PhD in Economics, Professor, head of the Producing Department, VGIK
- Sokolov S.M.** Professor, head of the Animation and Computer Graphics Department (VGIK), Honoured Arts Worker of the Russian Federation
- Urazova S.L.** Dr. in Philology, Assistant Professor, editor-in-chief of the "Vestnik VGIK"
- Jeremy Hicks**
(United Kingdom) Dr., lecturer, Queen Mary's College (University of London), Deputy Head of Russian Culture and Cinema Department, coeditor of the "Kinokultura" educational website
- Khotinenko V.I.** People's Artist of the Russian Federation, Professor, head of the Fiction Film Directing Department, VGIK
- Khrenov N.A.** Dr. in Philosophy, Professor, Section of Media Artistic Problems, State institute of Cultural Studies.
- Tsyrukun N.A.** Dr. in Art, Senior Researcher FGBUK "State Central Museum of Cinema"
- Yasulovich I.N.** People's Artist of the Russian Federation, Professor, head of the Acting Skills Department, VGIK

“VGIR Vestnik” (“Journal of Film Arts and Film Studies”) is a peer-reviewed journal which is included into the list of scientific periodicals and editions approved by the Presidium of the Higher Attestation Commission (VAK) of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation for publishing the major scientific results in dissertations for the advanced academic degrees of Doctor of Sciences and Candidate of Sciences

CONTENT

EVENTS IN THE DETAILS | CURRENT EVENTS

6 **On New Year's Eve**

FILM THEORY AND FILM HISTORY | AUDIOVISUAL ARTS

8 *L.B. Klyueva. Frame-by-frame Analysis in the Analytical Study of the Film*

FILM LANGUAGE AND TIME | IMAGE GENESIS

26 *N.G. Krivulya. Literary Allusions in Animated Films as a Form of Intertextuality (the beginning see V. 14, n 3 (53), 2022)*

37 *S.N. Sever. Cultural Modus from the Perspective of the Semantic Content of the Film Shot*

PERFORMANCE | THE ART OF PRESENTATION

50 *B.S. Shimokhin, Sergey S. Kuleshov. Film Reality as a Model for the Development of Modern Media*

65 *I.V. Zuikov. Specific Aspects of Using Artificial Intelligence in Film and Media Industry*

78 *E.M. Tyutina. Laughter as a Plot-forming Factor in the Dramaturgy of a Film*

SCREEN CULTURE | CULTUROLOGY. PHILOSOPHY

92 *V.M. Ovchinnikov. Philosophical and Archetypal Imagery of the Visuals in the Game Series “Assassin's Creed”*

WORLD CINEMA | ANALYSIS

102 *S.A. Smagina. The Vamp in Danish Cinema of the 1910s as a Prototype of the “New Woman”*

116 *A.V. Vinogorodskaya. Code of Christian Morality in Lars von Trier's film “Dogville”*

126 *V.A. Akimov. The Inversion of Norm in the Screen Representation of Power*

TELEVISION | DIGITAL ENVIRONMENT

140 *M.A. Radaev. Deconstruction of the Image of a Crime Boss in Russian TV Series in the Early 21st Century*

24, 90 **READING ROOM | BOOKSHELF**

151 **SUMMARY | PRESENTATION OF AUTHORS**

158 **RECOMMENDATIONS AUTHORS**

В КАНУН ВСТРЕЧИ НОВОГО ГОДА

EDN: <https://elibrary.ru/yctmqm>

П риблизие встречи Нового года всегда связано с предвкушением обновления и свершения надежд. Но это еще и время подведения итогов в уходящем году. И в этом плане научная, творческая и организационная жизнь ВГИКа была весьма насыщенной.

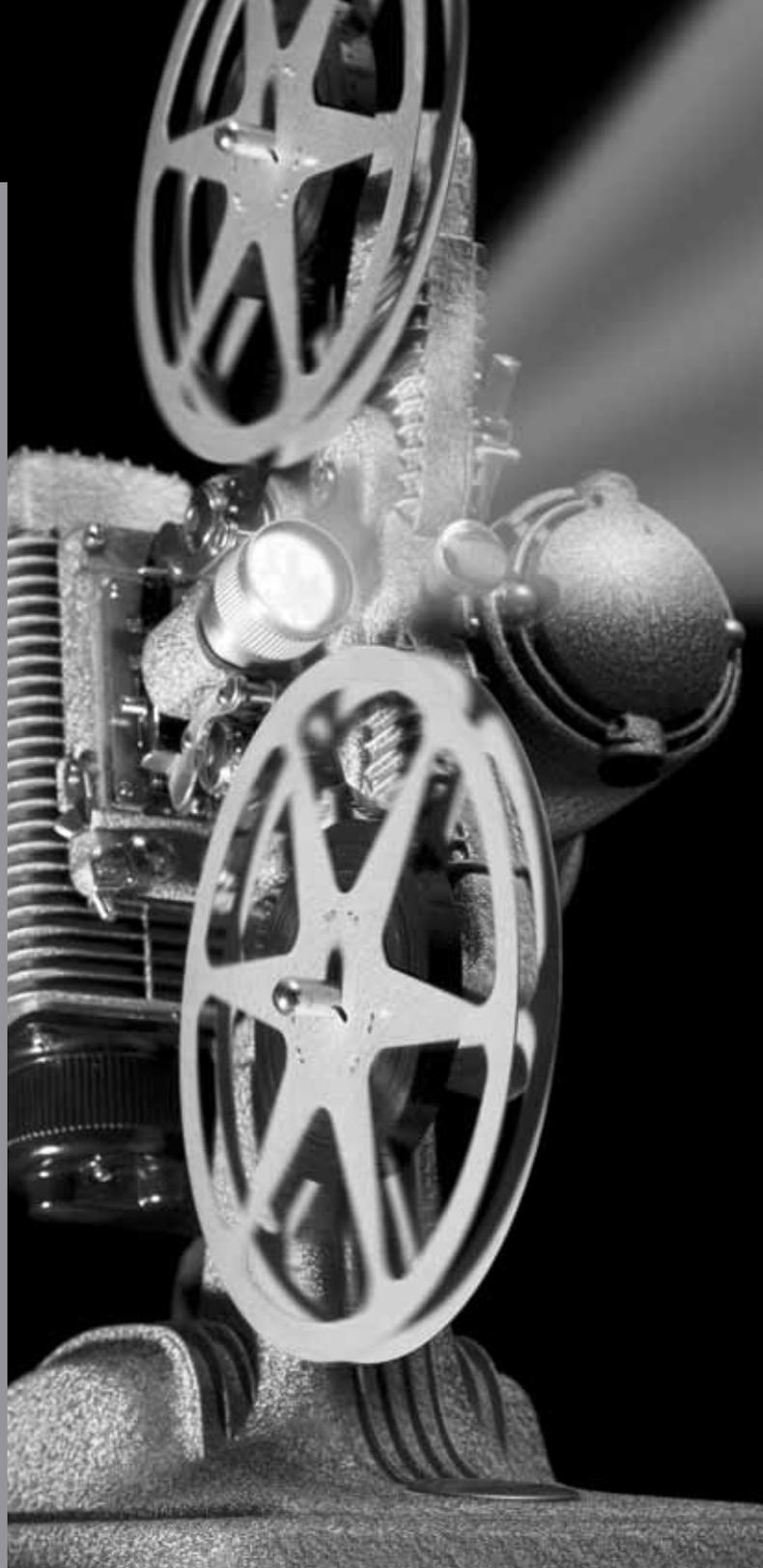
Среди знаковых достижений уходящего 2022 года стоит назвать открытие в вузе *Лаборатории виртуальной реальности и искусственного интеллекта*, где реализуются программы обучения по освоению новых квалификаций в рамках развития в России Программы стратегического академического лидерства «Приоритет 2030». На аналитику преобразований в кинематографе были нацелены и прошедшие научные мероприятия, в частности, Международная научно-практическая конференция «*Творческое наследие Андрея Тарковского. Актуальные аспекты. К 90-летию режиссера*», XIII Международная научная конференция по эстетике экранизации «*Экзистенциализм и его репрезентация в литературе и кино*», посвященная 200-летию юбилею Ф.М. Достоевского, научная конференция и круглый стол в связи со 100-летием выдающегося режиссера С.И. Росточкого. К этому стоит добавить и Международную научно-практическую конференцию «*Образование СССР как стимул развития национальных кинематографий современного СНГ*», где в прозвучавших докладах (из России, Армении, Беларуси, Казахстана, Киргизии) раскрывался феномен советского кинематографа как одного из достижений мировой и отечественной культуры.

С успехом прошел и 42-й *Международный студенческий фестиваль*, в нем конкурировали 62 кинокартины, присланные студентами киношкол из 40 стран. А подписание Соглашения Всероссийским государственным университетом кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК) и Университетом Бахчешехир (BAU), Стамбул, Турция, состоявшееся в рамках этого фестиваля, также внесло лепту в развитие международных связей старейшей киношколы в мире.

Двери вуза открыты и для простых любителей кино. Проведение в канун Нового года встречи маленьких зрителей с Дедом Морозом, Снегурочкой – одна из таких акций, завершившаяся спектаклем студентов актерского факультета мастерской В.А. Грамматикова. Прошло в Киноконцертном зале и празднование Нового года для преподавателей и сотрудников вуза, где ректор ВГИК, профессор В.С. Малышев вручал отличившимся Почетные грамоты «За добросовестный труд и высокий профессионализм».

Подробная информация на сайте ВГИК — www.vgik.info

**ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КИНО
ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА**





Покадровый анализ в аналитической работе над фильмом

Л.Б. Ключева

доктор искусствоведения

EDN: <https://elibrary.ru/hkfwcf>

УДК 778.05

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается такая обязательная форма при обучении профессии в киноведении, как изучение методик и технологий покадрового анализа фильма или его фрагмента. Ценность этого подхода не всегда осознается в полной мере. Тем не менее значимость покадрового анализа особенно высока в наши дни, так как он обращен к работе группы студентов с участием преподавателя, который моделирует и контролирует ход выстраивания аналитического процесса. В статье обосновываются как технологии и процедуры покадрового анализа экранного произведения, так и особенности сегментирования визуального образа.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

покадровый анализ, техники и процедуры покадрового анализа, операциональное поле, сегментирование, код

Закон «экономии творческих сил»

В свое время особой популярностью пользовался, так называемый, закон экономии творческих сил, который был принят исследователями разных эпох, начиная со Г. Спенсера. В его положениях главным было требование непрерывной заботы о сбережении внимания. Провести ум легчайшим и кратчайшим путем до желаемого понятия считалось единственно достойным и логичным занятием. И несмотря на то, что принципы закона экономии творческих сил выглядели безоговорочно убедительными, он, тем не менее, подвергся тщательному пересмотру со стороны представителей Русской формальной школы¹, которые фактически отказали данному закону по части признания его «универсальности», доказав, что в художественной коммуникации он может принести вреда не меньше, чем пользы.

Мысль об экономии сил как закона творчества может быть верна лишь в определенных случаях пользования языком, но далеко не во всех. Роман Якобсон выделил две функции языка: практическую и поэтическую. Так, в своей практической функции язык имеет ориентацию на прямую коммуникацию, в то время как в поэтической функции установка на прямую комму-

¹ К началу XX века в нашей стране искусствоведение и критика фактически не имели научного подхода. Анализ художественного произведения сводился к разбору содержательной части с тщательной проверкой на соответствие текущей политической идеологии. Форму как таковую не рассматривали. Сегодня такой подход можно определить как беллетристический. На отрицании его основания дел в 1916 году в северной столице возник формальный кружок, назвавшийся ОПОЯЗ. Его состав был сформирован группой теоретиков и историков литературы, лингвистов и стиховедов: В. Шкловский, Б. Эйхенбаум, Ю. Тынянов и др. Вторым субъектом русской формальной школы считается Московский Лингвистический Кружок, чьи интересы варьировались от диалектологии и фольклора до сферы поэтики и поэтической речи. В кружок входили Б. Томашевский, В. Шкловский, Ю. Тынянов, Р. Якобсон и др. По признанию виднейших теоретиков, формальный метод оказал сильнейшее влияние на появление структурализма и затем, постструктурализма и на развитие семиотической мысли как таковой. — *Прим. авт.*

² Цит. по: Выготский Л. Психология искусства. М.: Изд-во Педагогика, 1987. С. 55.

³ Там же.

никацию не является основополагающей. Ибо всякий раз, когда поэтический язык уходит от своей практической функции, он выполняет свое важнейшее предназначение — дает возможность избежать автоматизма восприятия текста, открывая возможность увидеть и прочувствовать мир не как обычный, по умолчанию, но как новый в своей уникальности и непостижимости.

В искусстве же важнее всего творческое восприятие вещи, а оно, согласно гипотезе В. Шкловского, связано с приемом «остранения», который мыслится как универсальный метод искусства и обнаруживается на всех уровнях художественной структуры. Понятие «остранения» вводится как способ преодоления тотальной автоматизации мышления. Но переходя в автоматизированный режим восприятия, который и соответствует максимальной экономии внимания, мы перестаем по-настоящему «видеть» вещи. Процесс автоматизации, вызванный подобным «алгебраическим методом мышления», приводит к тому, что «вещи берутся счетом и пространством, они не видятся нами, а узнаются по первым чертам. Вещь проходит мимо нас как бы запакетованной, — пишет В. Шкловский, — мы знаем, что она есть по месту, которое она занимает, но видим только ее поверхность»². Наибольшая экономия сил приводит к «затуханию» жизни вещи. Словами ученого, вещь как бы «сохнет», сперва как восприятие, а потом это сказывается и на ее делании... Открывается печальная перспектива преждевременного затухания жизни, некоего тусклого механистичного существования, плоского и рутинного в своих качествах и сути. Печальное резюме ученого: «Так пропадает, в ничто вмняясь, жизнь. Автоматизация съедает вещи, платье, мебель, жену и страх войны»³.

Искусство, по мнению Шкловского, как раз и призвано противостоять этому бессознательному действованию и существованию. Искусство способно вырвать человека из оупляющего автоматизма и обыденной рутины. Задача искусства — вернуть человеку ощущение жизни, вернуть возможность прочувствовать вещь, ощутить «камень каменным», дать ощущение вещи как «видения», а не как «узнавания». И на решение этой задачи как раз и направлен прием «остранения», иначе говоря, прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия. Таким образом, В. Шкловский подводит к выводу, что «восприимательный процесс» в искусстве самоценен и должен быть продлен; ибо искусство есть способ переживания деланья вещи <...> переживания здесь и сейчас.

Восприятие произведения искусства есть качественный и самоценный акт. «Искусство есть способ пережить делание вещи,

⁴ Цит. по:
Выготский Л.
Психология искусства.
М.: Изд-во Педагогика,
1987. С. 55.

⁵ Лотман Ю.М.
Об искусстве. Структура художественного текста. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Статьи. Заметки. Выступления (1962–1993). Санкт-Петербург, 1998.

а сделанное в искусстве не важно»⁴. Прием «остранения» напрямую связан с усложнением структуры текста, следствием чего становится ощущение его непрозрачности, порой смысловой непроницаемости, что естественным образом не просто влияет на долготу восприятия, но именно — увеличивает ее. И в этом ученые Русской формальной школы, включая психолога Льва Выготского, видят признак того, что мы имеем дело не просто с банальным восприятием чего-либо, но с *восприятием эстетическим, которое невозможно без сопротивления языку автора, и непременно требует творческих усилий*. Позднее, именно на этой характеристике будут настаивать и другие исследователи⁵.

В принципе такая логика не вызывает сомнений в том, что отсутствие приложения усилий может породить лишь потребительское отношение к тексту, и это поддерживает тот тип зрителя, который предпочитает всяким «замысловатостям» пресловутую эстетику «попкорна». Но в стремлении к «экономии» сил человек, как правило, не фокусируется на «необязательных» и слишком многочисленных подробностях и особенностях языковой «текстуры» фильма, акцидентных, а следовательно, не слишком важных или вовсе необязательных. Своеобразной иллюстрацией такого отношения может служить достаточно редкое обращение к покадровому анализу в формате обучения, поскольку этот тип работы занимает довольно низкую позицию в реестре обучающих предметов, будучи к тому же весьма затратным по времени. Чаще всего работа над фильмом сводится к обычному просмотру кинофильма, разбавленному определенным комментарием.

Покадровый анализ как базовая процедура

Тем не менее покадровый анализ является базовой и весьма сложной процедурой, которая не ограничивается пересказом событий, но ставит задачу максимально точного отслеживания всех языковых механизмов и техник, которые использованы режиссером в масштабах нередко чрезвычайно узкого сегмента. И в процессе обучения основная цель — *при минимальном операциональном пространстве (отслеживаемый сегмент) попытаться обнаружить и увязать не столько какие-то готовые и очевидные значения, сколько выявить скрытые точки, через которые в текст «просачиваются» дополнительные коннотативные смыслы, порой полностью изменяющие наше первоначальное восприятие сегмента*.

В любом случае анализ включает максимальное приближение и раскрытие логики режиссерского художественного мышления, но именно покадровый анализ позволяет сделать шаг от «види-

мого к невидимому». Такого рода «ювелирная работа» действительно чрезвычайно затратна, но никто же не требует (разве в особых случаях) придерживаться этих принципов от начала до конца исследования. Для этого существуют специальные техники, которые позволяют сделать переход от «микронаблюдений» к обычным формам анализа. Если первым этапом работы является описание того, что происходит на экране, то характер второго этапа работы заметно меняется, поскольку этот период подразумевает интенсивную аналитическую обработку полученных эмпирических данных. Однако следует помнить, что при работе с кинотекстом такими эмпирическими данными являются не только семиотические конструкции языка текста (текст открывается исключительно в горизонте языка), но и факты собственного эстетического восприятия, которые, по М. Бахтину, возникают в процессе работы с текстом, а при правильном подходе приобретают отчетливо диалоговой характер.

Формат данной работы не позволяет входить в тонкости той предварительной «черновой» обработки материала, которая тоже строится по определенным правилам и регламентам, способствующим более полному и точному «уловлению» нюансов, а также записи тех или иных семиотических конструкций, чтобы уже в обработанном виде перенести эти данные в создаваемый текст.

Значение покадрового анализа в современном фильме

В наши дни владение техникой покадрового анализа уже не вопрос выбора, а вопрос степени владения профессией. При современной усиливающейся со стороны режиссуры тенденции — непременно тем или иным способом заложить в фильм его «неправильное прочтение», поиграть в «забавные игры» как с публикой, так и с критикой, — необходима не просто особая бдительность по отношению к языку текста, но и понимание того, что сводить анализ к традиционному описанию содержания, перипетиям сюжета или психологии актерского решения практически бессмысленно, поскольку такой тип анализа либо не работает в условиях новых эстетик, либо, напротив, с исключительной убедительностью «работает» против самого критика, раскрывая его неспособность стать ловцом «убегающих смыслов».

Позиция Жана Эпштейна относительно уникального потенциала кино

Еще в 1920 годы Жан Эпштейн описывал замечательное свойство, которое проявилось в нас благодаря особому функционированию языка кино. Теоретик крайне высоко ценил этот откры-

вающийся в человеке с помощью языка кино ресурс и связывал с ним наше будущее развитие. По мнению Жана Эпштейна, специфика языка кино связана с тем, что оно создает особый режим сознания, основанный на резком усилении эмоционального переживания, перенаправленного на зрительный канал. «В результате этого процесса постепенно формируется мощная аналитическая обработка мира, мгновенное рассечение действительности на значимые, фотогенические элементы...»⁶. Эти процессы ведут к перестройке и постепенному изменению работы нашего сознания. *Вобретении качества мгновенного разложения кинематографического факта (кадра) на фотогенические составляющие*. Эпштейн видел суть и доказательство того, что кино — а) обладает, как и все искусства, своим языком, поскольку языковая система существует лишь там, где есть элементы; б) само кино превращается в активный механизм воспитания нового восприятия, а вместе с ним — и нового мышления.

«Разложение факта на его фотогенические элементы является важнейшим законом кино, его грамматикой, алгеброй, порядком»⁷, — уточняет исследователь. Эпштейн связывал с этими качествами тот факт, что киноязык может стать не просто универсальным языком человечества, но привести к новому мышлению, чувствованию, новому познанию. Доказательством этого является работа Ж. Эпштейна «Лирософия», которая является не чем иным, как попыткой создания этой новой теории познания.

Новый взгляд на значение диапазона восприятия

Работа языковых механизмов часто ускользает от осознанного восприятия. Сегодня возникает новая серьезная проблема, связанная с качественным *пересмотром оценки полноты восприятия и исследованием реальных возможностей, сопряженных с наличием определенного диапазона и ресурсов у исследователя, способностью его сенсорного аппарата работать в условиях той или иной частоты, интенсивности и других механизмов сенсорного воздействия*.

Подобно дирижеру, который слышит целое музыкальное произведение и наслаждается этим звучанием, он, тем не менее, способен уловить в общей полифонии звучащего ансамбля малейший изъян со стороны каждой отдельной составляющей этого единства, не считая это чем-то особенным, но относя данную пронизательность к необходимым качествам своей профессии. Нельзя того же сказать о современной критике. В доказательство можно привести проблемы, возникающие в ходе обучения. Современный студент предпочитает работать с большими риториче-

⁶ Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. М.: НИИ киноискусства, 1993. С. 79.

⁷ Там же. С. 78.

ческими массами текста. Он достаточно легко может дать общее описание фильма в его сюжетном развитии, оценить те или иные особенности текста, сформулировать общую оценку, определить место фильма в кинематографическом пространстве. И такая работа может выглядеть вполне убедительно. Но как только мы переходим к специализированным исследованиям, к тому же покадровому анализу, анализу последовательностей, особенностей композиции и так далее, то сразу возникают проблемы. Много проблем.

Работаем «по памяти»

Нередко приходится сталкиваться и с достаточной «неряшливостью», приблизительностью, неточностью, недостаточностью и неполнотой используемого материала. Речь идет прежде всего о процессе экспликации, актуализации и концептуализации, то есть о процессе исследования тех или иных языковых конструктах (элементов) текста, так как *обычная работа с фильмом не предусматривает точную опору на корректно составленную композицию текста, а текстовой материал используется весьма своеобразно («по памяти»)*. Эта «работа по памяти» совершенно бессмысленна, когда мы имеем дело с серьезным текстом, где всё может иметь природу сложную и обманчивую, тем более что, завораживая зрителя, режиссер вполне осознанно дезориентирует его, создавая нестыковки и несоответствия, вызывая перцептивные конфликты и тупики.

Проблема нежелания работать с кадром «вдолгую»

В рамках обучения ставится, казалось бы, элементарная задача: проанализировать конкретные кадры или цепочку кадров (акциональную цепочку, определенный текстовый фрагмент). Но такая задача вводит многих студентов в состояние ступора и полной растерянности из-за отсутствия четкого представления о том, как приступить к этой работе. Не имея культуры описания покадрового анализа, многие буквально ощущают себя в тупике. Испытывая, как отмечал Р. Барт, «страх белого листа», они с трудом приступают к работе несмотря на то, что необходимые комментарии и набор предварительных рабочих установок были получены. В итоге напрашивается вывод. Постоянная практика «свободного», волюнтаристского обращения с материалом, особенно если кинотекст содержит признаки знакомой нарративной структуры, приводит к тому, что конкретная работа с подвижными меняющимися и ускользающими смысловыми потоками внутри кадра, становится практически невыполнимой. Утрачивая

возможность отслеживать любой элемент текста, а точнее, любые возникающие в кадре изменения, большинство студентов будто бы утрачивают чувствительность к микроанализу. Однако стоящая перед ними задача состоит в том, чтобы уловить «ускользающий» текст в процессе его становления, что требует особой чувственной прозорливости.

⁸ «Драма под микроскопом» характеризует понятие, которое на самом деле принадлежит Ж. Эпштейну и его особой оценке значения «крупного плана». Цит. по: М. Ямпольский Видимый мир. МНИИ киноискусства. 1993. С. 77.

«Драма под микроскопом»⁸, по Р. Барту

Скользя по тексту, мы обычно наталкиваемся на разного рода «узелки», едва заметные «утолщения» структуры или, напротив, — особые точки, через которые протягиваются повествовательные нити. По мнению Р. Барта, характеристика текста во многом определяется количеством этих «узелков», их толщиной или узором сплетения протянутых сквозь них нитей... Но это может быть и обратный процесс — истончение или «задёрганность» отдельных скрученных ниточек. Все вместе это рождает специфический орнамент, особую неповторимость фактуры, которая присуща определенному тексту. Ведь текст отличается своей неповторимостью.

«Находясь в процессе созидания, — пишет Р. Барт, — текст подобен валенсийским кружевам, рождающимся прямо на наших глазах под пальцами кружевницы: каждая повествовательная последовательность словно коклюшка неподвижно висит в течение какого-то времени, пока трудится ее соседка; затем рука подхватывает очередную нить и натягивает ее за пяльцы, и по мере того как возникает узор, игла мало-помалу перемещается, закрепляя движения каждой нити; то же происходит и с элементами повествовательной последовательности: они суть ничто иное как позиции занимаемые, а затем покидаемые смыслом в его последовательном продвижении вперед. Этот процесс происходит на протяжении всего текста. Стоит только кодам включиться в работу, в процесс чтения, как их совокупность немедленно превращается в сплетение нитей (текст, ткань, переплетение — это одно и то же). Каждая нить, каждый код — это отдельный голос, и вот эти переплетенные — или переплетающиеся голоса как раз и образуют письмо, оставаясь в одиночестве, голос не участвует в общей работе, он ничего не трансформирует, а только выражает: но едва только рука кружевницы соединит и сплетет неподвижные нити, как сразу же возникает работа, начинается процесс трансформации»⁹.

Невидимые глазу коды открывают возможность для появления многолинейных потоков коннотаций, движущихся по своим маршрутам к таким же неуловимым целям. Как справедливо

⁹ Барт Р. S/Z. М.: РИК «Культура»; Изд-во «Ad Marginem» 1994. С. 179–180.

утверждал В. Выготский, каждый элемент имеет свое целеполагание, даже если это связано с его аннигиляцией или демонтажом фильмической системы.

Понимая кажущуюся легковесность постановки вопроса, стоит напомнить ироничное замечание Ю. Лотмана, ученого, разработчика и пропагандиста использования адекватных техник при анализе того или иного фильма. Лотман сожалел, что мы не уделяли особого внимания этим вопросам, полагая, что смотреть и слушать, видеть и слышать то, что происходит на экране, вполне можно без всякого обучения какой-либо технике. Ю. Лотман уловил в этих представлениях восприятия фильма «опасное сходство», неразличимость того, что «одно прикидывается другим», прокомментировав это забавным примером из лингвистики: ведь «урода» на польском языке означает «красавица».

Покадровый анализ как средство выявления провокативных стратегий современного киноязыка

В современном кинематографе отчетливо просматривается тенденция интенсивной «раскачки» всех основных нормативов, сложившихся за долгие годы в традиционном повествовательном кино, что в свою очередь неизбежно порождает новые условия коммуникации, поскольку зритель априори оказывается в ситуации блокировки существующих шаблонов восприятия. Ситуация еще более усложняется, если режиссер закладывает стратегию «неправильного прочтения» в структуру фильма и закрепляет ее концептуально как важную составляющую общего замысла.

Оставим пока открытым вопрос о том, насколько радикальный разрыв с устоявшимися нормативами текста является эффективным и оправданным с точки зрения раскрытия авторского замысла и его усвоения аудиторией, и попытаемся выявить те механизмы языка, которые реализуют стратегию демонтажа в существующей нормативно-повествовательной системе.

В качестве примера эффективности покадрового анализа для работы с текстами, направленными на осознанную и намеренную дезориентацию зрительского восприятия, жестко блокирующими использование традиционных режимов восприятия и требующих радикальной смены старых установок и активного поиска нестандартных «входов» в непонятную и оттого кажущуюся абсурдной логику режиссуры, приведем пример из фильма А. Германа «Хрусталеv, машину!» (1999). Первоначально предполагалось проанализировать пролог фильма в режиме покадрового анализа, но в связи с невозможностью разместить весь исходный материал в

рамках статьи, было принято решение апробировать результативность покадрового анализа на примере лишь одного кадра.

В свое время Ю. Лотман писал о кодифицирующей функции начала фильма и призывал быть предельно внимательным, если начало произведения имеет выраженную форму «пролога». Пролог — это, как правило, «сжатое сообщение», предваряющее развернутое сообщение того же материала. Автор, согласно своим установкам, вводит зрителя в художественный универсум фильма, дает почувствовать его жанр, уровень семантической плотности фильма. Иначе говоря, пролог позволяет зрителю попытаться обрести некую настройку на восприятие кинотекста, актуализируя те коды, которые могут, как ему кажется, понадобиться в работе. Однако на практике чаще используется обратная установка, которую преследует режиссер: создать обманчивую реальность, нестандартно использовать стандартные единицы и механизмы языка и увести, насколько это возможно, восприятие зрителя в сторону неопределенности, сбить с пути, когда невозможно использовать распространенные шаблоны в интерпретации материала. То есть, основная задача такого рода режиссуры — максимально дезориентировать зрителя и побудить его к поиску неизвестного.

Итак, используя технику покадрового анализа, наша цель — выявить и раскрыть те установки, а также механизмы построения кадра, которые как раз будут служить сигналами, специфическими индикаторами эстетической системы, реализуемой А. Германом в этом фильме, чтобы гипотетически проникнуть в языковую концепцию киноленты. Это представляется возможным в силу того, что пролог в фильме Германа «Хрусталеv, машину!» фактически содержит необходимую системность и уникальность художественной конструкции, которая позволяет обнаружить концептуальные особенности этого кинематографического «письма».

Во-первых, пролог фильма характеризуется определенными особенностями: а) он заметно неоднороден в своих языковых предпочтениях, и режиссер активно использует «смеси» и диффузии жанровых, стиливых и иных признаков; б) изначально сюжет строится как цепочка «не-событий», выдавая их за «события» особой природы, то есть, в терминологии Р. Барта, используется «ложный знак»; в) выстраивая пролог как игру цитат и самоцитации, режиссер инициирует «ложный семиозис», предлагая зрителю двигаться в «неправильном направлении», а также всячески поддерживает ситуацию «информационного шума», даже когда в кадре практически ничего не происходит.

Во-вторых, режиссер прибегает к методике исключительно контркоммуникативной направленности практически всех составляющих элементов языка. Внимательное исследование особенностей языковой конструкции пролога приводит к убеждению, что взят курс на окончательную эмансипацию дискурса во всех его проявлениях. И тут не исключено, что столь радикальный, ничем не ограниченный волюнтаризм дискурса, достаточно жесткий и агрессивный, несет серьезную «угрозу», поскольку подобная радикальность чревата подрывом традиционноповествовательного кино как такового. Иными словами, возникает убеждение, что такая идея присутствовала в сознании автора при реализации фильма и, возможно, была одной из основных. Разумеется, трудно и даже несколько рискованно пытаться доказать возникшую мысль, используя материал одного лишь кадра пролога, но уникальность структуры фильма инициирует это.

Пролог «Хрусталеv, машину!» содержит, однако, не просто систему разнообразных и эффективных «ловушек», но позволяет свести особенности дискурса к осознанному демонтажу самой модели традиционного нарративного кино, как об этом пишет М. Ямпольский в своей работе «Повествование — дискурс»¹⁰. Структура пролога, с одной стороны, сразу вызывает ассоциации с предыдущим фильмом режиссера «Мой друг Иван Лапшин» (1984), но при этом имеет весьма значимые отличия. Тогда как сходство в этих фильмах — продуманная конструктивная «рамка», которая по-разному формирует позицию зрителя по отношению к ожидаемому просмотру. И в том и в другом случае, зритель имеет дело с закадровым повествователем, который выводит из трансцендентного настоящего, а затем вновь обращается к эстетике, основанной на работе памяти. В результате структура фильма априори предполагает нелинейный нарратив, чреватый непоследовательностью изложения событий со всеми вытекающими эстетическими и художественными особенностями этого двуправленного взгляда.

Обратим внимание на один решающий факт, который прописан строем фильма «Мой друг Иван Лапшин» и является его основой, в том числе и пролога. В этом фильме чрезвычайно четко и искренне задекларирована модальность: «Это мое признание, признание <...> в любви». В любви к людям, о жизни которых автор собирается рассказать, в любви — к эпохе, в которой они жили. В этой картине всё укладывается в модальность любви, несмотря на то, что автор не избегает показа ряда темных сторон необустроенной жизни. На этом сходство двух картин, пожалуй, заканчивается.

¹⁰ Ямпольский М. Язык — тело — случай. Кинематограф и поиски смысла. М.: Изд-во НЛО, 2004. С. 251–276.

В фильме «Хрусталеv, машину!» ситуация меняется радикально. Исчезает модальность признательной любви к самой эпохе, которая теперь мыслится как некий хаотичный и мрачный карнавал. Любовь как таковая, как понятие или чувство в целом, выносится за пределы фильма, трансформируясь в некий «минус — прием», то, что должно было бы быть, но чего нет, по крайней мере, в рамках принятой режиссером новой эстетики и нового дискурса. И несмотря на то, что пластическая память с предыдущим фильмом «Хрусталеv, машину!» буквально просматривается с первых кадров, поскольку Герман очевидно намеренно, если не демонстративно, использует не только всевозможные формы интертекстуального цитирования, но и самоцитирование в разных вариантах и с разными целями, которые далеко не ограничиваются непрямыми аллюзиями, а иногда принимают и «прямую» форму — прямой «перенос персонажа», что называется «прямая пересадка» из некой ситуации одного фильма («Мой друг Иван Лапшин») в ситуацию другого («Хрусталеv, машину!») и т. д. В любом случае практически все цитаты из картины «Мой друг Иван Лапшин» или их имитация, оказавшись в новом контексте, выступают как «ложные знаки», направленные на намеренную дезориентацию зрителя.

Рассмотрим первый кадр. Общий план, глубинная мизансцена, зимний пейзаж, сумеречное освещение. В глубине кадра — очертания высоты, подсвеченной огнями, напоминающими праздничные гирлянды. От высоты, чуть по диагонали по отношению к зрителю, — широкая заснеженная дорога. Камера неподвижна и держит кадр в статике. Через некоторое время раздается свист, который мгновенно озадачивает, поскольку невозможно определить, откуда он исходит, кто свистит и кому этот свист предназначен. Звук не локализован, следовательно, звук в дискурсе. Из глубины пространства на камеру что-то движется. Это — мотоцикл. Мгновенно возникает ассоциация с проездами Лапшина и предположение, что камера находится в ожидании именно этого события, но... это ложный знак. Мотоцикл заворачивает влево и исчезает из поля зрения. При этом камера остается настойчиво неподвижной, выявляя свою волю и одновременно указывая на отсутствие всякого интереса к проехавшему мотоциклу и мотоциклисту (дискурсивный жест).

Звучит голос закадрового повествователя, что также в традиции прологов позднего Германа. Но в данном случае его «сообщение», в отличие от содержательного, по-особому окрашенного сообщения в фильме «Мой друг Иван Лапшин», выглядит

нарочито невнятным и, учитывая особенности не самой лучшей артикуляции речи автора, содержание сообщаемого текста практически не улавливается. Однако анализ вербального текста показывает, что причиной этой невнятности является не просто невыразительность речи повествователя. Сама структура озвученного текста такова, что даже при внимательном вслушивании ее трудно закрепить в памяти в связи с отсутствием некоей собирательной содержательности. Да и все в этом сообщении как-то зыбко, необязательно, а оттого содержательность мизансцены ускользает или сводится к информации о бабушке, которая в прошлом писала стихи. Подобная структура, имитируя примитивный набор малозначащих воспоминаний, легко ускользающих от восприятия, является отнюдь не свидетельством того, что повествователю вроде нечего сказать, но это скорее работа на дезориентацию зрителя (изначальная контркоммуникация). Текст как песок рассеивается, не оседая в памяти.

Кроме того, речь закадрового повествователя прерывается свистом. Вроде незначительная деталь, но именно здесь возникает некая особая коллизия совмещения пространств, табуированная в традиционном кино. Похоже, что свист исходит из того пространства, в котором находится повествователь, то есть пространства, не принадлежащего внутреннему повествовательному миру текста, но относящемуся к сфере авторского дискурса. Неожиданно из глубины улицы выбегает явно замерзшая тощая собака. И свист из комментирующего события на экране авторского дискурса оказывается напрямую адресованным во внутрикадровое пространство (недопустимое совмещение разных пространств, разных временных пластов). Это воспринимается как результат провокативного маневра режиссера — собака слышит этот свист и реагирует на него, выгибая тощую спину и буквально кидаясь в левый угол экрана. И как доказательство того, что данный прием самоценен, камера резко срывается с места (смэш), в результате чего зритель оказывается в новой локации. Таким образом, уже в исходной точке самого начала фильма, поккадровый анализ позволил выявить мощную, дискурсивную радикально, антиповествовательную фигуру, которая определяется как «взлом диегезиса!»

Подобный режиссерский маневр в самом начале пролога объясняется как своеобразный дискурсивный «стёб» А. Германа по отношению к принятой в кинематографической практике норме. Пространство диегезиса — это пространство, в котором происходят события и действуют персонажи, а дискурс выражен в авторском пространстве как виртуальное и «внешнее»

по отношению к сюжету. Обращение же Германа «напрямую» из авторского дискурсивного пространства непосредственно в диегезис, причем не к персонажу, а к тощей собачонке, которая выгнулась от ужаса, — это не просто «стёб», не просто нарушение строгих кинематографических правил. Этот кинематографический прием, возможно, изобретенный А. Германом, обладает более мощным зарядом. По существу, режиссер таким образом реализует некий обманчивый парадоксальный сдвиг, выдавая присутствие за отсутствие, а отсутствие — за мнимое присутствие, и «соприсутствуя» в двух измерениях (как пространственных, так и временных) фильма, он создает некое виртуальное и управляемое пространство-время кадра, полностью подчиненное воле автора. Ведь собачонка отреагировала на свист со страхом. Более того, здесь кроется объяснение и поведения камеры, которая намеренно держала «пустой» кадр, как бы намекая, что что-то должно произойти, что-то «важное» для общего смысла кадра. В итоге камера держала зрителя в режиме обманчивого «не — события», пытаясь выдать его за «событие»¹¹. Подтверждением этого служит и языковая позиция данного кадра, представляющая как отправная позиция стратегии «ложного знака», которая получит свое развитие в целостной структуре фильма.

В тексте звучит фраза — «информант»: « Это была последняя ночь 1953 года», которая является ключевой для осмысления исторического контекста фильма. Данное значимое сообщение, однако, теряется на фоне «бессмысленного» проезда мотоцикла, «бессмысленного», в том числе с точки зрения исторических событий, включая и отслеживание реакций замерзшего пса на дискурсивные команды автора. Однако с точки зрения режиссуры это не досадное упущение в первом кадре пролога. В контексте концептуальной позиции автора это принципиальный выбор, поскольку уравниваются два факта, две неизмеримости. С одной стороны, бессмысленное сообщение о пишущей стихии бабушке и реакциях замерзшего пса, которым можно управлять из другого времени и места (дискурса), с другой — в этом контексте, по сути, «тонет» сообщение о важнейшей исторической дате, которая фактически изменила реальный ход всей отечественной истории. Автор их «уравнивает» и делает это на правах явного непризнания авторитета *больших повествований*, к которым относится и *большая история*, оказавшаяся в фокусе внимания режиссера. Почти скороговоркой определяется важнейшая для жизни страны дата года смерти Сталина. И в ней — возможный конец эпохи террора или начало новой эпохи... Но в

¹¹ Лотман Ю.
Об искусстве Изд.
Санкт-Петербург
«Искусство — СПб»
1998 С. 223–229.

кадре зритель не услышит размышлений на эту тему, и их отсутствие также наносит молчаливый удар по *большому повествованию* и *большой истории*.

Итак, подведем итог, касающийся логики использования активных механизмов разбираемого кадра. Закадровый повествователь (акузматический голос) — заданная структурная невнятность, содержательная «необязательность» сообщения, неразборчивая, плохая артикуляция — это установка на расслабление внимания зрителя.

— Откровенная дискурсивность работы камеры — акцентированная неподвижность предстает как объявленное ожидание некоего события, причем ожидание неоправданное.

— Фокализация на «случайных» объектах или «не-событиях», которые в какой-то момент имитируют «события» (перефразируя Р. Барта, можно сказать, что не только всякий персонаж, но и тощая замерзшая собака может на миг оказаться «героem своей последовательности»).

— «Взлом диегезиса», возникший в результате прямого авторского голосового вторжения, — ответное реагирование со стороны диегезиса, представленное в виде закадрового свиста Повествователя из своего мира и ответной реакции убегающей собаки.

Данный момент в кадре, на который многие, видимо, просто не обратили внимания, является на самом деле объявлением начала стратегического подрыва жестких, если не сказать табуированных правил, легитимированных в кино и провозглашением авторской от них свободы. Ироничное игнорирование принятых правил, регламентов, клише выявляет недвусмысленное отношение автора к самой системе кодов, наработанных и устоявшихся в кинематографической практике.

Вместо вывода

Покадровый анализ единственного кадра из пролога фильма «Хрусталеv, машину!» выявляет ряд приемов, которые свидетельствуют об общей эстетической и языковой направленности режиссуры данного фильма, характеризуют нацеленность на пересмотр или, точнее, на отказ от принятых установок, предусмотренных правилами кинокоммуникации. С этой целью используются не какие-то нарочито непонятные знаки, ситуации или конструкции, но вполне известные средства традиционного кино. Неканоническое использование этих средств вкупе с ироническими «обманками» и некой особой авторской нарочитой «расслабленностью» приводит не только к дезориентации

зрителя через нарастающую контркоммуникацию, но дает возможность гипотетически предположить возможный осознанный уход от принятых нормативов, сложившихся в кинокоммуникации, которые были закреплены в сознании зрителя. Это, разумеется, крайне усложняет восприятие фильма, требуя от зрителя дополнительных усилий, чтобы «подстроиться» под заданные автором новые условия затрудненной коммуникации, включить в осмысление авторского замысла.

В целом хотелось бы отметить, что основной целью проведения такого аналитического эксперимента является не обсуждение и не оценка общей стратегии режиссера, включая эффективность или мотивировку выбора языковой системы фильма. Покадровый анализ аудиовизуального произведения — это способность проникнуть в ювелирную вязь деталей даже в том случае, когда за используемой в картине языковой системой стоит иная логика, правила которой раскрываются в горизонте языка фильма. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Барт Р.* Избранные труды. Семиотика. Поэтика. — М.: Прогресс, 1989. — 615 с.
2. *Лотман Ю.* Об искусстве. — СПб.: Искусство–СПБ, 1998. — 703 с.
3. *Ямпольский М.* Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. — М.: НИИ киноискусства, 1993. — 214 с.
4. *Ямпольский М.* Кинотексты. Язык — тело — случай: кинематограф и поиски смысла. — М.: Изд. НЛО, 2004. — 371 с.
5. *Epstein J.* (1922) *La Lyrosophie*. Paris: La Sirène, 1922.

REFERENCES

1. *Bart R.* (1989) *Izbrannye trudy. Semiotika. Poetika* [Selected Works. Semiotics. Poetics]. — Moskva, Progress, 1989. — 615 p. (in Russ.).
2. *Lotman YU.* (1998) *Ob iskusstve*. [About the art]. Sankt –Peterburg, Iskusstvo–SPB, 1998. — 703 p. (in Russ.).
3. *Yampol'skij M.* (1993) *Vidimyj mir. Ocherki rannej kinofenomenologii* [The Visible World. Essays on Early Film Phenomenology] — Moskva, NII kinoiskusstva, 1993. — 214 p. (in Russ.).
4. *Yampol'skij M.* (2004) *Kinoteksty. YAzyk — telo — sluchaj: kinematograf i poiski smysla* [Film Texts. Language - Body - Case: Cinematography and the Search for Meaning]. — Moskva, Izd. NLO, 2004. — 371 p. (in Russ.).
5. *Epstein J.* *La Lyrosophie*. Paris: La Sirène, 1922.

Frame-by-frame Analysis in the Analytical Study of the Film

Lyudmila B. Klyueva

Doctor of Arts, Associate Professor at the Film Studies Department, Screenwriting and Film Studies Faculty of S.A. Gerasimov All-Russian State University of Cinematography (VGIK)

UDC 778.05

ABSTRACT: The article discusses a mandatory form of training a professional film scholar, namely the methods and techniques study of the frame-by-frame analysis of a movie or its fragment. The value of this approach is not always fully realized. Nevertheless the frame-by-frame analysis is of particular importance nowadays, when we are witnessing an active transformation of artistic reality as a whole and of cinematic reality in particular.

All these phenomena are associated with sometimes radical changes in the language system of artistic texts, the growing complexity of this language and the difficulty of perception, moreover quite often the over-complication of the perception of the text and at times the possibility of its “erroneous” interpretation are intentionally incorporated by the author into the structure of the text.

Frame-by-frame analysis is designed to help in adapting to the peculiarities of the “new language”, to increase the range of sensory perception in studying the film text and the ability to penetrate into the semantic entirety of the text fragment, into the volatile flow of elusive meanings, into the “semantic magma” of the text.

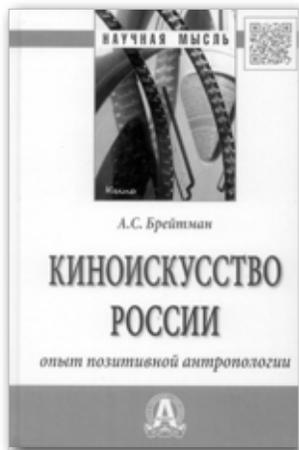
Frame-by-frame analysis is suited for the group work of students with the participation of the professor who takes the responsibility of being an effective guide to the linguistic reality of the text, shaping and controlling the process of perception, thus ensuring the effective navigation through the analytical process.

The article advocates the validity of the techniques and procedures of the frame-by-frame analysis of a screen work, as well as of specific aspects of segmenting the visual image. Frame-by-frame analysis of a film can be turned into a lively active creative process if not into an exciting journey into the unfolding intra-textual reality.

This is an in-person process based on the cooperation of students and an expert professor who explains to them the existing methods of text dissection, the procedures of analysis and their sequence, the methods of recording the data obtained, and, finally, of processing the empirical material, which permits to put forward certain hypotheses about the author’s language strategy and his goals therein. The consequences of the virtual absence of this type of analysis in the course of on-line education transpired immediately; with lack of practice skills usually disappear quickly. The empty space needs to be filled with both lost and newly acquired skills as soon as possible.

KEY WORDS: frame-by-frame analysis, techniques and procedures of frame-by-frame analysis, operational field, segmenting, code

[библиотека ВГИК]



Брейтман А.С.

Киноискусство России: Опыт позитивной антропологии: научная монография / А.С. Брейтман; ЭБС (znanium.com). — М.: ИНФРА-М, 2020. — 185 с.

В монографии исследуются ценностные основания киноискусства России. Аксиологический подход в совокупности с культуролого-киноведческим анализом позволил интерпретировать избранные кинопроизведения с позиций традиционных ценностей русской культуры в их динамическом развитии. Тема рассматривается в двух главах: «Киноискусство в системе культуры» и «Аксиологические основания отечественного киноискусства», что подробно осмысливается во второй части. Автор предлагает следующие разделы: «Ценностное сознание современного общества», «Духовный потенциал русской культуры», «Аксиологическое ядро российского киноискусства: опыт культурологической интерпретации», «Киноклассика: от Эйзенштейна до Германа и Сокурова», «“Новое” кино России: опыт самопознания», «Киноискусство в поисках путей преодоления кризиса». Фильмография и указатель имен отсутствуют. Работа адресована профессиональным культурологам и киноведам, всем интересующимся проблемами отечественной культуры, в том числе студентам гуманитарных и негуманитарных вузов при изучении дисциплин культурологического цикла.



Тарковский Андрей.

Гофманиана: сценарий / А. Тарковский; авт. ст.: О. Ковалов, Л. Полубояринова; ред.: А. Изакар; дизайнер: А. Журавлева. — (Сцен. предоставлен Гос. центр. музеем кино). — СПб.: Порядок слов, 2021. — 128 с.: ил.

Киносценарий «Гофманиана», фильм по которому так и не был снят, написан Андреем Тарковским в 1974 году по заказу киностудии «Таллифильм», и впервые был опубликован в 1976 году в журнале «Искусство кино». Отдельным изданием текст сценария выходит впервые, его сопровождают две научные статьи — киноведа Олега Ковалова и филолога-германиста Ларисы Полубояриновой. Для всех читателей творчества Андрея Тарковского.

КИНОЯЗЫК И ВРЕМЯ ГЕНЕЗИС ОБРАЗА



Фото С. Уразовой



Литературные аллюзии в анимационных фильмах как форма интертекстуальности

Н.Г. Кривуля

доктор искусствоведения, профессор

EDN: <https://elibrary.ru/icsgby>

УДК 778.5.05

АННОТАЦИЯ

В статье (начало — в № 3 (53), 2022) приводится исследование¹, посвященное использованию литературных аллюзий в анимационных фильмах. В этой части статьи рассматриваются интерфигуральные аллюзии, случаи, когда аллюзии становятся формой речевого поведения героев и способом создания комедийно-игровых ситуаций, а также сатирическо-пародийных интонаций. Литературные аллюзии в структуре анимационного фильма не только создают подтекст и вносят контекстуальные смыслы, но и выполняют различные функции, среди которых сюжетообразующая, оценочно-характеризующая, пародийно-комическая.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

анимация,
аллюзии,
интертекстуальность,
пародирование,
литература

Интерфигуральные аллюзии

Связи между персонажами фильма и героями литературного произведения представляют малоисследованную сторону интертекстуальности. Их аллюзивное соотнесение сознательно используется авторами лент как способ создания контекста, выражения собственных интенций, использования популярности претекста и привлечения внимания аудитории. Такой тип взаимосвязи В. Мюллер определил как «интерфигуральную аллюзию»², которая предполагает полную или частичную идентичность имен между героями литературного произведения и фильма. Использование заимствованного имени, по мнению В. Мюллера, ведет к трансформации не только формы, но и содержания.

Интерфигуральные аллюзии обладают высокой степенью интенциональности. Они побуждают зрителя к «формированию ассоциаций, основанных на его фоновых знаниях... и соотнесению этих ассоциаций с контекстом, в котором аллюзивное имя собственное употреблено»³.

Примеров интерфигуральных аллюзий достаточно много, но они бывают разных типов: *полной* или *номинальной аллюзией*, когда имя литературного героя присваивается герою фильма,

¹ Исследование выполнялось в рамках программы развития Междисциплинарной научно-образовательной школы МГУ «Сохранение мирового культурно-исторического наследия». — *Прим. авт.*

² Muller W. Interfigurality. A Study of Interdependence of Literary Figures // *Intertextuality*, Berlin and New York, 1991. Pp. 176–194.

³ Сиренко Т.С. Аллюзивные имена собственные как средство выражения авторской интенции // Евразийский союз ученых. Филологические науки. 2014. №4–5. С. 69.

трансформированной или компилятивной. Примерами использования интерфигуральной номинальной аллюзии являются указанные выше фильмы, а также сериалы «Ариа» (2007–2008), «Отряд волшебниц Алисы» (2004–2005), «Алиса в Пограничье» (2020– по н.вр.). Не только названия почти всех этих лент отсылают зрителя к тексту Л. Кэрролла, но в них аллюзией становится имя персонажа. Во всех фильмах главных персонажей зовут Алиса, причем не потому, что с ними происходит в сюжетах, — ни внешне, ни по своему характеру они не похожи на кэрролловскую героиню. Аллюзии возникают в первую очередь из-за имен. В сериале «Алиса в Пограничье» главный герой 18-летний парень, не имеющий ни целей в жизни, ни возможностей как-либо их осуществить. Его зовут Рэхэй Арису. Фамилия героя — это японское произношение имени Алиса.

Зачастую имя Алиса, используемое в фильмах, работает на ассоциативном уровне и являет собой маркер абсурдности и алогичности, а также способности героя перемещаться в иной мир или его бытие в двух мирах. Такой тип аллюзии часто используется в анимации. Указанные примеры содержат литературные мотивы, в частности мотив перемещения главного героя в другое пространство. Так в сериале «Алиса в Пограничье» таким пространством становится мир жестокой игры, в «Отряде волшебниц Алисы» главная героиня попадает в таинственный мир ведьм. Фильм «В поисках Немо» (2003) может стать еще одним примером использования интерфигуральной номинальной аллюзии. Немо — имя маленькой рыбки-клоуна, которого ищет его отец и протагонист фильма. Оно отсылает зрителя к образу капитана Немо из романа Жюль Верна «20 тысяч лье под водой», который путешествует по океану на подводной лодке. Но в данном случае мы имеем пример конфронтации, когда аллюзия отсылает не к одному, а сразу к нескольким произведениям. В данном случае имя героя указывает и на гомеровский текст, повествующий о путешествии Одиссея, одним из имен которого было Немо. Тема путешествия является главной в фильме, организуя его сюжетную ткань. Можно вспомнить и комикс В. Мак-Кея «Малыш Немо: Приключение в стране снов». «Немо» в переводе с латыни есть «никто», и путь Марлина в поисках своего сына есть путь преодоления психологической травмы, поиска самого себя, открытия своих слабых и сильных сторон, извлечения важных уроков.

Интерфигуральные трансформированные аллюзии присутствуют в сериале «Чип и Дейл спешат на помощь» (1989–1990). Он полон так называемыми «говорящими» именами, их активно

использовали, давая имена злодеям. Руководит бандой крыса Капоне, ее имя вызывает устойчивую ассоциацию с известным американским гангстером Аль Капоне. Один из участников банды, силач Арнольд Мышенеггер назван в честь киноактера и культуриста Арнольда Шварценеггера, а ящерица Шугар Рэй — в честь профессионального боксера Леонарда Шугар Рэя. В сериале есть персонажи, получившие свои имена в честь литературных героев. Среди них Миссис Суини и ее сын Тодд. Их имена — отсылка к образу убийцы-цирюльника Суини Тодда, героя серии небольших рассказов «Жемчужная нить». Имена Арнольда Мышенеггера и Миссис Суини являются примером трансформированной интерфигуральной аллюзии.

Полон интерфигуральными аллюзиями фильм «Франкенвини» (2012). Имя Эльзы Ван Хельсинг, соседки и друга Виктора, — пример компилятивной аллюзии, так как отсылает сразу к двум именам, с одной стороны, к имени Абрахама Ван Хельсинга, персонажа из романа «Дракула», с другой — к имени актрисы Эльза Ланчестер, сыгравшей в фильме «Невеста Франкенштейна» (1935). Имя черепашки Шелли — отсылка к Мэри Шелли, написавшей роман «Франкенштейн, или Современный Прометей», по мотивам которого создан фильм Бёртона.

В сериале «Фронт кровавой блокады» (2015) одного из персонажей зовут Уильям Макбет. Его имя — пример интерфигуральной компилятивной аллюзии, одновременно отсылающей к имени Уильяма Шекспира и его пьесе «Макбет». Аналогично используется такой тип аллюзии в сериале «Детектив Конан» (1996), рассказывающем о детективе Шиничи Кудо, который, будучи отравленным, превратился в 7-летнего ребенка. Чтобы скрыть свое истинное состояние, он берет себе псевдоним «Эдогава Конан», являющийся аллюзией на Артура Конан-Дойля и Эдогава Рампо, писателей, сделавших немало для популяризации детективного жанра. Несмотря на то, что псевдоним Шиничи Кудо — аллюзия на автора историй о Шерлоке Холмсе, да и сам он, будучи его страстным поклонником, часто ссылается на своего литературного кумира, но, как отмечают критики, образ Шиничи Кудо больше похож не на конандойлевского героя, а на Лероя Брауна, персонажа из серии книг «Энциклопедия Брауна».

Интерфигуральные аллюзии связывают героя фильма с героем литературного произведения, при этом их поведение, внешность, характер, элементы костюма или атрибуты могут иметь полное совпадение, так и отличаться. При использовании интерфигуральной аллюзии автор фильма может выделить только одно свойство или черту литературного персонажа, либо исполь-

зовать сразу несколько. Например, появление кроличьих ушей у одного из персонажей в сериале «Алиса в Стране Сердец: Расчудесный Мир чудес» (2011) является отсылкой к образу белого кролика из кэрроловской сказки. Эта аллюзия закрепляется и функцией персонажа в драматургии сериала, он является проводником для главной героини в иной мир.

Заимствованное у литературного персонажа имя, присвоенное герою фильма, может работать на раскрытие его характера, не требуя для этого включения в фильм дополнительных игровых сцен. Например, в фильме «Аладдин» (1992) попугая зовут Яго. Первоначально попугай принадлежал главному злодею мультфильма Джафару и был его помощником, поэтому авторы картины назвали его Яго по имени главного антагониста шекспировской пьесы «Отелло». Попугай, кроме того, обладал коварным, живым и хитрым характером, как и Джафар, Яго жаждет власти, он готов был уничтожить любого, чтобы получить власть, он открыто выражал желание убить и Жасмин, и султана. По сути, персонаж попугая носит не только имя шекспировского героя, но и воспроизводит всю матрицу его характера. Впоследствии уже в сериале «Аладдин» (1994–1995) попугай открыто намекает, что его назвали в честь шекспировского героя, говоря о том, что у него есть брат-близнец по имени Отелло. Аналогично возникло и имя диснеевского утенка-дядюшки Скруджа Макдака из сериала «Утиные истории», являющегося интерфигуральной аллюзией на образ скряги из повести Чарльза Диккенса «Рождественская история».

Однако присутствие интерфигуральных аллюзий может нести и иронический оттенок. Это возникает в случае несоответствия персонажа образу литературного героя, именем которого он назван.

Аллюзии на имена собственные могут служить ключом к раскрытию художественного замысла фильма и мотивов поведения героев. Через них автор вводит скрытые смыслы и вступает в игру со зрителем, и тем самым обогащает произведение.

Литературная аллюзия как форма пародии и создания комедийно-игровой интонации

Характер аллюзий может быть разным, так же как и искусство введения их в экранное повествование. Часто аллюзии имеют сатирический или пародийный характер. Яркий пример пародийной аллюзивности — «Шрек» (2001) и его сиквелы. Культурные и литературные цитаты и аллюзии пронизывают сюжет, который буквально соткан из них. Среди героев фильма персонажи из

разных литературных произведений (Пиноккио, кот в сапогах, пряничный человечек, Белоснежка и 7 гномов, волк из «Красной Шапочки», 3 феи из «Спящей красавицы»). В ленте присутствуют аллюзии на народные сказки и классическую литературу: «Белоснежка», «Рапунцель», «Спящая красавица», «Красная Шапочка», «Три поросенка», «Пиноккио», «Пряничный человечек», «Кот в сапогах», «Питер Пэн», «Усатый нянь», «Капитан Крюк», «Король Артур». Каждый раз намек на тот или иной текст предстает как образ карнавального перевертыша, порождающего комедийно-ироничные интонации и доводящего ситуацию до абсурдности. Так в первой сцене фильма, разворачивающейся на рынке, можно заметить среди торговцев Питера Пэна, продающего фею Динь-Динь и папу Карло, который желает избавиться от Пиноккио. В фильме волк носит бабушкину розовую ночную рубашку и чепец. Осыпанный волшебной пылью Осёл, взлетев в воздух, говорит: «Я могу летать». Эта фраза представляет отсылку к «Питеру Пэну» и «Дамбо», но, звуча из уст Осла, придает сцене комедийный оттенок. За счет аллюзий сказка о Шреке превращается в пародийное произведение.

Пародийными аллюзиями наполнен сериал «Симпсоны» (1989 — по н.вр.). В одном из интервью М. Гроенинг сказал, что «Симпсоны» — это шоу, вознаграждающее вас за внимательный просмотр⁴. Любый поклонник сериала подтвердит суждение его создателя. Столь долгое пребывание сериала в культурном и медийном пространстве обусловлено широким и остроумным использованием аллюзий. В его сюжетах присутствуют пародийные аллюзии на многие произведения классической литературы, в том числе «Цветы для Элджернона» Д. Киза, «Гроздь гнева» Дж. Стейнбека, «Сияние» Ст. Кинга, «Ворон» и «Падение дома Ашероу» Э. По, «Моби Дик» Мелвила, «Трамвай “Желание”» Т. Уильямса, «Вопль» А. Гинзберга. Возможно, одна из самых ярких пародийных аллюзий представлена в сюжете «Das Bus», отсылающему к «Повелителю мух» Голдинга. Почитатели творчества А. Гинзберга оценят остроумие авторов, заставивших Лизу произнести фразу: «Я видела лучшие завтраки моего поколения, уничтоженные безумием моего брата. / Душа моя разрезана на части волосатыми демонами», являющуюся пародийной аллюзией на строки из поэмы «Вопль»: «Я видел лучшие умы моего поколения, уничтоженные безумием...» Наличие аллюзий разного типа, создающих замысловатый узор смыслов, связывает сериал как с элитарной, так и с массовой культурой.

Активное использование приемов пародийной аллюзивности становится одной из черт современной анимации и определяет ее

⁴ Цит. по Ирвин У., Ломбардо Дж. Р. «Симпсоны» и аллюзия: «Самое худшее эссе» // «Симпсоны» как философия. Екатеринбург: У-Фактория, 2005. С. 111.

интертекстуальный характер. В фильмах используется не только дословное воспроизведение текста оригинала, аллюзивные цитации употребляются чаще всего в измененном виде. Оригинальный текст подвергается сокращениям, деформациям, компилированию и перефразированию. Это в значительной степени затрудняет его узнавание.

Нередко изменения при цитации применяются для создания комического эффекта. Деформации могут происходить за счет обрыва цитируемого фрагмента, замены в нем одних слов другими, нужный эффект достигается за счет появления в знакомой цитате совершенно неожиданного компонента. Стремление к неожиданности и созданию комедийности заставляет авторов фильмов перефразировать всю цитату, превращая ее в литературную аллюзию.

Подобные приемы используются в сериале «Смешарики» (2004–2021). В сюжете «Играй, гармония!» (2005) Бараш о себе говорит: «Ай да Бараш, ай да овечий сын!». Это восклицание является перефразированной цитатой из письма А.Пушкина к П.Вяземскому, написанному по поводу окончания работы над трагедией «Борис Годунов», которая завершается словами «ай да Пушкин, ай да сукин сын!». Включение такой аллюзии вполне уместно, так как Бараш — поэт, преодолеваемый муками творчества. Эта аллюзия обладает повышенной узнаваемостью и обостряет момент игры.

Использование аллюзий делает фильмы привлекательными для аудитории, так как зритель получает удовольствие, узнавая в сказанном или показанном нечто знакомое. Стремление дешифровать аллюзию делает зрителя соучастником творческого процесса: узнавая скрытое, он заполняет смысловые лакуны, достраивает произведения, привнося смысл из культурного контекста. Узнавание доставляет зрителю больше удовольствия, чем получение прямой информации. Кроме того, в узнавании есть игровой момент. Создавая аллюзию, авторы фильма приглашают зрителя вступить в игровые отношения, кроме того, у него появляется чувство причастности к особой категории тех, кто понял намек и стал сообщником авторов.

Литературная аллюзия как форма речевого поведения

Литературные цитаты и аллюзии могут становиться частью речевого поведения героев фильмов. Они могут как цитировать отрывки речей литературных персонажей, указывая на их принадлежность, так и присваивать себе принадлежащие им отдельные фразы или фрагменты речи, не упоминая автора или

⁵ Федотова И.П. Проявление интертекстуальности в кинодиалоге // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского, 2015, № 3. С. 324.

⁶ Эпизод № 164 «Запутанный мир Мардж Симпсон» (1997). — *Прим. авт.*

героя литературного произведения, которому принадлежит та или иная фраза. Как отмечает И.П. Федотова, интертекстуальные маркеры, к которым относится и аллюзии, «могут быть введены режиссёром в различные части кинодиалога независимо от его функций в конкретной сцене фильма»⁵.

Изобилует цитатами из шекспировских текстов речь Айки, одной из героинь сериала «Буря потерь: Истребление цивилизации». Речь продавца кренделей, обращенная к Мардж в «Симпсонах»⁶, — парафраз речи Томма Джоуда из «Гроздей гнева» Дж. Стейнбека. «Когда молодая мать не знает, чем кормить свое дитя, ты придешь на помощь. Когда мексиканская еда начнет сдавать свои позиции, ты придешь на помощь. Когда баварец не сможет насытиться, ты придешь на помощь».

При произнесении заимствованной речи возникает отсылка к претексту, тем самым актуализируется то смысловое поле, которое с ними связано. Например, в «Ледниковом периоде» (2002) ласка по имени Бак, живущая в подземном мире, предупреждает героев об опасности словами из «Божественной комедии»: «Оставь надежду, всяк сюда входящий». В тексте Данте эти слова выбиты над воротами ада.

Между героями фильмов могут возникать своеобразные «цитатные» диалоги, когда каждый из них, высказывая свое мнение или точку зрения, использует в качестве убеждающего фактора фрагменты речи, заимствованные из литературных произведений и принадлежащие их героям. Персонажи могут воспроизводить цитируемый текст полностью, частично трансформируя его, заменяя в нем отдельные слова или словосочетания или полностью меняя слова, создавая парафразы.

Подобные формы аллюзий становятся частью речевого поведения персонажей богатырского цикла студии «Мельница». Баба-Яга в ленте «Три Богатыря: ход конём» (2014), поселившись во дворце князя Владимира, говорит: «Не хочу я быть фрейлиной, фу, фрейлина какая-то, стану-ка я сразу царицей». Данная реплика является вариативной формой аллюзивного обращения к сказке А.С. Пушкина «Золотая рыбка». В ироничном контексте звучит цитата строки из стихотворения К. Чуковского «Тараканище» — «Прилетели комарики на воздушном шарике», произнесенная конем Юлием в отношении подручных Кольвана, прибывших в город. Комедийную интонацию приобретает реплика Бабы-Яги — «Ну всё, я вас породила, я вас и убью», сказанная ею в отношении чудовищ, которые стали нападать на ее избушку. Измененная в лингвистическом оформлении цитата отсылает зрителя к фразе из повести Н. Гоголя «Тарас Бульба».

В сюжете «Диета для Ньюши» (2009) из сериала «Смешарики» стихи, читаемые Барашем, являются перифразом произведений «Весенняя гроза» Ф. Тютчева и «К***» («Я помню чудное мгновение...») А. Пушкина. Перифраз так же хорошо акцентирует опознавание интертекстуального элемента, как и прямая цитация. Например, в упомянутом сюжете «Играй, гармония!» Бараш произносит: «Ночь, покой, луна, вода...», фраза является переделкой стихотворения А.Блока «Ночь, улица, фонарь, аптека...».

Аллюзии в форме перифразы, с одной стороны, менее узнаваемы зрителем, но в то же время они более связаны с персонажем и носят более общий характер. Аналогично перифразированы первые строки поэмы «Моцарт и Сальери» А. Пушкина в сюжете «День справедливости» (2006). В результате вместо пушкинского «Все говорят: нет правды на земле. Но правды нет — и выше. Для меня так это ясно, как простая гамма» в фильме Пин говорит: «Нет никакой справедливости! Для меня так это ясно, как простая гайка!». «В свинке всё должно быть прекрасно: и лицо, и прическа, и одежда», — говорит Мышарик в ленте «Новогодняя почта» (2008), что напоминает чеховскую фразу — «В человеке всё должно быть прекрасно: и одежда, и душа, и мысли». Аллюзивные перифразы всегда проходят путь «дешифровки», в результате которой актуализируется проекция на оригинальный текст и интертекстуальные отношения. Они всегда рассчитаны на компетентную зрительскую аудиторию.

Использование аллюзивных единиц в диалогах анимационных персонажей указывает на их интертекстуальный характер.

Литературные аллюзии формального характера

Отсылка к литературному тексту может быть формальной. Достаточно часто такой тип аллюзий используется в названии фильмов. В этом случае авторы рассчитывают, что аллюзия будет понята зрителем, и произойдет либо расширение семантического поля и актуализация смыслов, лежащих вне фильма, либо это создаст комедийный эффект за счет двусмысленности или смыслового перевертыша. Кроме того, намекая на известное произведение, авторы сознательно вводят зрителя в заблуждение, используя его популярность в своих целях. Одна из серий американского сериала «Крэйзи кэт» называлась «Бесплодные усилия любви» (1920). Это название отсылало зрителя к одноименной комедии У. Шекспира. Но фильм не являлся экранизацией. Его сюжет не строился на фабуле комедии, а только обыгрывал тему безответной любви.

Название фильма может представлять деформированную, фрагментированную или редуцированную форму аллюзии на

название претекста. Название как аллюзия на литературное произведение использовано в короткометражке «Уличный кот по кличке Сильвестр» / A «Street Cat Named Sylvester» (1953) из серии «Луни тунз». Оно является парафразом «Трамвая “Желание”» / «A Streetcar Named Desire» У. Теннесси. Фильм не имеет ничего общего с пьесой, от которой он получил название, это лишь игра слов, так как главный герой фильма кот.

Нечто подобное возникает и в отношении знаменитого сериала «Том и Джерри», название которого, как и имена главных персонажей, являются аллюзиями на имена героев и название британского романа П. Игана «Жизнь в Лондоне, или дни и ночи Джерри Хоторна и его элегантного друга Коринтиана Тома»⁷, рассказывающем о приключениях и злоключениях двух молодых людей в Лондоне, которые сталкиваются как с высшим, так и с низким уровнем жизни.

Займствование названий у претекста без изменений или с перефразировкой часто используют в мультсериалах для создания комедийного эффекта. Эту стратегию применяют авторы «Смешариков». Название сюжета «Педагогическая поэма» (2005) позаимствовано у одноименной книги А.С. Макаренко, а серия «Нюша и медведь» (2013) отсылает к русской народной сказке «Маша и медведь», название же серии «Отель “У веселого альпиниста”» (2012) является аллюзией на повесть братьев Стругацких «Отель “У погибшего альпиниста”», а название сюжета «Пляшущие человечки» (2006) заимствовано у одноименного рассказа А. Конан-Дойла о Шерлоке Холмсе.

Справедливости ради стоит отметить, что авторы мультсериалов⁸ гораздо чаще используют для названия сюжетов аллюзии на фильмы, телевизионные шоу и сериалы, реже встречаются аллюзии на картины и музыкальные произведения.

Заключение

В последние годы отмечается устойчивый интерес к феномену аллюзии, который помогает лучше понять замысел художника. Аллюзии, отсылающие к классической литературе, в структуре анимационного фильма могут выполнять различные функции — начиная от создания подтекста и кончая сюжетообразующей, оценочно-характеризующей комической функцией, что иронически снижает пафос повествования и способствует созданию пародийно-игрового эффекта.

Работая с литературным текстом, авторы анимации используют разные стратегии, выбор которых может быть продиктован как творческими задачами, так и конъюнктурой рынка.

⁷ Романа П. Игана был адаптирован для сцены. Театральная постановка шла под названием «Том и Джерри, или Жизнь в Лондоне».

⁸ Заключение сделано на основе анализа сериалов «Симпсоны» и «Смешарики». — Прим. авт.

Литература всегда предоставляет анимации материал, из которого рождаются экранные произведения, подавляющее большинство которых нарративно. При этом есть опасность, что использование литературного текста в качестве основы для создания собственного экранного высказывания не всегда может привести к появлению фильма надлежащего художественного уровня. Использование литературных аллюзий заключается в стремлении преодолеть разрыв между массовостью и элитарностью искусства. Художественная практика анимации показывает, что с помощью литературной аллюзии и приемов постмодернистской поэтики можно создать, с одной стороны, фильмы, которые будут легко восприниматься не только человеком, хорошо знакомым с литературой и искусством, но и простым, неискушенным зрителем, а с другой — сделать произведение массовой культуры, к которым относится и анимация мэйнстрима, интересным для начитанного зрителя.

У литературных аллюзий есть и практическая ценность. Их присутствие в фильме — способ устанавливать связи с текстами культуры, создавать контекст и делать произведение частью традиции, так как благодаря аллюзии возникает дань уважения предшественникам или современникам. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Ирвин У., Ломбардо Дж. Р.* «Симпсоны» и аллюзия: «Самое худшее эссе» // «Симпсоны» как философия. Екатеринбург: У-Фактория, 2005. С. 111–128.
2. *Сиренко Т.С.* Аллюзивные имена собственные как средство выражения авторской интенции // Евразийский союз ученых. Филологические науки. 2014, № 4–5. С. 68–70.
3. *Федотова И.П.* Проявление интертекстуальности в кинодиалоге // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского, 2015, № 3. С. 320–324.
4. *Muller W.* Interfiguralty. A Study of Interdependence of Literary Figures // Intertextuality, Berlin and New-York, 1991. Pp. 176–194.

REFERENCES

1. *Irvin W., Lombardo Dzh. R.* (2005) «Simpsony» i allyuziya: «Samoe hudshee esse» [«The Simpsons» and allusion: «The Worst Essay»] // «Simpsony» kak filosofiya. Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2005. Pp. 111–128. (in Russ.).
2. *Sirenko T.S.* (2014) Allyuzivnye imena sobstvennye kak sredstvo vyrazheniya avtorskoj intencii [Allusive proper names as a means of expressing the author's intention] // Eurasian Union of Scientists. Philological sciences. 2014, No.4–5. Pp. 68–70. (in Russ.).
3. *Fedotova I.P.* (2015) Proyavlenie intertekstual'nosti v kinodialoge [Manifestation of intertextuality in cinema dialogues] // Bulletin of the Nizhny Novgorod University named after N.I. Lobachevsky, 2015, No. 3. Pp. 320–324. (in Russ.).
4. *Muller W.* (1991) Interfiguralty. A Study of Interdependence of Literary Figures // — Intertextuality, Berlin and New York, 1991. Pp. 176–194.

Literary Allusions in Animated Films as a Form of Intertextuality

Natalia G. Krivulya

Doctor of Arts, Higher School (Department) of Television at the Moscow State Lomonosov University, Moscow, Russia; Institute of Cinema and Television (GITR), Moscow, Russia

UDC 778.5.05

ABSTRACT: The research is devoted to the study of literary allusions in animated films, the determination of the specific aspects of their use and functions.

The allusions to literary texts used in animation can be implicit and explicit in nature and can vary in size. They are elements of intertextuality. Literary allusions structure the film both as a complex, multifaceted text, and as an ironic, parody game of the authors with the audience.

They not only form the subtext of the animated film, but also perform various functions, including plot-forming, evaluative-characterizing, comic. A screen product with literary allusions, being an example of diversified structure, cannot be attributed exclusively to an elite or mass type of art.

The use of literary allusions is not so common in modern animation compared to other types of allusions. This is due to the fact that deciphering a literary allusion requires a certain cultural background on the part of the viewer, in other words, he or she should be well-read.

Since the reading level of the modern viewer is declining, literary allusions used in films are becoming simpler. Structure-forming literary allusions are not so often used in animation, while fragmentary and deconstructed allusions, reduced to a recognizable or replicated literary phrase, become the most frequently used stylistic device.

The artistic practice of animation demonstrates that with the help of literary allusion and the techniques of postmodern poetics, it is possible, on the one hand, to create films that will be easily accessible to not only a person familiar with literature and art, but also to an average unsophisticated viewer, and on the other hand, to make a work of mass culture, which includes mainstream animation, interesting to a well-read viewer who is able to detect hidden meanings and an intertextual dialogue with texts of art and culture behind the exterior of the plot and action.

The incorporation of literary allusions into the structure of the film's artistic image contributes to the creation of a parody-game effect and opens up the possibility for a multiplicity of interpretations.

KEY WORDS: literary allusions, animation, intertextuality, precedent text



Культурный модус в ракурсе семантической содержательности кинокадра

С.Н. Север

EDN: <https://elibrary.ru/smhqqqs>

АННОТАЦИЯ УДК 778.5.04.072.084+778.5.01(01.4)

В статье анализируются мизансцены голливудской экранизации «Анны Карениной» (1935) К. Брауна. Исследуются композиционные решения ряда кинокадров, их мизансценирование, а также роль материальных предметов, содержащих культурные коды и формирующих понятийно-смысловой контекст эпохи при когнитивном восприятии фильма зрителем. Изучение этих детализаций в картине обосновано стремлением показать важность «зашифрованной» в кинокадре информации, обнаруживающей тесную связь с культурными кодами страны-производителя в условиях глокализации.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

К. Браун,
Анна Каренина,
экранизация,
композиция,
восприятие,
кинокадр,
киноязык,
культурные коды,
Толстой,
глокализация

¹ Фильм считается утраченным. См.: Кинопоиск//URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/41005/>; IMDb//URL: <https://www.imdb.com/title/tt0210518/> (дата обращения: 31.10.22).

Роман Льва Толстого «Анна Каренина» не перестает привлекать внимание как отечественных и зарубежных режиссеров, так и киностудий. Первая попытка переноса на экран этого литературного произведения была осуществлена 33 года спустя после его выхода из печати. По мотивам романа в 1911 году был снят в двух частях немой фильм «Анна Каренина», режиссер Морис Мэтр (Maurice Maitre)¹. С тех пор кинематограф пережил множество фундаментальных отраслевых трансформаций: появление звука, цвета, телевизора — «домашнего кинотеатра», компьютерной графики (CGI), смартфонов, но интенция кинематографистов экранизировать «Анну Каренину» не иссякает. К нынешнему времени насчитывается почти 30 киноинтерпретаций романа, более того, ныне ведется съемка экранизации стриминговым сервисом Netflix.

С не меньшим вниманием исследуется роман Льва Толстого и научным сообществом, помимо литературного текста изучаются и его многочисленные переложения на экран. А выход в России в 2012 году британской версии «Анны Карениной» (режиссер Д. Райт/Джо Уайт) и вовсе вызвал всплеск активной публичной дискуссии, отразившей водораздел в общественном мнении относительно корректности фильма по отношению к

литературному первоисточнику. Эта тема получила резонанс в научных изысканиях, — чуть ли не ежегодно публикуются научные статьи, в гуманитарных вузах пишутся курсовые работы, защищаются диссертации, где ставятся вопросы, связанные с переложением знаменитого романа Л.Н. Толстого на экран. Как правило, в этих работах обосновываются философская проблематика², религиозные³, семиотические⁴, социокультурные⁵ и психолого-поведенческие⁶ аспекты героев произведения. Однако, несмотря на обращение к структурному анализу культурологических основ как романа, так и экранизаций, исследователи нередко обходят вниманием значимость воплощения художественно-постановочных элементов в мизансценах фильма (декорации, костюмы, предметы обихода и т. д.), а также работу художников-постановщиков, которые буквально создают на экране среду времени определенной эпохи. Между тем каждый «штрих», каждая деталь в кинокадре являются «срезом» авторского послания и авторских суждений о происходящем на экране, раскрывают подлинность содержательности той социальной среды и тех культурных кодов, которыми оперирует режиссер, исходя из логики собственных рефлексий об особенностях эпохи, воспроизводимой в кинофильме. Недаром в книге «Беседы о русской культуре» известный советский и российский литературовед, культуролог и семиотик Ю.М. Лотман цитирует А.А. Блока:

*«Случайно на ноже карманном
Найди пылинку дальних стран —
И мир опять предстанет странным...»⁷*

Приводя эти строки, ученый поясняет значимость элементов быта при оценке того или иного произведения. «...“Пылинки дальних стран” истории отражаются в сохранившихся для нас текстах — в том числе и в “текстах на языке быта”. Узнавая их и проникаясь ими, мы постигаем живое прошлое»⁸, — пишет он. Взяв это положение за основу, Ю.М. Лотман также обосновывает методiku, следуя которой необходимо внимательно изучать, казалось бы, малозначащие бытовые детали с тем, чтобы соединить их с масштабным историческим знанием, проследить причинно-следственную связь с поведенческими нормами и ментальными представлениями людей ушедшей эпохи. Иными словами, данная методика связывает локальное наблюдение с восприятием глобального знания. Только так возможно углубленное понимание текста автора и погружение в анналы истории.

² Асеева С.А. Философско-антропологические аспекты художественного творчества Л.Н. Толстого в контексте феномена интермедialности: специальность 10.01.01 «Русская литература»: диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Москва, 2017. 375 с.

³ Фадеева, А.Д. Религиозная проблематика романа «Анна Каренина» в киноверсиях произведения / А.Д. Фадеева // Государство. Общество. Церковь: Материалы международной научной конференции, Владимир, 18 ноября 2020 года. Владимир: Аркам, 2020. С. 281–288.

⁴ Маташева Д.Ю. Литературный роман как основа для экранизации на примере кинофильма “Анна Каренина” Джо Райта и Тома Стоппарда / Д.Ю. Маташева // Челябинский гуманитарий. 2015. № 1 (30). С. 24–34.

⁵ Штейнман, М.А. Политико-коммуникативные репрезентации фильма Д. Райта «Анна Каренина» в современной России / М.А. Штейнман // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. 2014. № 1 (123). С. 285–295.

⁶ Дарвина, Д.В. Образ Алексея Александровича Каренина в романе Л.Н. Толстого «Анна Каренина» и в экранизации Д. Райта «Анна Каренина»: интермедийный анализ / Д.В. Дарвина, А.В. Петров // Мировая литература глазами современной молодежи: Сборник материалов III международной студенческой научно-практической конференции, Магнитогорск, 22 ноября 2017 года / Научный редактор С.В. Рудикова. Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова, 2017. С. 26–31.

⁷ Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII — начало XIX века). Санкт-Петербург: Искусство СПб, 1994. С. 10.

⁸ Там же.

⁹ Глокализация понимается как единовременное протекание противоречащих друг другу, но взаимосвязанных тенденций к универсализации и индивидуализации. — *Прим. авт.*

¹⁰ Радугин А.А. Проблематизация и концептуализация глокализации как социального процесса становления мирового общества / А.А. Радугин, У.Ф. Бойматов // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. 2017. № 3 (25). С. 197.

¹¹ Там же.

¹² Хренов Н.А. Кинематограф как знаковая система: от эстетики к семиотике / Н.А. Хренов // Человек. Культура. Образование. 2015. № 2. С. 159.

Подход Ю.М. Лотмана точно вписывается в концепцию *глокализации*⁹, отражающей современный характер глобализации¹⁰, занимающей все более прочные позиции в экономических, социальных и научных сферах. В ее рамках будущее предстает как «сочетание ценностей, норм и правил игры глобального проекта с ценностным многообразием регионов планеты, <...> где глобальное и локальное будут партнерски равнозначны и лишены взаимоподчинительных амбиций»¹¹. При этом различные культуры видятся как равносильные элементы, образующие единую структуру бытия. С семиотической точки зрения можно предположить, что сейчас фактически формируется новый «язык», чьими знаками и «буквами» обозначаются характерные особенности разнообразных культур. И с этой точки зрения анализ визуального материала кинопроизведения обеспечивает: *во-первых*, доступ к культурным кодам страны-производителя; *во-вторых*, помогает понять роль этих кодов в возникающем общечеловеческом пространстве, или, иными словами, участвует в дешифровке значения той или иной культуры. Такие видные теоретики искусства, как философ Н.А. Хренов, особо подчеркивают «тесную связь семиотического подхода с культурологической рефлексией»¹².

Обращение к фильму «Анна Каренина» режиссера К. Брауна (Clarence Brown), вышедшего в 1935 году, как предмету исследования состоялось неслучайно. В отличие от постмодернистских работ, нередко направленных на запутывание не только зрителя, но даже и кинокритиков, именно в аудиовизуальных произведениях, появившихся на заре кинематографа и не обремененных спецификой авторского видения, можно более явно проследить логическую взаимосвязь элементов мизансцены с теми культурологическими условиями и маркерами эпохи, которыми обусловлено авторское сознание. Стоит также пояснить, что данный анализ сосредоточен прежде всего на выявлении параллелей между отдельными мизансценами фильма и особенностями именно кодов страны-производителя во время съемки фильма, так как данные аспекты в силу их значимости требуют в целом более широкого исследования.

Композиция — ключ к мировосприятию

Уже в первой сцене исследуемого фильма наглядно отражена логика американцев середины 1930-х годов. В этот период жители США переживали то, что принято называть «Великой депрессией». По всей стране шли «голодные марши». И хотя самые сложные годы (1929–1933) остались позади, кризис про-

должался, соответственно, и изображение пищи еще вызывало у зрителя острую реакцию. В открывающей фильм сцене демонстрируется торжественный ужин, на который собрались офицеры военного подразделения, где ранее служил Вронский. Зритель почти сразу сталкивается с эффектом, о котором упоминал теоретик нового искусства, художник И. Иттен, описывая воздействие различных форм искусства на человека, созерцающего, к примеру, живописное полотно. «Если же акцентная точка доминирует, то взгляд задерживается на ней дольше, чем на менее активных промежуточных точках, и постоянно возвращается к ней как к главному акценту»¹³. Показательно, что поначалу такой точкой является именно еда — большая тарелка, доверху наполненная черной икрой. С первого же кадра задается атмосфера непозволительной, почти сказочной для зрителя роскоши, которая и формирует его первое впечатление о русском дворецком. Далее в одном кадре с черной икрой на заднем плане появляется портрет Николая I. Оба этих объекта — акцентные точки, однако формат изображения императора доминирует. Происходит плавное перемещение зрительского внимания от одного объекта к другому. Это важно, поскольку до самого конца сцены образ императора будет центром композиции. Флаги, столы, военные — все рассредоточено по обе стороны от него в равном количестве. Каждая линия в кадре ведет к портрету Николая I, он точка схода во фронтальной перспективе.

Император здесь — хозяин всего, и это изобилие — его слава, в тени которой меркнут, по сути, все персонажи фильма. Сцена сразу вводит американскую публику, никогда не имев-

шую своего царя-батюшки, в эпоху киносюжета. Это и есть та самая «пылинка дальних стран», о которой писали А.А. Блок и Ю.М. Лотман.

Вторая сцена композиционно копирует первую, привнося при этом некоторые коррективы в кинокадр: офицеры, очевидно, закончив официальную часть торжества, переносят застолье в

¹³ Иттен И.
Искусство формы:
Мой форкурс в Баухаузе и других школах.
М.: Д. Аронов, 2001.
С. 68.

Кадр из фильма
«Анна Каренина»
(1935), режиссер
К. Браун





Кадр из фильма
«Анна Каренина»
(1935), режиссер
К. Браун

кабак. Во главе стола теперь — командир, а из яств — лишь водка. Кроме того, точка съемки берется выше, нет того «преклонения», возвеличивания, как в предыдущей сцене; да и ракурс выбран таким образом, чтобы командир находился не по центру кадра, как портрет Николая I, а оказывался смещенным вбок.

В результате зритель ощущает на экране некую пародию на торжественный ужин и на царя. Возникает иронический контекст, плавно подводящий к гэгу (ползание напившихся офицеров под столом), — важной составляющей голливудского фильма. Этот комический аспект выделяет и литературовед Л.А. Аннинский, который поясняет: «...Американцы вовсе не тщатся “изобразить Россию”»¹⁴, — а разговаривают между собой на понятном им киноязыке. Далее Л.А. Аннинский приходит к выводу: «Экранизируют Толстого. А р е а л и з у ю т — себя»¹⁵. (Разрядка — Л.А.). И действительно, как можно убедиться далее, авторы экспериментируют с культурными кодами России, но при этом неизбежно запечатлевают и свои собственные. Так, через ироничное преобразование композиции просвечивают и российская имперская «лестничная» система, и американский карьеризм. Вероятно, дело в том, что эти вариации социального устройства имеют схожие стержни: нижестоящий в иерархии подражает вышестоящему, правда, точно соблюдая границы дозволенного. О тонкостях психологии такого общества пишет Н.В. Гоголь: «...у нас есть такие мудрецы, которые с помещиком, имеющим двести душ, будут говорить совсем иначе, нежели с тем, у которого их триста»¹⁶. Так и в фильме К.Брауна Алексей Вронский знает «свое место», и перейти границы дозволенного позволяет себе только тогда, когда командир и остальные офицеры напиваются до беспамятства.

Таким образом, благодаря первым двум сценам, композиционным «близнецам», а также триггеру, которым здесь выступают изобилие еды и роскошь, американский зритель получает

¹⁴ Аннинский Л.А. Лев Толстой и кинематограф. М.: Искусство, 1980. С. 182.

¹⁵ Там же. С. 186.

¹⁶ Гоголь Н.В. Собрание сочинений. В 3 т. Т. 3: Мертвые души; Выбранные места из переписки с друзьями; О «Современнике»; Авторская исповедь / Сост., литература о жизни и сочинениях Гоголя А.С. Немзера. М.: Время, 2009. С. 50.

некое представление о малознакомой эпохе и далекой стране, но идентифицирует, тем не менее, вполне знакомый жизненный уклад и оказывается готовым воспринимать сюжетные перипетии.

Выражение культурного кода через предметы и действия

Формирование узнаваемых материальных объектов, житейских ситуаций в мизансценах позволяет закрепить в памяти зрителя коды восприятия и отношения к тематике и сюжету фильма. Ю.М. Лотман пишет, что образ на экране обладает как бы двумя ипостасями. *Первая* — это воспроизведение реального предмета, *вторая* — создание некоего дополнительного символического смысла¹⁷. Интересно, что применительно к предметам и действиям, носителям русского культурного кода в рассматриваемой экранизации, применимы обе ипостаси одновременно. Так, для американского зрителя мытье в бане — экзотично и потому самоценно. Русский же зритель воспринимает это действие как воспроизведение реальности, лишённое символического значения, — и потому он недоумевает, зачем авторы поместили ведущих персонажей, Вронского и Стиву, в баню. Кульминацией же подобного рода диссонанса является сцена с показом «народной оперы» в здании театра, где дворяне слушают крестьянские песни, наблюдают русско-народные пляски. Причем, это не только довольно сильно отклонение от романа, где у описываемой певицы (возможно, самой Аделины Патти) оголены плечи и блестят брильянты¹⁸. Это и явное искажение реальности, поскольку русское дворянство

не отождествляло народное творчество с высоким искусством, ради которого и ходило на оперу. Соответственно, сцена явно приведена в угоду зрителю, которому интересны диковинки русского народа, а не «привычные» арии на западных языках. Таким образом, бурное сценическое действие, являющее собой пеструю мешанину из

¹⁷ Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Медиа образование: электронная научная библиотека, 2009 // URL: https://mediaeducation.usoz.ru/_ld/1/131pdf (дата обращения: 31.08.2022).

¹⁸ Толстой Л.Н. Анна Каренина: роман / Лев Толстой. М.: Эксмо, 2012. С. 541.

Кадр из фильма «Анна Каренина» (1935), режиссер К. Браун



¹⁹ Усова Е.А.
Скульптура ар деко
в искусстве США /
Е.А. Усова // США и
Канада: экономика, по-
литика, культура. 2014.
№ 5 (533). С. 79–96.

²⁰ Зайцева М.А.
Поэтический театр
Максвелла Андерсона
и социальный кризис
1930-х гг. В США /
М.А. Зайцева // Аль-
манах современной
науки и образования.
2007. № 2. С. 142–146.

²¹ Сигида С.Ю.
Музыкальная культура
США периода «Вели-
кой депрессии» (трид-
цатые годы XX века).
К истории становле-
ния национального
стиля: специальность
17.00.02 «Музыкальное
искусство»: авторе-
ферат диссертации
на соискание ученой
степени кандидата
искусствоведения /
Сигида Светлана
Юрьевна. Москва,
1994. 21 с.

²² Dickstein M.
Dancing in the Dark:
A Cultural History of
the Great Depression.
Norton, 2009. P. XIV.
Цит. по: Зайцева М.А.
Роль эреличных
мероприятий в досуге
американцев времен
Великой депрессии /
М.А. Зайцева // Из-
вестия Саратовского
университета. Новая
серия. Серия: История.
Международные от-
ношения. 2011. Т. 11.
№ 1. С. 82.

набора культурных кодов (декорации, отсылающие к русскому зодчеству и православной религии в смешении с пережитками языческого наследия в традиционных костюмах и хороводах), служит неким аттракционом для зрителя, вносит динамику и радость жизни. Также здесь можно заметить отпечаток времени: несмотря на тяжелое экономическое положение в США, скульптура¹⁹, театр²⁰, музыка²¹ и прочие виды искусства, включая кинематограф, развивались при поддержке государства и объединяли страну, формировали специфику народного самосознания, наконец, ободряли людей. Если принять это во внимание, то становится очевидной логика происходящего в фильме К. Брауна: в глазах американского зрителя эпизод в опере органично вписывается в правительственные благотворительные проекты по поддержанию национальной культуры. Отражен здесь и контраст тяжелого эмоционального состояния главных героев и той позитивной атмосферы, льющейся с оперной сцены. Именно через подобные кадры, где происходит отступление от оригинального литературного произведения и киносюжета, можно четче проследить характерные особенности и культурные коды страны и эпохи. Ведущий исследователь американской культуры XX века Моррис Дикштейн пишет, в частности, о кинолентах, вышедших в 1930-е годы в США. «Сочетая правдивость искусства с незамедлительным воздействием индустрии развлечений, эти работы открывают для нас сокровенные моменты невяной истории Великой депрессии, с ее печальным стремлением к лучшему, с верой в существование некоего места, расположенного в конце Дороги из Желтого Кирпича. Эти работы дают нам единственно возможные ключи к пониманию, кто владел умами и душами людей, о чем они мечтали»²². Таким образом, через материальные предметы, носителей русского культурного кода в исследуемой экранизации, и проявляются коды духовных переживаний американского народа.

Герой в кадре и выбор его местоположения

Выдающийся психолог, теоретик кино и изобразительного искусства Р. Арнхейм в своем фундаментальном труде «Искусство и визуальное восприятие» отмечает, что правая и левая стороны объекта (картины или архитектурного сооружения) воспринимаются зрителем неодинаково. Из-за биологических (строение мозга) и культурологических (чтение слева направо) особенностей то, что находится в правой части, обладает большей «тяжестью», воспринимается отчетливее и активнее осознается. При



Кадр из фильма
«Анна Каренина»
(1935), режиссер
К. Браун

²³ Арнхейм Р.
Искусство и визуальное восприятие [Текст] / Сокращ. пер. с англ. В.Н. Самохина; Общ. ред. и вступ. статья В.П. Шестакова. Москва: Прогресс, 1974. С. 43–44.

²⁴ Епифанова И.В.
Женское движение в США в эпоху «Нового курса» Ф.Д. Рузвельта (1930–1940-е годы) / И.В. Епифанова // Ученые записки Казанского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2008. Т. 150. № 1. С. 202.

этом фигуры и пред-
меты, размещенные
слева, — более «силь-
ные» по значимости:
в тексте прямо го-
ворится, что из двух
актеров на сцене до-
минирует тот, кто
слева. И кроме того,
именно с ним себя
отождествляет зри-
тель²³. Учитывая дан-
ное высказывание,
небезынтересен тот
факт, что в фильме
К. Брауна Анна почти

всегда размещена слева, а Вронский справа, если они находятся вместе в одном кадре.

Один из главных героев фильма, Алексей Вронский, действительно создает впечатление более «тяжелого» персонажа, за которым хрупкая героиня может укрыться от невзгод, как за щитом. Он знает, чего хочет, и добивается осуществления желаемого. Анна же — противоречива. Это единственный персонаж в экранизации, чья внутренняя жизнь, полная конфликтов, детализируется, что настраивает зрителя на сопереживание. При этом с момента появления Анны в фильме и вплоть до ее смерти — именно она является ключевым действующим лицом, причиной разворачивающейся истории и ее центральным, связующим компонентом.

То есть, выбор местоположения героя в кадре не является, разумеется, главным критерием, влияющим на восприятие образов Анны и Вронского, но наряду с другими аспектами, например, ростом актеров (Грета Гарбо заметно ниже Фредерика Марча) подчеркивает женственность героини и мужественность героя. Казалось бы, это довольно очевидный вывод, но, чтобы понять всю значимость расстановки в кадре действующих лиц, необходимо вновь связать эту мизансцену с социокультурной ситуацией в США. Дело в том, что «...начало 1930-х — конец 1950-х годов можно охарактеризовать как период затишья, постепенного угасания энергетики феминизма 1920-х годов»²⁴. Экономический кризис в стране вел к безжалостному сокращению рабочих мест, и женщинам пришлось вернуть часть «завоеванных» позиций мужчинам, традиционным кормиль-

цам семей. Фильм К. Брауна создавался в период, когда эмансипированная женщина уже надежно привлекла к себе внимание общества, но все еще воспринималась с «консервативной» точки зрения. В этом социальном контексте фильм «Анна Каренина» 1935 года ярко выражает этот конфликт. Зритель, конечно, сопереживает главной героине, но смотрит на данную историю с точки зрения мужчины — Алексея Вронского, который открывает фильм сценой-пиром (торжество патриархальной системы) и закрывает его приговором: «Я никогда не прощу себя за это», подразумевая свою вину за смерть Анны. И неслучайно в финале этого кадра Вронский поворачивает голову направо, камера панорамирует — и зритель видит портрет Анны, уставленный даже не наравне с головой Алексея, а слегка выше. Признание равенства — произошло, но ценой жизни Анны, ценой счастья. Таким образом, концовка считается не просто как итог киноистории, но как мораль, предостережение американскому обществу 1930-х годов.

Заключение

Стоит предположить, что в контексте формирующейся глокализации создается новый язык мирового общества, складывающийся из особенностей различных, исторически сформировавшихся культур. Это предположение дает повод обратить пристальное внимание на уникальные свойства каждого из таких сообществ, сформулировать принципы, по которым эти свойства реализуются в искусстве и массовой культуре, в том числе на экране.

Крайне удачным для частичного решения данной проблемы видится метод, предложенный Ю.М. Лотманом, который органично согласуется по своей сути с явлением глокализации (соединение локального и глобального в мировой культуре). Помимо прочего, данный метод позволяет увидеть те причинно-следственные связи, которыми обусловлены экранная культура и визуальные решения в фильмах. В итоге приведенный анализ показывает возможность проникнуть через мизансценические решения фильма в культурное «поле» страны-производителя, обнаруживая при этом, что чужеродные коды (в данном случае российские) преобразуются и насыщаются дополнительными смыслами в соответствии с культурологическими особенностями той страны и эпохи, в которых создавался фильм. Это, в свою очередь, поднимает проблему взаимодействия различных «букв»-культур на экране. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Аннинский Л.А. Лев Толстой и кинематограф. — М.: Искусство, 1980. — 288 с.
2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие [Текст] / Сокращ. пер. с англ. В.Н. Самохина; Общ. ред. и вступ. статья В.П. Шестакова. — М.: Прогресс, 1974. — 392 с.
3. Асеева С.А. Философско-антропологические аспекты художественного творчества Л.Н. Толстого в контексте феномена интермедийности: специальность 10.01.01 «Русская литература»: диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Москва, 2017. 375 с.
4. Епифанова И.В. Женское движение в США в эпоху «Нового курса» Ф.Д. Рузвельта (1930–1940-е годы) / И.В.Епифанова // Ученые записки Казанского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2008. — Т. 150. — № 1. — С. 202–206.
5. Иттен И. Искусство формы: Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М.: Д. Аронов, 2001. 135 с.
6. Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII — начало XIX века). Санкт-Петербург: Искусство — СПб, 1994. 399 с.
7. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Медиа образование: электронная научная библиотека, 2009 // URL: https://mediaeducation.ucoz.ru/_id/1/131___.pdf (дата обращения: 31.08.2022).
8. Радугин А.А. Проблематизация и концептуализация глокализации как социального процесса становления мирового общества / А.А. Радугин, У.Ф. Бойматов // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. — 2017. — № 3 (25). С. 192–198.
9. Толстой Л.Н. Анна Каренина: роман / Лев Толстой. — М.: Эксмо, 2012. — 800 с.
10. Хренов Н.А. Кинематограф как знаковая система: от эстетики к семиотике / Н.А. Хренов // Человек. Культура. Образование. — 2015. — № 2. — С. 132–160.

REFERENCES

1. Anninskij L.A. (1980) Lev Tolstoj i kinematograf [Leo Tolstoy and Cinema]. — Moskva: Iskusstvo, 1980. — 288 p. (in Russ.).
2. Arnhejm R. (1974) Iskusstvo i vizual'noe vospriyatie [Art and visual perception] [Tekst] / Sokrashch. per. s angl. V.N. Samohina; Obshch. red. i vstup. stat'ya V.P. SHeStakova. — Moskva: Progress, 1974. — 392 p. (in Russ.).
3. Aseeva S.A. (2017) Filososfsko-antropologicheskie aspekty hudozhestvennogo tvorchestva L.N. Tolstogo v kontekste fenomena intermedialynosti [Philosophical and anthropological aspects of Tolstoy's artwork in the context of the phenomenon of intermediality]: specialynosty 10.01.01 "Russkaya literature": dissertaciya na soiskanie uchenoj stepeni kandidata filologicheskikh nauk. Moskva, 2017. 375 p. (in Russ.).
4. Epifanova I.V. (2008) ZHenskoe dvizhenie v SSHA v epohu «Novogo kursa» F.D. Ruzvel'ta (1930–1940-e gody) [Women's Movement in "New Deal" Epoch of F.D. Roosevelt in the

- USA (1930–1940)]. / I.V. Epifanova // Uchenye zapiski Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki. — 2008. — T. 150. — № 1. — P. 202–206. (in Russ.).
5. *Itten I.* (2001) *Iskusstvo formy: Moj forkurs v Bauhauze i drugih shkolah* [The Art of Form: My Form Course at the Bauhaus and Other Schools]. Moskva: D. Aronov, 2001. 135 p. (in Russ.).
 6. *Lotman YU.M.* (1994) *Besedy o russkoj kulture: Byt i tradicii russkogo dvoryanstva (XVIII — nachalo XIX veka)* [Talks about Russian Culture: Life and Traditions of the Russian Nobility (18th — early 19th centuries)]. Sankt-Peterburg: Iskusstvo — SPB, 1994. 399 p. (in Russ.).
 7. *Lotman YU.M.* (2009) *Semiotika kino i problemy kinoestetiki* [Semiotics of Cinema and Problems of Film Aesthetics], *Media obrazovanie: elektronnyaya nauchnaya biblioteka* [Media education: digital scientific library], 2009 // URL.: https://mediaeducation.ucoz.ru/_id/1/131__-____.pdf (data obrashcheniya: 31.08.2022). (in Russ.).
 8. *Radugin A.A.* (2017) *Problematizatsiya i konceptualizatsiya globalizatsii kak social'nogo processa stanovleniya mirovogo obshchestva* [Setting the problem of glocalization and its conceptualization as a social process of formation of the global community]. / A.A. Radugin, U. F. Bojmatov // *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Filosofiya*. 2017. — № 3 (25). P. 192–198. (in Russ.).
 9. *Tolstoj L.N.* (2012) *Anna Karenina* [Anna Karenina]: roman / Lev Tolstoj. — Moskva: Eksmo, 2012. — 800 p. (in Russ.).
 10. *Hrenov N.A.* (2015) *Kinematograf kak znakovaya sistema: ot estetiki k semiotike* [Cinema as a sign system: from aesthetics to semiotics]. / N.A. Hrenov // *CHelovek. Kul'tura. Obrazovanie*. — 2015. — № 2. — P. 132–160. (in Russ.).

Cultural Modus from the Perspective of the Semantic Content of the Film Shot

Sokravit N. Sever

PhD student, Department of History and Philosophy, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography

UDC 778.5.04.072.094+778.5.01(014)

ABSTRACT: The article examines the reflection of cultural codes in a film's visuals. This issue needs a closer look in view of the growing globalization process, and especially its current stage defined as glocalization. The author presumes that, semantically, a new language of the global community is being formed with the features of diverse cultures as its signs and "letters." Therefore, it seems important to explore the ways these cultural codes are represented on the screen.

The article presents "Anna Karenina" (dir. C. Brown, 1935) as a case study. This adaptation was chosen for several reasons: firstly, it was made when cinema was not yet so heavily complicated by the auteur's vision and fairly accurately reflected the emotional experience of the American nation; secondly, in Brown's film Russian and American codes are interwoven, which provides an insight into the interaction of different cultural modes on the screen.

The analysis of several scenes of the aforementioned film shows that the visual aspect of the film is infused with meanings that were topical for the US people at the time of the film's production (the mid-1930s). For example, Anna's position in relation to Vronsky in the frame depicts the problem of women's status in American society during the Great Depression. Even the attempt to borrow Russian cultural codes (for example, the use of traditional clothes, folk songs and dances) ends up mirroring President Roosevelt's New Deal. It was concluded that a careful study of the film's mise-en-scene allows us to enter the cultural field of the producing country.

In order to discover the cause-and-effect relations and principles according to which the features of a particular culture are manifested on the screen, in other words, to partially solve the problem of decoding "letters-cultures" through the visual space of cinema, the author suggests using Yury M. Lotman's method, which consists in combining local observations and perception of global knowledge, which organically comports with the phenomenon of glocalization.

KEY WORDS: Brown, Anna Karenina, film adaptation, composition, perception, film shot, film language, cultural codes, Tolstoy, glocalisation

ПЕРФОРМАНС ИСКУССТВО ВОПЛОЩЕНИЯ



Фото А. Нешина



Фильмическая реальность как модель развития современных медиа

Б.С. Шимохин



С.С. Кулешов

EDN: <https://elibrary.ru/osknab>

*Статья посвящена изучению феномена **фильмическая реальность**. Через парадигму этого понятия анализируются две тенденции, наблюдаемые на протяжении многих лет в новых медиа, — постепенное уменьшение площади экранной плоскости и растущая популярность повествования от первого лица. В статье исследуются истоки этих явлений, обосновывается тенденция, определяется роль современных медиа с учетом актуализации развития фильмической реальности.*

УДК 778.5.01+004.9

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

новые медиа,
фильмическая
реальность,
аудиовизуальные
произведения,
скринлайф

В современном обществе все сферы деятельности подчинены экранной культуре, однако при этом все чаще наблюдается своего рода «агрессия» медиа, которые стремятся вовлечь потребителей в информационную среду. Благодаря цифровым медиа в обиход вошло понятие «виртуальная реальность» (VR — virtual reality). Различные приложения и игры, VR и Screenlife¹ являются трансляторами фильмической реальности, сконструированной на базе кинематографических приемов. Именно кинематограф с более чем столетней историей подготовил восприятие современного зрителя к жизни в эпоху экранной культуры. Тем не менее на протяжении всей истории развития различных экранных форм повествования наблюдаются две очевидные тенденции: постепенное уменьшение площади экранной плоскости и растущая популярность повествования от первого лица. Анализ этих тенденций позволяет обнаружить их истоки и основную проекцию развития, определить роль

¹ Screenlife — это формат киноповествования, преимущественно построенный на демонстрации происходящего на экране компьютера или смартфона. — Прим. авт.

современных медиа в постепенно возрастающем интересе к виртуальной реальности.

О понятии «фильмическая реальность»

С целью изучения поставленной проблемы обратимся к понятию «фильмическая реальность», которое рассматривается в качестве контаминации (лат. *contaminatio* — *смешение*) хронотопа произведения и его внутреннего пространства. Философ и исследователь кино и телевидения О.В. Аронсон, в частности, отмечает: «Парадокс заключается в том, что кино — это не просто особая техника представления, но это такая техника, которая (как и фотография) вводит ситуацию репродуцирования реальности, то есть является в каком-то смысле техникой самого представления»². Это обоснование позволяет утверждать: кинематограф, являясь средством репрезентации действительности, формирует в ходе экранной репрезентации свой особый мир, *свою действительность*, что и именуется фильмической реальностью.

² Аронсон О. Метакино. — М.: Ad Marginem, 2003. С. 234.

История изучения фильмической реальности началась с исследования реалистической тенденции в кинематографе. Этим вопросом занимались Р. Арнхейм, З. Кракауэр, Ж. Митри. Впервые к анализу объективной реальности фильмического образа обратился Андре Базен. В своем эссе «О реализме» (1944) он относит фильмическую реальность к «иллюзии на уровне восприятия». Сам термин стал частью терминологического аппарата постструктуралистов как пример «кризиса реальности», нашедшего отражение на экране. Для дальнейшего изучения феномена фильмической реальности обратимся к модели создания кинопроизведения.

В кинематографической системе координат при производстве любого аудиовизуального произведения можно выделить несколько фундаментальных *точек*. В первую очередь, это человек, именно он является создателем фильма, но и одновременно зрителем, для которого фильм предназначен. Следующая точка — это средства захвата и репрезентации действительности как среды человеческого бытия. Именно в этой точке определяется ряд ключевых характеристик фильма, ориентированных на создание фильмической реальности. Объекты этой «реальности» отличаются от объектов материального мира тем, что они были обработаны и, так или иначе, искажены в ходе экранной фиксации и репрезентации. Таким образом, все явления кинематографа определяются взаимоотношениями *четырех точек*: фильмическая реальность, объективная реальность

(действительность), средства захвата/репрезентации объективной реальности, а также человек как зритель и одновременно создатель кинопроизведения. Так схематично можно обозначить процесс рождения кинематографического произведения и фильмической реальности как таковой.

Фильмическая реальность, современные медиа и кинематограф

Появление фильмов, предназначенных для виртуальной реальности с использованием специализированных очков, обозначило некий спектр феноменологических вопросов о природе реальности как таковой и о природе кино. Прежде всего возникает вопрос о возможной классификации VR-фильмов как экранных произведений. Ведь VR-технология не предполагает наличие экрана. Тем не менее очевидно, что нарративная, сюжетная и образительная составляющие VR-фильмов не столь отличаются от принципов создания игровых и документальных фильмов, возможно, лишь интерактивностью и трансляцией информации, что воздействует непосредственно на сенсорные каналы восприятия. Таким образом, можно констатировать если не тождественность, то принципиальное сходство при производстве как экранной виртуальной реальности, так и художественного фильма. И этому есть вполне убедительное объяснение.

Приходя в зал, кинозритель оказывается перед экраном, который становится «проводником» в художественное пространство фильма, в его фильмическую реальность. Из истории кинематографа известно о дихотомии «Эдисон — Люмьеры», которая предполагает не только оппозицию индивидуального и массового просмотра, но и экранный и неэкранный форматы. Однако кинетоскоп Эдисона не предполагал наличия экрана, его изображение транслировалось через окуляр, непосредственно на сетчатку глаза. И этот способ репрезентации фильмической реальности более всего схож с современным показом экранных продуктов виртуальной реальности, при погружении в которую зрителю надевают на голову шлем, представляющий собой своего рода окуляр. Модель же Люмьеров, на которой основывается развитие кинематографа, предполагала включение действительности (пространство и время) в трансляцию информации фильмической реальности посредством экрана. Как известно, модель трансляции фильмической реальности Эдисона не нашла широкого применения. Кинематограф использовал исключительно модель Люмьеров. Стоит также упомянуть

и о том, что важнейшим отличием при использовании моделей Эдисона или Люмьеров стала различаемая изначально степень вовлеченности зрителя в художественное пространство фильма. Информация в пространстве фильмической реальности модели Эдисона транслируется непосредственно на сенсорные каналы восприятия, полностью исключая зрителя из действительности и предлагая ему альтернативное пространство и время, то есть пространство и время художественного произведения.

Течение времени в виртуальных мирах наследуется из физического мира, однако основой авторского метода может быть его замедление либо ускорение для демонстрации тех или иных событий и процессов. Это заставляет зрителя оказаться в ситуации восприятия времени, альтернативного физическому.

Утверждения об альтернативном пространстве находят экспериментальное подтверждение. Группой нейрофизиков из Калифорнийского университета выявлена различная реакция нейронов, отвечающих за картографирование пространства в реальных условиях, а также при воспроизведении идентичных условий в виртуальной реальности. Экспериментом руководил профессор Маянк Мета, его команда измеряла активность нейронов гиппокампа у крыс при движении в реальной комнате и ее виртуальной копии. Ученые пришли к выводу, что часть нейронов в виртуальной среде отключалась, а другая часть срабатывала случайно так, будто крыса была дезориентирована. Однако поведение крыс было идентичным поведению в реальных условиях, что может быть интерпретировано как реакция на новое виртуальное пространство³.

Модель же Люмьеров предполагает совмещение пространства-времени действительности с хронотопом картины. Оказываясь перед экраном, зритель лишь частично погружается в художественное пространство фильма, оставляя за собой право отвести взгляд от изображения и «напомнить» себе о существовании пространства-времени, отличающихся от фильмического воспроизведения, то есть реальной действительности.

Данную проблему необходимо рассматривать как неготовность зрительского восприятия к полному погружению в фильмическую реальность, основанную на одиночном, а не массовом просмотре. При просмотре движущихся изображений посредством окуляра зритель максимально вовлечен в фильмическую реальность, при этом большинство сенсорных каналов восприятия человека принимает информацию лишь той реальности, которая предложена в виртуальном сюжете. Кроме того,

³ См.: Safaryan K., Mehta M.R. Enhanced hippocampal theta rhythmicity and emergence of eta oscillation in virtual reality / K. Safaryan, M.R. Mehta // Nature Neuroscience. 2021. Vol. 24. Pp. 1065–1070

⁴ См.: Роганов В.Р. Методы формирования виртуальной реальности. Пенза: ПензГУ, 2002. 127 с

зрительское восприятие полностью подчинено приему и анализу изображения, звукового сопровождения⁴.

Следует отметить, что явления, называемые «интерактивными», формирующиеся в VR-фильмах, не являются новым проявлением, и, что важно, они были впервые предложены не современными медиа или кинематографом. Интерактивность сюжета предполагает вовлеченность зрителя в художественное пространство произведения искусства, а также обеспечивает его возможность влиять на ход сюжета.

Элементами интерактивности обладает любое произведение искусства. Наиболее наглядным примером является эффект, производимый картиной Иеронима Босха «Сад земных наслаждений». Благодаря своему размеру и величине сюжетообразующих деталей картина требует пристального рассмотрения, и, вглядываясь в нее, зритель неизбежно «погружается» в художественное пространство произведения. От степени «погружения» в картину, в ее художественные детали, зависит и зрительское восприятие, включая возникновение инклюзивных и интерактивных отношений между зрителем и произведением.

Ключевым моментом, привнесенным современными медиа в процесс «погружения», является то, что они не оставляют альтернативного пространства и времени, кроме тех, что предложены произведением. Будучи в очках виртуальной реальности, в отличие от экранных произведений или живописи, зритель сконцентрирован лишь на происходящем внутри виртуальной реальности. Его каналы восприятия не принимают информацию реального мира, они сфокусированы на изображении, звуке, а порой и гаптических стимулах⁵, обусловленных сюжетом VR-произведения. В этом случае для зрителя существует только одно пространство и одно время — фильмические.

⁵ Гаптическое восприятие (греч. *harto* — касаюсь) — результат взаимодействия индивидуума с окружающим миром, осуществляемого посредством тактильного контакта. См. Глоссарий.

Проекция уменьшения площади экранной плоскости

Экран — это связующее звено этапов появления новых видов медиа. На пути от классического кинофильма к телефильмам, цифровым фильмам, *screenlife*-формату, приложениям и играм методики формирования фильмической реальности менялись, но экран неизменно присутствовал. Такое перманентное наличие экрана на всех этапах возникновения различных жанров и форматов аудиовизуальной продукции обусловлено, как представляется, тем, что экран как материальный объект включен в процесс формирования экранных образов и является, таким образом, составной частью средств захвата и презентации действительности. Единственными изменениями,

происходившими с экраном, были, пожалуй, модификации его технических и габаритных характеристик.

Технически и технологически экран проделал эволюцию от некой поверхности, на которую поначалу проецировали изображение, до плазменной панели, самостоятельно воспроизводящей изображения, рожденные кинокамерой или компьютером. За многие годы пройден эволюционный путь — от изображения на стене через кинескоп к пикселям на экране, где реализуется изображение высочайшего качества. И наметившаяся тенденция к уменьшению габаритов экрана, в частности, в мобильных устройствах, является, с одной стороны, откликом на интенсификацию воздействия *фильмической реальности* на зрительское восприятие, с другой — отражением зрительской потребности подчинить себе *фильмическую реальность*.

Стоит отметить, что на протяжении всей истории развития кинематографа экран претерпевал постоянное изменение габаритов. К 1920 году популярными были миниатюрные проекторы, обеспечивающие возможность устраивать домашние просмотры. Размер экрана при таких просмотрах был значительно уменьшен по сравнению с экранной площадью публичного кинотеатра. Следующим уменьшением экрана стал этап появления телевидения. К тридцатым годам XX века возникает множество телевизионных приборов, основанных на различных технологиях. Первые телевизоры, работавшие по принципу механической развертки, имели необычайно маленькие экраны (круглые линзы, диаметром 3–4 сантиметра). Но с изобретением иконоскопа стало возможно увеличение экрана. Затем, с течением времени и прорывом технологий, габариты телеэкрана увеличивались. Еще одним этапом в их развитии стало появление компьютеров и мобильных устройств, чья экранная поверхность уменьшилась в габаритах по сравнению с телеэкраном. Таким образом, характеристики размеров разных видов экранов отражают определенную закономерность: с появлением новых форм экранных медиа прослеживается как уменьшение размеров экрана, так и его увеличение. Стоит предположить, что эта тенденция связана не только с цифровыми технологиями.

Одновременно эта тенденция указывает на желание зрителя обладать *фильмической реальностью*, контролировать и подчинять ее себе. Она реализуется, в том числе, и через уменьшение размера экрана, так как доступ к *фильмической реальности* в повседневной жизни становится комфортным, ускоряет доставку экранного изображения. И появление экранных медиа

разных видов на каждом из этапов развития следовало этой цели. В широком смысле телеприемник — это практически вошедший в дом кинотеатр небольшого размера, компьютер — это своего рода телевизор, но с расширенными возможностями экранного функционала, где для удобства управления к интерфейсу добавлены клавиатура и мышь, а смартфон — это «ручной» компьютер, чей экран представляет собой интерфейс ввода данных благодаря разнообразию встроенных программ.

Новые экранные медиа на каждом этапе своей эволюции, помимо возможности привнести фильмическую реальность в бытовую жизнь, предоставляли зрителю возможность влиять на повестку этой реальности. Несмотря на постоянство телепрограммы, обусловленное сеткой вещания, зритель мог устраивать «сеансы» в любое время, что выгодно отличало ТВ от просмотров в кинотеатрах. С увеличением каналов телепередач стал возможен и некий интерактив — выбор зрителем экранного произведения. Компьютер и сеть Интернет позволили ему не только формировать индивидуализированную программу просмотра, но и самостоятельно создавать экранные произведения.

Согласно концепции коммуникативных отношений Н.А. Агафоновой, эволюционный путь экранного искусства — от кино к телевидению и цифровому искусству — демонстрирует динамику и специфику внутреннего художественно-коммуникативного процесса, в котором проявляется возрастающая интерактивность (воздействие зрителя на экранное произведение), которую можно обозначить как *мнимую* (кино), *реально ощущаемую* (телевидение), *активно преобразующую* (цифровое искусство).

Важной характеристикой, свойственной всей истории развития новых экранных медиа, является постепенное увеличение времени присутствия фильмической реальности в повседневной жизни. Киносеанс имеет свою ограниченную продолжительность, современный телеканал может транслировать телесюжеты круглосуточно, а интерактивные компьютерные игры вводят ситуацию непрерывного течения игрового времени⁶.

В настоящее время наблюдается некая «агрессия» фильмической реальности, возникающая в результате появления ряда явлений. Это и формирование «экранной культуры»⁷, и вполне ощутимая популяризация VR как формы трансляции фильмической реальности без экрана, непосредственно на сетчатку глаза. VR движется по пути более плотного вовлечения зрителя в фильмическую реальность. При помощи интерактивного интерфейса и шлема происходит максимальное выключение чело-

⁶ См.: Zagal J. P., Mateas M. Time in Video Games: A Survey and Analysis // Simulation & Gaming. 2010. Vol. 41. PP. 844–868 doi: 10.1177/1046878110375594.

⁷ Экранная культура (англ. Screen culture) — культура, основанная на технических аудиовизуальных возможностях пост-индустриального общества и новейших средствах получения и обработки информации. Современная экранная культура, облегчая процесс получения (за счет наглядности) и переработки информации, отличается значительным ухудшением ее освоения, формирует фрагментарное или клиповое восприятие действительности. См.: Николаенко В.Л., Николаенко Л.Г. Социология культуры: краткий словарь / Под науч. ред. Н.В. Туленкова. К.: ИПК ГСЗУ, 2011. С. 513.

века из действительности. Пока информация не транслируется сквозь все сенсорные каналы восприятия, у человека остается связь с реальностью, но уже сегодня научная фантастика, например, фильм «Первому игроку приготовиться» (2018, режиссер Стивен Спилберг) исследует тему «полного погружения» в фильмическую реальность. Можно допустить, что в ближайшем будущем информация будет транслироваться в мозг — в обход сенсорных каналов восприятия — и подменит собой действительность, как в фильме «13 этаж» (1999, режиссер Йозеф Рузнак), где главный герой совершает путешествие в компьютерный мир, подменивший реальный. «Движущиеся изображения будут окружать нас еще более разнообразными способами, они станут настолько привычными и вездесущими, что мы начнем воспринимать их как нечто само собой разумеющееся: они перестанут быть “окном в мир”, “интерфейсом”, пространством соприкосновения с реальностью, но окажутся самым лицом этой реальности»⁸.

⁸ Эльзаесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции тело. СПб.: Сеанс, 2018. С. 346–347.

Можно предположить, что горизонтом, определяющим очередную этап развития медиа, является принципиально новый подход к фильмической реальности, он позволит создать в ее рамках понятие *сингулярного пространства и времени*, которые были бы подлинно отождествимы с физическими пространством и временем. Ведь то, что сегодня отличает объективную действительность от виртуальной реальности, — это ее бесконечная возможность действия. В рамках VR, компьютерных игр все действия игрока-зрителя предопределены либо ограничены в свободе. И если современные медиа допускают возможность непрерывного существования в них, то в плане доступности пространства, свободы перемещения, они явно уступают действительности. Такие мысленные эксперименты не только предсказывают пути развития новых экранных медиа, но и, возвращая нас к их истоку — кино, отвечают на вопрос: в чем же заключается его необъяснимая притягательность.

Кинематограф смог сформировать фильмическую реальность, альтернативную действительности нашего повседневного существования. Иначе говоря, реальность, подчиненную человеку, полностью зависимую от человека. Формирование этой реальности, безусловно, проходило на основе работы с материалом, запечатлевающим действительность. Но принципы и закономерности, по которым она функционировала, определили мастера отечественного и зарубежного кинопроцесса. Они создали понятие экранной образности, которая заимствуется новыми экранными, а также современными неэкранными медиа.

Фильмическая реальность и эскапизм

Киберпространство, возникшее в эпоху постмодернистского поворота в культуре, наполнено разнообразными симулякрами, которые человек «посткультуры» активно потребляет, заменяя ими реальный опыт, сопряженный с физическими усилиями, нередко весьма опасный. При детальном рассмотрении истории человечества оказывается, что такая «подмена опыта» возникла еще на заре существования культуры. Именно благодаря ей и возник мифогенез, ритуальные практики, а позже и искусство. Эта «подмена опыта» в терминологии С.М. Эйзенштейна — «фиктивная деятельность». Теоретик киноискусства трактует ее таким образом: «Искусство дает возможность человеку через сопереживание фиктивно создавать героические поступки, фиктивно проходить через великие душевные потрясения. И всё в порядке фикции — фиктивного выполнения подвигов мысли, подвигов чувств, подвигов действия»⁹. Таким образом, любое произведение искусства — это сжатый, сублимированный опыт, передающийся за счет построения художественного пространства произведения. В более общем смысле — это инициативное блуждание, ставящее своей целью обретение опыта. Такое сближение искусства с ритуалом отмечает и Эйзенштейн. «Сама установка моя несла и несет в себе точный пережиток самого раннего обращения с прещественником искусства — ритуалом, а именно: покорять — подвергая воздействию — подчинять себе, своей воле. Там (и тогда) [на заре человечества, *прим. авт.*] — природу и силы природы»¹⁰. Человечество в то время оказалось перед колоссальным массивом информации о мире, которую можно было приобрести лишь опытным путем и невозможно было передать потомству в полном объеме лишь посредством игры. Необходимо было создавать новые формы, подчинять себе природу, присваивать и передавать опыт, информацию о ней.

Мифологический вымысел, как и все другие проявления человеческой мысли, основывается на опыте, а если точнее — на необходимости его передачи. С течением времени опыт все более и более сужался, трансформировались и формы его передачи. Они становились более и более лаконичными. Стали отчетливо проявляться центральные проблемы в передаче информации, а именно — нехватка ресурса носителей этой информации и нехватка времени для ее передачи в полном объеме. С приходом новых и цифровых медиа часть этих проблем удаётся разрешить. Увеличивается поток информации, увеличивается время воздействия этой информации на человека, увеличиваются объемы носителей.

⁹ Эйзенштейн С.М. Автобиография. Статьи. Воспоминания. М.: Директ-медиа, 2016. С. 44.

¹⁰ Эйзенштейн С.М. Метод. М.: Музей кино, 2002. Т.1. С. 46.

Эволюционный путь от классических произведений искусства к кино, к телевидению, интернету и виртуальной реальности сопровождается интенсификацией воздействия информации на реципиента. Информация, полученная в ходе просмотра фильма в кинотеатре, ограничена лишь его временными рамками, в то время как просмотр телевизора может длиться вечно, хоть и будет ограничен определенной последовательностью получения информации — телепрограммой. В современных медиа и компьютерных играх, вводящих ситуацию непрерывного развертывания сюжета, у пользователя появляется возможность самостоятельно «формировать» сюжет повествования.

Виртуальная реальность и цифровые медиа, равно как и кинематограф, продуцируют *фильмическую реальность*. Острее всего ее «агрессия» ощущается в формате VR, где у реципиента заблокированы сенсорные каналы связи с действительной реальностью. Именно в полном погружении в фильмическую реальность мы усматриваем максимальный уровень эскапизма. Человек полностью выключается из этой действительности, погружаясь в виртуальный мир с трансформированными пространственно-временными отношениями. Но почему так происходит? Эскапизм — это попытка побега, в первую очередь от монотонности жизни, от отсутствия нового опыта. Именно в противовес этому и возникает фильмическая реальность со своим обилием ранее недоступного.

Теперь обратимся к фильмам, декларирующим и осмысляющим фильмическую реальность. Это такие картины, как: «Экзистенция» (1999, режиссер Дэвид Кроненберг), «Матрица» (1999, режиссеры Лана и Лилли Вачовски), «Тринадцатый этаж» и «Начало» (2010, режиссер Кристофер Нолан). В этих картинах прослеживается несколько очевидных тенденций. В первую очередь это «цикличность внутренних миров». Зачастую герои, оказавшись в фильмической реальности, попадают в цикл и спускаются на уровень ниже, отправляясь из фильмической реальности первого порядка в следующую. С феноменологической точки зрения этот мотив можно объяснить как реакцию на то, что мир, который был построен для получения безграничного опыта, на самом деле ограничен либо пространством, либо временем, следовательно, необходим еще один сеанс «погружения», а также создание фильмической реальности нового порядка, где разрешилась бы исходная проблема получения опыта.

Во многом это выражение сути эскапизма через компьютерный код. Симптоматично, что триада фундаментальных картин

на эту тему («Матрица», «Тринадцатый этаж», «Экзистенция») появляется именно в 1999 году, в период компьютерного бума. Данные картины являются репрезентацией ситуации «зацикливания кода», когда цикл действий повторяется бесконечное количество раз, ведь условие выхода из него не выполняется. В переложении к нашей теме — это бесконечное выполнение монотонной работы без получения нового опыта. В переложении же на буддийскую философию — это бесконечное колесо жизни, то есть Сансара¹¹ без возможности постижения нирваны. Зачастую в таких картинах оспаривается реальность действительного мира, ведь и наш мир имеет обозримые горизонты пространства (Галактика “Млечный путь”) и времени (ретроспективный взгляд на обозримую область истории). Также симптоматично и то, что в этих картинах чрезвычайное внимание акцентировано на «выключении» слуха, зрения, осязания. Погружение в фильмическую реальность иногда происходит через подключение к спинному мозгу как центральному аппарату нервной системы, а одним из центральных сюжетов является трансгуманистическая интеграция человека и компьютера.

С этих точек зрения можно рассматривать и технологию VR как принципиально новый этап развития медиа, отражающий постоянный экзистенциальный поиск человечества, а также попытку эскапистского дистанцирования от реальности.

Растущая популярность повествования от первого лица

В современном отечественном кинематографе явственно наблюдается тенденция интенсификации использования таких технических приемов, как субъективная камера, съемка от первого лица, использование скринлайф-формата. Эти приемы не только встраиваются в классические повествовательные модели, но и зачастую являются формальным решением картины. В качестве примера приведем фильмы «Хардкор» (2015, режиссер Илья Найшуллер) и «Профиль» (2018, режиссер Тимур Бекмамбетов). Трансформация привычных форм наррации, подразумевающих наличие объективной точки съемки, является, как представляется, сигналом об изменении не только медиума, но и зрительского восприятия.

В эпоху «панэкранный цивилизации», когда вездесущность изображения, отмеченная Р. Бартом и С. Зонтаг, приводит к формированию особого метаязыка, базирующегося на визуальных решениях, фильмическая реальность становится постоянным спутником человека, параллельной действительностью. И смена ракурса съемки в современном кинематографе —

¹¹ Сансара — это бесконечный круговорот жизни и смерти, который рассматривается индуистскими религиями как то, что необходимо преодолеть, сместив фокус внимания с иллюзорной временности бытия. — *Прим. авт.*

свидетельство желания зрителей «подчинить» себе фильмическую реальность, так как субъективная камера, и без того не приемлющая так называемого «третьего взгляда», в наибольшей степени отвечает интерактивному характеру аудиовизуальных произведений. Тут видны пересечения с видеоиграми, которые, благодаря сочетанию персональной точки зрения игрока и возможности контролировать заранее созданное пространство, приобретают все большую популярность.

Представляется, что популяризация субъективной камеры, съемка от первого лица, а также скринлайф-формат обусловлены тем, что данные приемы являются выражением первичной идентификации в кино, которую описал французский теоретик кино и киносемиотик Кристиан Метц (*Christian Metz*). Чтобы она состоялась, зрителю не нужен ни герой фильма, ни история. Идентификация со взглядом переносится на ракурс кинокамеры¹². Первичная идентификация представляет собой простейший путь идентификации, который предполагает скорейшее «соскальзывание» в фильмическую реальность. Иными словами, при конструировании фильмической реальности наиболее подходящим будет именно формат, предполагающий первичную идентификацию, так как зритель солидаризируется со своей точкой зрения.

Актуализация приемов субъективной камеры, съемки от первого лица, а также скринлайф-формата, связана, таким образом, с желанием создателей аудиовизуальных произведений примирить фильмическую реальность с действительностью, приблизить кинематографическое пространство-время к условиям действительной реальности. Наивысшей же точкой этого процесса является «полное погружение» в фильмическую реальность посредством технологии VR.

Заключение

Подводя итоги, стоит отметить, что выявленные тенденции в развитии аудиовизуальных произведений (постепенное уменьшение площади экранной плоскости и растущая популярность повествования от первого лица), являются свидетельством зрительского желания обладать фильмической реальностью, интенсифицировать свое присутствие в ней. Это желание выражается в популяризации формата VR, предполагающего полное погружение в хронотоп и художественное пространство аудиовизуального произведения, чья контаминация, собственно, и приводит к рождению такого понятия, как фильмическая реальность.

¹² Арышева А.С. Тайна идентификации зрителя с героем и зрелищем в кинематографе // Вестник ВГИК. 2017. Том 9, № 1 (31). С. 29.

Важным представляется и то, что VR-формат вводит в курс киноведения вопрос о правомочности такого понятия, как экранный образ, ведь сама технология демонстрации деконструирует понятие экрана. На первый план выходит понятие аудиовизуального произведения и его образности. Такие произведения базируются на кинематографическом опыте классических повествовательных фильмов и являются главенствующими в современном панэкранном медиуме. Предпосылки же к формированию современных цифровых медиа прослеживаются еще в эпоху зарождения кинематографа, а появление VR можно рассматривать как возвращение к традиции *великого кино*¹³.

¹³ Сама художественно-образная система VR произведений мало чем отличается от классических экранных форм. — Прим. авт.

Для практического исследования феномена фильмической реальности разработан каскад экспериментов, которые позволят сравнить информативность произведений в формате VR с классическими экранными произведениями, а также позволят доказать или опровергнуть гипотезу о принципиальном сходстве образных систем экранных и неэкранных кинопроизведений. Респонденты будут подвергаться исследованию активности мозга при помощи многоканального компьютерного электроэнцефалографа в момент созерцания реальности, а также фильмической реальности в классической экранной форме и в форме VR. Для этого респондентам будут продемонстрированы визуальные стимулы в виде заданных предметов, их фильмической фиксации и VR копии. При сравнении трех показателей активности мозга в моменты созерцания можно будет подтвердить или опровергнуть приведенные выше теоретические наработки, посвященные феномену фильмической реальности. Важность продолжения практических исследований данной направленности заключается в том, что они позволяют получить фундаментальные сведения о механизмах зрительского восприятия и конструирования кинематографического образа. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Агафонова Н.А. Экранное искусство: художественно-коммуникативная специфика // Вестник Белорусского государственного университета культуры и искусств. — Минск, 2006. № 6. С. 57–63.
2. Аронсон О. Метакино. — М., 2003. — 324 с.
3. Арышева А.С. Тайна идентификации зрителя с героем и зрелищем в кинематографе // Вестник ВГИК, 2017. Том 9, № 1 (31). С. 27–36.

4. *Метц К.* Воображаемое означающее. Психоанализ и кино / Кристиан Метц; пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной; науч. ред. А. Черноглазов. — изд. 2-е. — СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. — 334 с.
5. *Орлов А.М.* Экология виртуальной реальности / А.М.Орлов. — М.: ПКФ «Леруша», 1997. — 32 с.
6. *Эльзессер Т.* Теория кино. Глаз, эмоции, тело [Текст] / Томас Эльзессер, Мальте Хагенер; перевод с английского: [Сергей Афонин и др.]. — Санкт-Петербург: Сеанс, 2016. — 439 с.

REFERENCES

1. *Agafonova N.A.* (2006) Ekrannoe iskusstvo: xudozhestvenno-kommunikativnaya specifika [Screen art: artistic and communicative specificity] / Vestnik Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta kulyturi i iskusstv. — Minsk, 2006. № 6. Pp. 57–63. (in Russ.).
2. *Aronson O.* (2003) Metakino [Meta cinema]. — M., 2003. — 324 p. (in Russ.).
3. *Arysheva A.S.* (2017) Tajna identifikacii zritel'ya s geroem i zrelisshem v kinematografe [The mystery of the identification of the viewer with the hero and the spectacle in cinema] // Vestnik VGIK, 2017. Tom 9, № 1 (31). Pp. 27–36. (in Russ.).
4. *Metz K.* (2013) Voobrazhaemoe oznachayushhee. Psixoanaliz i kino [Imaginary signifier. Psychoanalysis and cinema] / Kristian Metcz; per. s fr. D. Kalugina, N. Movninoj; nauch. red. A. Chernoglazov. — izd. 2-e. — Sankt-Peterburg.: Izdatel'stvo Evropejskogo universiteta v Sankt-Peterburge, 2013. — 334 p. (in Russ.).
5. *Orlov A.M.* (1997) Ekologiya virtual'noj real'nosti [Ecology of virtual reality] / A.M. Orlov. — Moskva: PKF «Lerusha», 1997. — 32 p. (in Russ.).
6. *Elyzesser T.* (2016) Teoriya kino. Glaz, emocii, telo [Cinema theory. Eye, emotions, body] / Tomas Elyzesser, Malyte Xagener; perevod s anglijskogo: [Sergej Afonin i dr.]. — Sankt-Peterburg: Seans, 2016. — 439 p. (in Russ.).

Film Reality as a Model for the Development of Modern Media

Bogdan S. Shimokhin

*Student, Screenwriting and Film Studies Faculty, Film Studies Department,
S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK)*

Sergey S. Kuleshov

*Student, Screenwriting and Film Studies Faculty, Film Studies Department,
S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK)*

UDC 778.5.01+004.9

ABSTRACT: The article focuses on the phenomenon of film reality and offers a review of its theoretical and experimental research. Proceeding from this concept, the authors analyze two trends that have been observed all throughout the history of the evolution of new media: the shrinking of the screen plane and the growing popularity of the first-person narration. The article examines the origins, as well as the driving factors of these processes, determines the role of digital media in the actualization of film reality.

The authors maintain that the two trends in the development of new media (gradual shrinking of the screen plane and the growing popularity of the first-person narration) offer evidence of the viewer's desire to "possess" film reality, to intensify their presence within it.

This is manifested in the popularization of the VR format, which implies complete immersion in the artistic space of an audiovisual work, which in turn, in combination with the chronotope of the work itself, gives rise to the notion of film reality. Special attention is given to escapism associated with the immersion in film reality, as well as to conceptualizing the representation of these processes in foreign films. Some formal similarities of such films, resulting from the use of computer technologies, are highlighted.

An experiment for the practical study of the phenomenon of film reality is described. The article defines a sequence of relevant hands-on studies developed by the authors, making it possible to obtain fundamental information about the principles of the viewer's perception and the construction of a cinematic image.

KEY WORDS: new media, film reality, audiovisual works, screenlife



Особенности использования искусственного интеллекта в кинематографе и медиаиндустрии

И.В. Зуйков

EDN: <https://elibrary.ru/oohtjd>

В статье исследуется проблематика использования инновационных технологий в кинопроизводстве и медиаиндустрии при внедрении платформы искусственного интеллекта в произведения аудиовизуальных искусств. Анализируется процесс создания цифровых дублеров как с применением уже отработанных схем, так и с использованием машинного обучения.

УДК 778.5.05:621.391+004.9

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

компьютерная графика, киноэстетика, цифровые дублеры, искусственный интеллект, кинопроизводство, медиаиндустрия

¹ Подр. см.: Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Современное искусство в контексте эстетического опыта // Искусствознание, 2015. № 3–4. С. 228–248.

Актуальность многих современных научных исследований ориентирована на такую популярную в различных областях научного знания проблематику, как *искусственный интеллект (ИИ)*. Кинематограф и медиаиндустрия также не остаются в стороне от повсеместного внедрения инновационных компьютерных технологий практически во все сферы жизнедеятельности человека. В XXI веке цифровизация является одним из значимых элементов кинопроизводства, а возникающие на ее основе визуальные спецэффекты, трансформирующиеся под влиянием особенностей современного языка аудиовизуального искусства, во многом оказывают влияние и на традиционную киноэстетику¹. Любой фильм — это живой организм, являющийся объединенным усилием специалистов в различных кинопроизводственных областях. Его успех полностью зависит от филигранной отточенности каждого фрагмента. При этом не следует забывать, что конечный результат должен являться прежде всего высокохудожественным произведением киноискусства, имеющим определенное воздействие на психоэмоциональное состояние человека (зрителя).

Эмоционально-цифровая графика

Одним из наиболее сложных моментов в кинопроизводстве и медиаиндустрии является внедрение инновационных технологий в систему создания медиапродукта, способного сформировать художественно-эстетическое и когнитивно-запоминающееся зрительское восприятие. Однако уровень развития

современных технологий, дающих новые профессиональные возможности, несомненно, сталкивается со значительными трудностями при создании кинообраза в рамках компьютерной графики. Это касается прежде всего *эмоций экранного персонажа*. Передаваемое в естественной среде обитания психоэмоциональное состояние человека (или животного) осуществляется посредством мимической активности. Множественные аспекты сочетания изменений формы лицевых мышц образуют целую *трансляционную невербально-знаковую систему* передачи визуализированной информации. Очевидно и то, что чем больше предпринимается попыток создания достоверного *мимического аналога* (копии), тем больше возникает сложностей при сохранении визуализационного соответствия. Стоит признать, что компьютерные технологии пока не достигли необходимых высот и не обладают арсеналом возможностей полной, то есть 100-процентной генерации лицевых эмоций.

В предпринимаемых экспериментальных попытках возникает *эффект отторжения*: ощущение диссонирующей фальши, вызывающей произвольный испуг. Еще в 1988 году студия Pixar создала первый мультфильм “Tin Toy”², в котором специалистам по графике удалось создать лицевые эмоции для компьютерных моделей, что явилось настоящим прорывом для индустрии компьютерной графики того времени. Но созданные образы были весьма условны и стилизованы, что вполне допустимо для анимационного фильма. Тем не менее в киноиндустриальном процессе того времени были уже востребованы вполне адекватные реалистичные компьютерные персонажи (цифровые дублеры) с полным их «очеловечиванием»: достоверной мимикой, характерной пластикой, органичными (реалистичными) движениями и т. д. Однако в силу ряда причин кинопроизводству не хватало в те годы технологических мощностей, требовалось

² Tin Toy — компьютерный короткометражный мультфильм студии Pixar, снятый Джоном Лассетером. Сюжет рассказывает о Тайни, оловянной игрушке человека-оркестра, который пытается спрятаться от маленького ребенка, ломавшего игрушки. — Прим. авт.

Нео. «Матрица. Перегрузка» (2003), режиссеры Ларри и Эндрю Вачовски



проведение экспериментов по созданию цифрового образа, способного привлечь внимание зрителя.

С развитием компьютерных технологий цифровые дублеры стали появляться, как правило, на общих планах в экшн-сценах, поскольку

³ «Матрица» (англ. The Matrix) — американско-австралийский научно-фантастический боевик, снятый братьями Вачовски по собственному сценарию, спродюсированный Дж. Сильвером. — *Прим. авт.*

⁴ T-1000 — более совершенная модель терминатора-антагониста, изготовленная из жидкого металла («имитирующий полисплав»), принимающая форму и внешний вид практически всего, к чему прототип героя прикасается, — мгновенно затягиваются раны, а руки превращаются в оружие. — *Прим. авт.*

было сложно разглядеть элементы детализации и реалистичности цифрового дублера (например, фильм «Матрица»³).

Однако в мизансценах, где все-таки требовалось применение *лицевой анимации*, специалисты по компьютерной графике шли на всевозможные технические ухищрения. В частности, они аккуратно комбинировали *реальные съемочные кадры и изображения, сгенерированные компьютером*, или намеренно демонстрировали зрителю, что перед ним — *оцифрованный персонаж* (компьютерная графика). Взять, к примеру, сцену в фильме «Терминатор–2. Судный день». В ней терминатор-преследователь «T-1000»⁴ (актер Р.Х. Патрик-младший) не обнаруживает в здании лаборатории «Кибердайн систем» ни микропроцессора (составная часть Скайнета, искусственного интеллекта), ни Джона Коннора (актер Э.У. Ферлонг), представлявшего в фильме будущего лидера сопротивления человечества против Скайнета (искусственный интеллект), который должен получить контроль над ядерным потенциалом США. Не обнаружил он и своего оппонента «T-800» — терминатора (актер А.А. Шварценеггер), прибывшего из Будущего в Прошлое и защищающего Джона и Сару Коннор (актриса Л.К. Хэмилтон). В итоге «T-1000» совершает головокружительный комбинированный трюк с рядом спецэффектов: разогнавшись на захваченном полицейском мотоцикле, он сходу разбивает окно и, пролетев по воздуху приличное расстояние, таранит полицейский вертолет, висящий в воздухе и освещающий прожектором место происшествия. Затем, разбив стекло кабины, «вплывает» на место второго пилота и говорит (компьютеризированный текст), обращаясь к летчику: «Get out!...» В этот момент зрительская аудитория подсознательно идентифицирует «T-1000» с *одно-многofункциональной техно-, биомассой*, а не с конкретным типажом, имеющим человеческий облик, дублирующим внешность своей предшествующей жертвы. Таким образом, в когнитивном восприятии зрителей бессознательно происходит *образно-художественное наложение (проекция) образа биоробота-убийцы на череду образов его жертв*, что расширяет понятийную сюжетно-смысловую канву киноповествования и образно-художественную структуру кинороли.

Голливудские кинематографисты намеренно оставили эту фразу на момент, когда «T-1000» будет демонстрировать свои универсальные способности (созданные с использованием компьютерной графики). «*Вплывание*» в вертолет, «*втекание*» на место второго пилота, как и приобретение субстанциональной материей человеческого облика (постовой полицейский),

который был нейтрализован универсальным орудием убийства «Т-1000», создавали сюжетно-действенную платформу для «оправдания» инновационных возможностей компьютерной графики того времени. Но при этом *анимация лица* выглядит достаточно органично и не вызывает какого-либо ощущения неестественности. Происходит это потому, что в данной мизансцене *цифровая модель не претендует на идентификационную идентичность с реальным человеком*, и зрителям демонстрируется явно, без камуфлирования «недостатков». Попытки же создания полностью цифровых копий человека в то время, к сожалению, по-прежнему оставались недостижимой задачей.

Компьютеры становились мощнее, и подходы к созданию компьютерной графики становились совершеннее. И наконец, специалисты все-таки смогли получить более-менее предсказуемый результат при создании лицевых эмоций (для реалистичного компьютерного персонажа). В настоящее время сформировалась классическая схема *создания анимации для цифровых дублеров*, которой, в той или иной степени, пользуется большинство крупных современных студий компьютерной графики.

⁵ FACS — Facial Action Coding System — система кодирования лицевых эмоций. — Прим. авт.

FACS — основа основ⁵

В любом производстве систематизация и структурирование процессов являются одним из залогов успеха. Тем более, когда это касается сложных схем, где ошибку допустить легко, а исправить ее практически невозможно. И процесс *создания мимики для цифровых моделей* не является исключением. При его реализации активно используется система кодирования лицевых эмоций FACS, разработанная в 1978 году Полом Экманом и Уоллесом Фризенем. FACS представляет собой систему, классифицирующую выражения лица человека, что является ключом к определению основных эмоций, распознаваемых людьми. В этой системе лицо человека разбивается на отдельные области, каждой из которых присваивается свой уникальный код. Эта система удобна тем, что с ее помощью можно конструировать лицевые эмоции.

Стоит отметить, что эта система не покрывает все возможные варианты мимической трансформации рефлексирующего лица человека, хотя и охватывает наибольшую их часть, но и этого вполне достаточно, чтобы получить вполне неплохой результат. При просмотре зрители смогут абсолютно достоверно идентифицировать эмоции цифрового дублера. На основе кодировок FACS создаются *блендшейпы*⁶, которые впоследствии интегрируются в *риг*⁷-модели. Это позволяет создать наиболее широкий

⁶ Блендшейпы — (от английского Blend Shapes, формы для смешивания) — это 3D-модели идентичной топологии (одинаковое количество вершин и их нумерация), но с отличающейся формой — Прим. авт.

⁷ Риг — система управления компьютерной моделью. — Прим. авт.

Upper Face Action Units					
AU 1	AU 2	AU 4	AU 5	AU 6	AU 7
					
*AU 41	*AU 42	*AU 43	AU 44	AU 45	AU 46
					
Lower Face Action Units					
AU 9	AU 10	AU 11	AU 12	AU 13	AU 14
					
AU 15	AU 16	AU 17	AU 18	AU 20	AU 22
					
AU 21	AU 24	*AU 25	*AU 26	*AU 27	AU 28
					

Фрагмент таблицы
FACS

⁸ Key Frame Animation — покадровая анимация, которая воспроизводится специалистами вручную. — Прим. авт.

⁹ Motion Capture — технология захвата движения. — Прим. авт.

¹⁰ К этапам относятся: моделинг, текстуринг, шейдинг, риггинг, анимация, рендер и т. д. — Прим. авт.

¹¹ DeepFake — сленговое понятие: методика синтеза изображений, основанная на технологиях искусственного интеллекта, позволяющая заменять лица на видео. — Прим. авт.

диапазон эмоций при наименьших технических и временных затратах. В дальнейшем *риги* передаются специалистам по анимации. При этом анимация может производиться как вручную, так и с помощью технологий захвата движения, но принцип взаимодействия с *ригом* от этого не меняется. В обоих случаях либо специалисты по *Key Frame Animation*⁸, либо программы для *Motion Capture*⁹ управляют контроллерами рига. Так выглядит классическая схема создания анимации

цифрового дублера (хотя, конечно, возможны и альтернативные ее вариации). Тем не менее, к огромному сожалению, данная система имеет существенные недостатки. В первую очередь это достаточно сложный конвейер с большим количеством разных этапов производства¹⁰. Следующая серьезная проблема — это прямая взаимосвязь всех этапов друг с другом, что означает: любая (даже не очень значительная) ошибка, допущенная на одном из ранних этапов производства, может негативно сказаться на конечном успехе реализации поставленной задачи, а иногда и вовсе привести к полной переработке уже созданного контента.

Нейросети и медиасреда

Достаточно известная «технология» *DeepFake*¹¹, еще недавно используемая в основном в развлекательных целях, нашла свое применение в медиапроизводстве, однако при сравнительно (с классическими схемами реализации) небольшом времени производства она позволяет получать достаточно качественный медиаконтент. Естественный результат получается благодаря тому, что в *DeepFake*, как правило, применяется *состязательный подход*: то есть одна программа генерирует лицо, а вторая пытается отличить его от оригинала. Этот цикл повторяется до тех пор, пока проверяющая компьютерная программа не перестанет видеть разницу между *оригиналом* и *копией*. С помощью

¹² СБЕР — это производная Сбербанка РФ, постоянно эволюционирующий сервис, расширившийся до полноценной экосистемы, включая предоставление обширного спектра дополнительных услуг: такси, онлайн кинотеатр, страхование, доставку еды и многое другое. — *Прим. авт.*

¹³ СБЕР вернул Жоржа Милославского на экраны / Полная версия 2020 // URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iYxGQeHvJ-U> (дата обращения: 17.09.2022).

подобных инновационных технологий создание цифровых дублеров выходит на совершенно новый уровень визуализации.

Например, студия «Деерсакс» с помощью нейросетей искусственного интеллекта воссоздала кинообраз Жоржа Милославского¹² (актер Л.В. Куравлев) для рекламы сервисов Сбера¹³.

В почти двухминутном ролике на YouTube-канале AllReklama персонаж Л.В. Куравлева предстает перед зрителями в различных ипостасях: от полюбившихся комедийных киноцен до телепортации в современную реальность. Персонаж как профессиональный эксперт тестирует вместе со зрителями сервисы Сбера: катается в такси «Ситимобил», оказывается в технологически обновленном отделении Сбербанка, слушает музыку из приложения «Сбермузыка», эффектно закидывает мяч в баскетбольное кольцо, удивляя курьеров «Delivery club» быстротой и точностью, оказывается в гуще событий на концерте исполнителя современной поп-музыки «Niletto»... Сходство «осовремененного» Жоржа Милославского (цифровой дублер)

с его гайдаевским прототипом максимально достоверно. Существование в кадре выглядит вполне естественно и органично, не вызывая у зрителей *эффект отторжения*. Мимическая трансформация как составная часть целостности аудиовизуальной идентичности, сформированная с использованием цифровизации



Цифровой дублер Л.В. Куравлева в образе Жоржа Милославского

нейросетей *искусственного интеллекта*, позволила гармонично вписать образ Ж. Милославского (цифрового дублера) в современные реалии эпохи высоких компьютерных технологий.

Лицевые эмоции — одна из самых сложных задач для создателей цифровых дублеров. Любые неточности в мимике компьютерной модели моментально вызывают у зрителя ощущение неестественности. Когнитивное восприятие не приемлет *идентификационный диссонанс*, вызывающий соответствующую негативную реакцию. Однако при максимальной достоверности «оцифровки» с помощью нейросетей — впечатление диаметрально противоположное. Цифровой дублер персонажа популярнейшей гайдаевской кинокартины, пришедший в современную

действительность и органично в ней существующий, создал эффект *симультанности* в когнитивном восприятии зрителей.

Жорж Милославский (Л.В. Куравлев) — экранный персонаж кинокомедии «Иван Васильевич меняет профессию» (1973), возникший на основе *типажности современников* создателей бессмертной кинокомедии, живших в 1960–1980-х годах. Благодаря режиссерскому воображению Л.И. Гайдая и гениальному актерскому воплощению Л.В. Куравлева, Жорж Милославский перемещался во времени и пространстве на несколько веков назад, в эпоху правления Ивана IV. Представший перед зрителем в настоящем времени цифровой дублер, созданный с помощью нейросетей искусственного интеллекта, сохранил *экранную достоверность* своего прототипа, органично «вписавшись» в реалии современной действительности. Так Жорж Милославский оказался вне времени и пространства.

Несомненно, эффект симультанности позволил зрителю идентифицировать *киноперсонаж* и его *современного цифрового дублера* и воспринимать этот образ как *единое целое*. Таким образом, в результате использования инновационных компьютерных технологий была достигнута максимальная достоверность аудиовизуального сюжета: копия оказалась абсолютно тождественной подлиннику. Перешагнувший эпохи, компьютеризированный типаж Л.В. Куравлева, его цифровой дублер, быстро «адаптировался» в современном медиапространстве. И хотя *действительно-пластическая выразительность цифрового дублера* больше напоминает тинейджерскую, это не помешало восприятию *пространственно-временной дематериализации* киноперсонажа, полюбившегося многим зрителям. Достижение идентификационного соответствия (визуализация) — непременная задача, даже на современном этапе цифровизации. «Помимо воссоздания внешности киногероя с помощью технологий искусственного интеллекта, создателям ролика необходимо было синтезировать его голос, который является важной составляющей образа героя. Эту нестандартную задачу решали специалисты Группы ЦРТ (*центр речевых технологий*), входящей в экосистему Сбера»¹⁴. Этот пример наглядно демонстрирует качество и перспективные возможности нейросетей ИИ, находящихся в настоящее время достойное применение в киноиндустрии и медиапроизводстве.

Есть и иные примеры. В частности, в сериале «Контакт»¹⁵ актера П.С. Майкова «омолодили» на 15 лет благодаря искусственному интеллекту. Мимика цифрового дублера была взята из культового телесериала «Бригада»¹⁶ (2002, режиссерский

¹⁴ Вперед в будущее: любимец женщин Жорж Милославский возвращается на экраны / SBER PRESS // URL.: <https://press.sber.ru/publications/vperiod-v-budushchee-liubimets-zhenshchin-zhorzh-miloslavskii-vozvratshaetsia-na-ekranu> (дата обращения: 17.09.2022).

¹⁵ «Контакт» — российский драматический сериал об отце, налаживающим отношения с дочерью с помощью социальных сетей. Производство компании Good Story Media и «Среда». Онлайн-преьера была 9.09.2021 — на видеоплатформе Premier. Теплепреьера состоялась 11 октября в 22:00 на канале «ТНТ». 12.08.2022 года сериал был официально продлен на второй сезон. — Прим. авт.

¹⁶ «Бригада» — российская 15-серийная криминальная сага о событиях в 1989–2000 годы. В основе сюжета — история четырех друзей, объединившихся в преступную группировку. Телесериал снят кинокомпанией «Аватар-фильм». — Прим. авт.

дебют А.Л. Сидорова). При этом «омоложенная» копия выглядит естественно и органично, не вызывая эффекта отторжения. Но важно отметить, что мимика цифровой копии идентична мимике взрослого П.С. Майкова. Возможно, в зрительском восприятии это и вызвало бы когнитивный диссонанс, но в том случае, если бы более возрастного актера попытались «омолодить до подростка». Ведь мимика пожилого человека существенно отличается от мимики ребенка. Однако естественное восприятие смоделированного цифрового образа зависит от авторской (режиссерско-постановочной) трактовки сюжетно-смысловой канвы повествования, умения «оправдать» задуманную трансформацию. *Акцентуированная визуализация* на диссонирующих элементах может быть и вполне самостоятельным постановочным решением, позволяющим усилить эффект неестественности, если это требуется в контексте реализации творческого замысла.

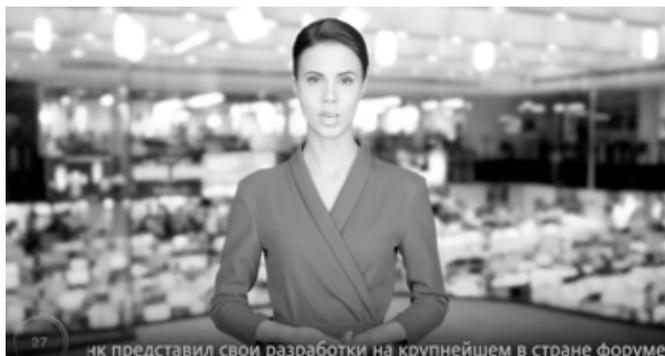
К сожалению, пока не было иных успешных попыток *генерации эмоций и движений с помощью искусственного интеллекта*, хотя роботоспособные схемы начинают активно использоваться. В России подразделение СберТех¹⁷ занимается, в частности, разработкой собственного цифрового ведущего для «Проекта “Елена”». Цель этого проекта — *научить компьютер синтезировать эмоции и движения тела (для компьютерной модели) на основе новостного текста*. Результаты проекта интересные. Искусственный интеллект обладает достаточно мощным базисом, чтобы воссоздать точную артикуляцию и акцентировать эмоции на нужных словах в заданном обзорно-информационном тексте.

Однако на фоне представленных примеров оцифровки образов известных актеров, а также учитывая ускоренный темпоритм времени и явную потребность в создании разнообразной аудиовизуальной продукции, напрашивается предположение, что довольно быстро задачи по «омоложению (цифровизация образа)» актеров, созданию

реалистичных цифровых дублеров или *компьютерной реинкарнации* облика актеров ушедших эпох полностью лягут на плечи нейросетей. Это, конечно, не означает, что классические схемы кино- или

¹⁷ СберТех — акционерное общество «Сбербанк-Технологии» (АО «СберТех», СБТ) — дочерняя компания Сбербанка РФ, оказывающая банку услуги по разработке и внедрению программного обеспечения. — Прим. авт.

Цифровая ведущая Сбер-Новостей — «Елена»



медиапроизводства быстро «канут в Лету», но тенденция в сторону трансформации цифровых прототипов явно прослеживается. Стоит предположить, что на первом этапе они будут востребованы в каких-то многофактурных, сложносочлененных или травмоопасных экшн-сценах, а также в компьютерных играх.

Применение искусственного интеллекта в киноиндустрии и медиасреде не фокусируется, однако, только лишь на создании цифровых дублеров. Существует немало и других областей его применения. Как известно, подготовка сцен, снятых под компьютерную графику, процесс тоже достаточно кропотливый и трудоемкий. Некоторые производители *композитинговых программ*¹⁸ стали внедрять технологии, основанные на *искусственном интеллекте*, для облегчения чистки кадра. Например, программа *After Effects*¹⁹ уже имеет механизмы для удаления из кадра нежелательных объектов (страховочные тросы для каскадеров, исполняющих сложные трюки; дополнительное спецоборудование или другие атрибуты, а также иные предметы профессиональной деятельности, которые зритель не должен видеть).

¹⁸ Композитинговые программы — программное обеспечение, предназначенное для совмещения видео, изображений и компьютерной графики. — *Прим. авт.*

¹⁹ *After Effects* — программное обеспечение компании Adobe Systems, предназначенное для композитинга. — *Прим. авт.*

Машинное обучение: Pro et Contra

С помощью нейросетей ученые-нейрофизиологи из Калифорнийского технологического института смогли раскрыть нейронный принцип распознавания лиц человеческого мозгом. При этом удалось установить, какие именно характеристики мозг считает базовыми для *идентификационного алгоритма*²⁰. Эти знания были получены на примере исследования нейрофизиологии приматов, и машинное обучение сыграло здесь основную роль. В эксперименте участвовали две макаки, которые были подключены к электродным датчикам. Испытуемым демонстрировали около 2000 изображений, варьируя их по всем параметрам. Данные обрабатывали, а полученные сигналы представили как векторы в 50-мерном пространстве. Было выявлено следующее: процесс распался и сегментировался до такой степени, что практически каждой черте лица соответствовал определенный нейрон, который чутко реагировал на любые (даже самые минимальные) изменения, инициируя прохождение сигнала по всей нейронной сети. Если же определенная черта лица остается неподвижной, то и нейрон продолжает оставаться в состоянии покоя. Следовательно, каждый нейрон (или группа нейронов) решает собственную конкретную задачу, не мешая друг другу. Финальный результат — есть цифровая копия, которая совпадает с заявленным прототипом, в итоге лицо становится узнаваемым: полная (или частичная) идентификация осуществлена²¹.

²⁰ Казнадзей А. Раскрыт нейронный принцип распознавания лиц / Наука. 02.06.2017 19:33 // URL.: <https://nplus1.ru/news/2017/06/02/face-recognition> (дата обращения: 19.09.2022).

²¹ Le Chang, Doris Y. Tsao. The Code for Facial Identity in the Primate Brain // URL.: <https://drive.google.com/file/d/1vQYYOh2nldzwljAgmEM3tccCFzj19HR/view?usp=sharing> (дата обращения: 19.09.2022).

²² Mackay A. Everything you need to know about AI — in under 8 minutes / Published in Mechanized // URL.: <https://medium.com/mechanized/ai-for-dinosaurs-67848a90fce3> [Перевод: Всё, что вам нужно знать об ИИ — за несколько минут / Терминология IT Искусственный интеллект // URL.: <https://habr.com/ru/post/416889/>] (дата обращения 20.09.2022).

«Обработка естественного языка и распознавание речи стали первыми примерами коммерческого использования машинного обучения. Вслед за ними появились другие задачи автоматизации распознавания (текст, аудио, изображения, видео, лица и т. д.). Круг приложений этих технологий постоянно растет и включает в себя беспилотные средства передвижения, медицинскую диагностику, компьютерные игры, поисковые движки, спам-фильтры, борьбу с преступностью, маркетинг, управление роботами, компьютерное зрение, перевозки, распознавание музыки и многое другое»²².

Безусловно, все примеры работы искусственного интеллекта, приведенные в статье, решают лишь частичные задачи отдельных аспектов киноиндустрии и медиапроизводства. Они, как правило, фокусируются на конкретной прикладной задаче и относятся к «слабому искусственному интеллекту (ИИ)». Термин «*сильный искусственный интеллект (ИИ)*» был введен в 1980 году Джоном Сёрлом. Теория *сильного искусственного интеллекта* предполагает, что компьютеры могут приобрести способность мыслить и осознавать себя, включая отождествление с человеком, как отдельную, самодостаточную, индивидуально-персонифицированную субстанцию (компьютеризированную личность). Современному обществу, набирающему темп освоения инновационных решений, не обойтись без высоких компьютерных технологий, и это становится насущной данностью.

Вместо заключения

Рентабельность, ставшая «классической» схемой производства цифровых дублеров, крайне затратная категория (как в финансовом, так и временном отношениях) и не всегда гарантирует качественный результат. Компьютерная копия Принцессы Лэй²³ из эпизода 9 «Звездных войн» (2019) является тому подтверждением и, как правило, вызывает у зрителя ощущение подделки (плохой копии), что сразу отправляет этого цифрового дублера в «зловещую долину»²⁴. Становится понятно, что при использовании студиями классических схем создания цифровых дублеров специалистам крайне сложно создать максимально достоверную цифровую копию человека. Ведь объективность оценки компьютерной модели производится лишь на основании субъективных ощущений специалистов по компьютерной графике, которые иногда и сами не могут сформулировать (понять, прочувствовать), где именно есть неточности, каким образом усовершенствовать алгоритм их дальнейшего устранения. Поиски технологических возможностей упростить и, как следствие,

²³ Лея Органа-Соло (англ. Leia Organa Solo) — персонаж вселенной «Звездных войн», один из главных персонажей четвертого, пятого, шестого, седьмого, восьмого и девятого эпизодов, а также сопутствующих книг и комиксов. Создателем персонажа является режиссер Дж. Лукас. — Прим. авт.

²⁴ Зуйков И.В. Эффект зловещей долины // Вестник ВГИК, 2021.Т. 13, № 4 (50). С. 65–78.

удешевить процесс производства (не потеряв при этом качество) ведутся постоянно. Приближается время, когда унифицированные цифровые технологии создадут *техническую модель* (ее художественно-технологический образ), идентичный живому, реально существующему образу. Тем не менее ныне существующий технологический уровень позволяет признать, что предоставляемые современными технологиями возможности многократно усиливают визуализацию экранных образов, способствуя формированию принципиально нового идентификационно-смыслового аспекта в когнитивном восприятии зрителями произведений аудиовизуального искусства. Однако эволюционирующие высокотехнологичные и художественно-эстетические принципы, влияющие на визуализационную образность цифровых дублеров, должны коррелировать в контексте единой эстетической парадигмы. В противном случае необдуманый эклектизм может привести к явно выраженному деструктивизму и, как следствие, когнитивному диссонансу зрительского восприятия и эффекту отторжения. Данный факт доказывает, что в творческом процессе любая технологическая инновация, используемая при создании художественного образа, является лишь средством, благодаря которому совершенствуются визуализационные возможности, выходящие на новый демонстрационный уровень и предъявляющие особые требования к создателям высокохудожественного произведения аудиовизуального искусства. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Современное искусство в контексте эстетического опыта // Искусствознание, 2015. № 3–4. С. 228–248.
2. Горин В.А., Сальникова Н.А. Исследование нейронных сетей для работы с изображениями / В сборнике: Цифровизация современной науки: стратегии, инновации. Материалы XXXVII Всероссийской научно-практической конференции. Ростов-на-Дону, 2022. С. 43–47.
3. Дзялошинский И.М. Когнитивные процессы человека и искусственный интеллект в контексте цифровой цивилизации: монография / И.М. Дзялошинский. — М.: Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 583 с.
4. Ермолаев В.П. Проблема искусственного интеллекта: человек и машина / В сборнике: Актуальные проблемы технологического образования: мастерство, творчество, инновации. Сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции. Новосибирск, 2022. С. 140–144.
5. Зуйков И.В. Эффект злой долины // Вестник ВГИК, 2021. Т. 13, № 4(50). С. 65–78.
6. Косенков Д.И. Технологии искусственного интеллекта в сферах деятельности человека / В сборнике: Роль науки и образования в модернизации и реформировании российского общества. Сборник статей по материалам Межрегиональной научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов и преподавателей. Сергиев Посад, 2022. С. 139–146.

7. Овчинникова В.О., Литвинова И.В. Искусственный интеллект как перспективное направление научных исследований / В книге «Новые технологии в учебном процессе и производстве». Материалы XIX Международной научно-технической конференции. Рязань, 2021. С. 272–273.
8. Римский В.Л. Влияние искусственного интеллекта на этику и мораль повседневности / В сборнике: Трансформация этической матрицы в цифровую эпоху. Материалы научной онлайн-конференции с международным участием. Москва, 2022. С. 138–147.
9. Человек и системы искусственного интеллекта / Под ред. акад. РАН В.А. Лекторского. — СПб.: Издательство «Юридический центр», 2022. — 328 с.
10. Экосистема медиа: цифровые модификации: монография / И.И. Волкова, И.Н. Кемарская, Л.К. Лободенко и др.; под ред. С.Л. Уразовой. — Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2021. — 252 с.

REFERENCES

1. Bychkov V.V., Manykovskaya N.B. (2015) Sovremennoe iskusstvo v kontekste esteticheskogo opyta [Contemporary art at aesthetics experience context] // *Iskusstvoznanie*, 2015. № 3–4. Pp. 228–248. (in Russ.).
2. Gorin V.A., Salynnikova N.A. (2022) Issledovanie neyronnykh setey dlya raboty s izobrazheniyami [Neural networks exploration for image processing] / V sbornike: Cifrovizatsiya sovremennoj nauki: strategii, innovatsii. Materialy XXXVII Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Rostov-na-Donu, 2022. Pp. 43–47. (in Russ.).
3. Dzyaloshinskij I.M. (2022) Kognitivnye processy cheloveka i iskusstvennij intellekt v kontekste cifrovoj civilizatsii [Human cognitive processes and artificial intelligence in the context of digital civilization] / I.M. Dzyaloshinskij. — Moskva: Aj Pi Ar Media, 2022. — 583 p. (in Russ.).
4. Ermolaev V.P. (2022) Problema iskusstvennogo intellekta: chelovek i mashina [Human and machine: the problem of artificial intelligence] / V sbornike: Aktualnye problemy tekhnologicheskogo obrazovaniya: masterstvo, tvorchestvo, innovatsii. Sbornik nauchnykh trudov Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Novosibirsk, 2022. Pp. 140–144. (in Russ.).
5. Zujkov I.V. (2021) Effekt zloveshhej doliny [The Uncanny valley effect] // *Vestnik VGIK*, 2021. Vol. 13, № 4 (50). Pp. 65–78. (in Russ.).
6. Kosenkov D.I. (2022) Tekhnologii iskusstvennogo intellekta v sferax deiatelnosti cheloveka [The artificial intelligence technologies in human fields of activity] / V sbornike: Roly nauki i obrazovaniya v modernizatsii i reformirovanii rossiyskogo obshchestva. Sbornik statej po materialam Mezhhregionalnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii studentov, magistrantov, aspirantov i prepodavatelej. Sergiev Posad, 2022. Pp. 139–146. (in Russ.).
7. Ovchinnikova V.O., Litvinova I.V. (2021) Iskusstvennij intellekt kak perspektivnoe napravlenie nauchnykh issledovaniy [Artificial Intelligence as a promising direction of science] / V knige «Novie tekhnologii v uchebnom processe i proizvodstve». Materialy XIX Mezhdunarodnoj nauchno-tekhnicheskoy konferentsii. Ryazany, 2021. Pp. 272–273. (in Russ.).
8. Rimskij V.L. (2022) Vliyaniye iskusstvennogo intellekta na etiku i moraly povsednevnyosti [The impact of artificial intelligence on the ethics and morals of everyday life] / V sbornike: Transformatsiya eticheskoy matritsy v cifrovuyu epokhu. Materialy nauchnoj onlajn-konferentsii s mezhdunarodnim uchastiem. Moskva, 2022. Pp. 138–147. (in Russ.).
9. Chelovek i sistemi iskusstvennogo intellekta [Human and AI-systems] / Pod red. akad. RAN V.A. Lektorskogo. — SPb.: Izdatelystvo «Yuridicheskij centr», 2022. — 328 p. (in Russ.).
10. Ekosistema media: tsifrovye modifikatsii [Media Ecosystem: Digital Modifications]: monografiya / I.I. Volkova, I.N. Kemarskaya, L.K. Lobodenko i dr.; pod red. S.L. Urazovoy. — Chelyabinsk: Izdatelsky tsentr YuUrGU, 2021. — 252 p. (in Russ.).

Specific Aspects of Using Artificial Intelligence in Film and Media Industry

Ivan V. Zuikov

PhD student, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK)

UDC 778.534.6:621.391

ABSTRACT: This article examines the expanding possibilities of film production and media industry via the integration of the latest digital technologies, such as neural networks, AI, etc. The introduction of innovative computer technologies is closely related to the correlation between the industrial and artistic spheres, exploiting these know-hows not as a goal in itself but as an elaborate component of audiovisual film and media imagery possessing fundamentally different potentialities. However, at the present stage of scientific and technological progress (in particular, of audiovisual arts), a number of artistic and aesthetic problems arise (when creating a CGI image). To begin with, these are emotions transmitted in a natural environment by human facial expressions. The more attempts are made to create a mimic analogue (digital double) the more issues are revealed, both technological and artistic, requiring a comprehensive (interdisciplinary) exploration.

Today, digital technologies offer quite a vast range of resources for creating an engineered image identical to the artistic one. But not every technological innovation can achieve the corresponding aesthetic quality. The research carried out in various areas using CGI has not yet developed an algorithm for the accurate identification of the digital double's facial expressions. Yet, the opportunities provided by modern digital technologies (neural networks, artificial intelligence) allow us to enhance manifold the visualization effect from creating specific images that are in the context of a certain aesthetic paradigm. This adds further evidence that any technology is but a tool for creating a piece of art if, naturally, it strives at such high standards.

KEY WORDS: computer graphics, film aesthetics, digital doubles, Artificial Intelligence (AI), film production, media industry



Смех как сюжетобразующий фактор драматургии фильма

Е.М. Тютинa

EDN: <https://elibrary.ru/hwifgm>

В статье рассматривается роль смеха в сюжете фильма и мотив, обуславливающий его возникновение. Мотив¹ смеха отражает культурологические или социально-психологические функции этого общечеловеческого феномена. При анализе раскрываются возможности феномена смеха в драматургии. В выбранных фильмах обосновывается трансгрессивное свойство смеха, свойства смеха как маркера обновления и возрождения, а также злого начала. Смех, принадлежащий герою, антагонисту или группе персонажей, рассматривается в разной степени его интенсивности (от улыбки до хохота).

УДК 778.5.01(014)

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

смех персонажа, сюжет, драматургия, мотив смеха, трансгрессия, агрессия, мир жизни и смерти

В кинематографе смех используется весьма часто. Это один из наиболее распространенных и эффективных приемов, воздействующий на когнитивное восприятие зрителя. Как правило, смех ассоциируется с комедией и комическим. И это неслучайно, поскольку смех на экране снимает напряжение в зале, позитивно воздействует на зрительскую аудиторию. Но смех многолик, а смеющийся персонаж встречается в фильмах не только комедийного жанра, но и во всех кинолентах иных жанров. Как же смех «работает» на сюжет?

Смех как социальный феномен не может не нести определенных социальных функций, которые неизбежно находят отражение в кинематографе, однако эти социальные функции не всегда осознаются и декодируются при восприятии. С точки зрения социального психолога С.И. Хонского, исследовавшего функции смеха в социальных группах, наиболее важными являются²:

1. *Интегративная*, объединяющая коллектив. В общественных местах человек смеется в тридцать раз чаще, чем в одиночестве.
2. *Коммуникативная*, отвечающая за повышение сплоченности, формирующая доверие.

¹ Мотив (лат. *motivus* — «подвижный») — одно из ключевых понятий в психологии <...> Наиболее простое его определение: мотив — это определенная потребность // См.: Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 1975. С. 130.

² Хонский С.И. Социально-психологические функции смехового поведения / Молодой ученый, 2012. № 11 (46) // URL: <https://moluch.ru/archive/46/5755> (дата обращения: 29.05.2020).

³ Бернштам Т.А. Феномен «смех-плач» в русской народно-православной культуре / Электронная библиотека Музея антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН // URL: <http://www.kunstkamera.ru/lib/rubrikator/02/978-5-02-025234-9/> (дата обращения: 30.09.2022).

⁴ Там же.

⁵ Там же.

⁶ См.: Пропп В.Я. Проблемы мимиксы и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне). (Собрание трудов В.Я. Проппа.). М.: Изд-во «Лабиринт», 1999. 288 с.

⁷ Грицанов А.А. Новейший философский словарь. Постмодернизм / составитель А.А. Грицанов. Минск: Современный литератор, 2007. С. 665.

⁸ Перипетия (греч. περιπέτεια — «внезапный поворот»), по определению Аристотеля («Поэтика», гл. XI), — «превращение действия в его противоположность», один из существенных элементов усложнения трагической фабулы // Литературная энциклопедия / Коммунистическая академия, Секция литературы, искусства и языка; отв. ред. В.М. Фриче. М.: Изд-во Коммунист. акад. С. 1929.

3. *Статусная*, обозначающая выделение или умаление статусных различий в социальной группе. В социальных группах люди, доминирующие над другими, смеются, шутят гораздо чаще подчиненных.

4. *Защитная*, характеризующая снижение уровня страха перед незнакомым или страшным.

5. *Гендерная*, соотносящаяся с адаптацией женщины в обществе, снижением мужской агрессивности.

6. *Оздоровительная*, предусматривающая продление жизни индивида. Во время смеха в организме человека снижается уровень стрессовых гормонов (адреналина и кортизола), а количество гормона удовольствия (эндорфина) увеличивается. Смех обладает и анестезирующим действием, воздействует на регуляцию артериального давления. Изучением смеха и его влияния на физиологическое состояние человека занимается раздел психиатрии — гелотология (смехотерапия).

Смех имеет разные степени интенсивности — от улыбки до сардонического хохота. «Один улыбается, другой смеется, третий в голос хохочет»³, — так народное присловье отражает разновидности смеха. Этнограф, этнолог Т.А. Бернштам отмечает, что смеху человека, «независимо от возраста и пола, приписывалось троякое свойство или содержание — положительное, праздное (пустое) и отрицательное»⁴. К положительному «относился ритуальный мужской смех, а в женской среде представления о положительном смехе связывались (по сути, отождествлялись) с положительной магией»⁵. Лица, предающиеся пустому, праздному смеху, — не в чести, они считаются легкомысленными, ленивыми, эгоистичными, ненадежными и лживыми. Отрицательное свойство смеха проявляется и при глупом, неуместном поведении. Например, негативную коннотацию имеет хохот, означающий уничижение, издевку, насмешку, злону, предполагает даже убийственный замысел. Так рассматриваются общие свойства феномена смеха, присущие всем его видам и градациям с учетом интенсивности, без дифференциации свойств, отдельных его проявлений.

Отечественный исследователь В.Я. Пропп выявил и описал свойство смеха, сопровождающее «переход из смерти в жизнь»⁶, названное *трансгрессивным*. В энциклопедии отмечается: «Трансгрессия — «одно из ключевых понятий постмодернизма, фиксирующее феномен перехода непроходимой границы и прежде всего — границы между возможным и невозможным»⁷. Предполагается, что в драматургии фильма *перипетия*⁸ может быть так или иначе обозначена смехом персонажей. Такая гипотеза

теза напрашивается, если исходить из самой природы двух понятий — трансгрессия и перипетия, что подразумевает переход, перемены, поворот, освобождение. Но поскольку и в природе трансгрессии, и в основе перипетии лежат понятия перехода, перемены, поворота и освобождения, то, исходя из концепции В.Я. Проппа, сюжетная перипетия в драматургии фильма также может обозначаться смехом персонажей. Смех персонажей фильма маркирует перипетию или изменение психологического состояния героев.

Смех как маркер обновления и возрождения

В фильме «*Паразиты*» (2019, Южная Корея) после кровавой сцены, случившейся на празднике, слышен смех героя и закадровое сообщение о том, что перестать смеяться и вернуться к обычной жизни он долго не мог. Фабульно смех героя оправдан операцией на мозге. Но авторам фильма совсем не обязательно было вводить эту сцену с затянувшимся смехом персонажа для продолжения повествования. Драматургия без данной сцены со смехом вполне самодостаточна и логична. Смех здесь несет не фабульную, а сюжетную и семантическую функцию, предлагая зрителю закодированное послание.

Для уточнения семантики такого рода смеха стоит обратиться к теории ритуального смеха в работах В.Я. Проппа⁹. В качестве примера ученый приводит обряд посвящения юноши во взрослого мужчину и испытание его на соответствующие качества — прежде всего, умение владеть собою, что сродни проверке терпеть боль. Подобное испытание включало и переодевание мужчины в женщину. «Налицо — наглядно разоблаченный обман, явная двусмысленность, несостоятельная претензия, маскарад»¹⁰ (курсив мой — Е.Т.). С точки зрения В.Я. Проппа, «...трансвестизм, маскарад, ряжение, оборотничество — это ситуации, с которыми и в дальнейшем устойчиво будет связан смех, это ситуация <...> двоения, двойничества»¹¹. Контекстуально данный прием проявляется, в частности, в фильме «*Паразиты*», где главный герой Ки У, находясь в чужом богатом доме, выдает себя и свою семью за тех, кем они не являются. Разоблачение оборотничества раскрывает сущность семьи Кимов, что отождествляется с названием фильма.

Интересна также параллель с обрядом инициации, где в «мире смерти» (дом богатой семьи, куда герой поставляет «оборотней») нельзя смеяться над очевидной фальсификацией. Но осмеяние разоблаченного обмана все-таки происходит позднее. Оно выражено в длительном смехе, непонятном самому герою,

⁹ Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне). (Собрание трудов В.Я. Проппа.) Научная редакция, комментарий Ю.С. Рассказова. М.: Издательство «Лабиринт», 1999. 288 с.

¹⁰ Цит. по: Рюмина М.Т. Эстетика смеха. Смех как виртуальная реальность. Изд. 3-е. М.: Книжный дом «Либроком», 2009. С. 136.

¹¹ Там же. С. 137.

когда главный персонаж смеется и в больнице, и в транспорте, и на кладбище. Анализируя подобную ситуацию в ритуалах, В.Я. Пропп пишет, «что в то время, как пребывание в состоянии смерти сопровождалось запретом смеха, возвращение к жизни, то есть момент нового рождения, наоборот, сопровождался смехом — может быть, даже обязательным»¹². Главный герой фильма «Паразиты» встречается со смертью и, пройдя инициацию, выражается длительным приступом смеха.

¹² Цит. по:
Рюмина М.Т.
Эстетика смеха. Смех
как виртуальная
реальность. Изд. 3-е.
М.: Книжный дом
«Либроком», 2009.
С. 132.

Смех как злое начало

Пропповский принцип границы или порога, обозначенного смехом, наглядно представлен в фильмах Стенли Кубрика «Сияние» (Соединенное Королевство, США, 1980). «А вот и Джонни!» — заявляет с утрашающей усмешкой сумасшедший писатель, просунув лицо в пробитую топором дверь ванной комнаты, где спрятались его жена и сын. Подобная сцена есть и в другом фильме С. Кубрика «Цельнометаллическая оболочка» (Соединенное Королевство, США, 1987), где граница между мирами также обозначена смехом. Метафорически мир военной и мирной жизни разделяет всего лишь улыбка героя. В сцене поступления новобранцев на военную службу, где происходит первое построение в казарме, показан вход в другой (военный) мир, где молодых людей учат убивать. Сержанта раздражает добродушно улыбающееся лицо одного из курсантов; он заставляет встать курсанта на колени и душит его. Улыбка пропадает и появляется на лице молодого человека только после окончания курса в виде ухмылки-гримасы сумасшедшего, в итоге курсант застрелит сержанта и покончит жизнь самоубийством.

В этом фильме улыбка повредившегося умом курсанта — маркер рубежа между разными мирами. Улыбка знаменует вход и выход из мира военщины, уничтожившего личность героя. Оставшиеся внутри этого мира смерти отправятся во Вьетнам. Один из солдат, смеясь, будет расстреливать мирных жителей. По словам С.С. Аверинцева: «Смех — это не свобода, а освобождение <...> Освобождение — в данном случае ускользание, триумфальный уход от навязываемой извне страсти, но и от собственной слабости»¹³, что освобождает от всего, в том числе от табуированных социумом ситуаций, например, запрета стрелять в безоружных детей и женщин.

Сопряжение смеха и насилия прослеживается еще более ярко в фильме С. Кубрика «Заводной апельсин» (Соединенное Королевство, США, 1971). Главный герой при каждом преступлении заливается сардоническим смехом. Так легче и безбо-

¹³ Аверинцев С.С.
Бахтин, смех, христианская культура
/ ЛитМир // URL:
<https://www.litmir.me/br/?b=249561&p=1>
(дата обращения:
30.09.2022).

лезненной психологически переходить нравственные рубежи. «Сотрясая наше тело, смех освобождает нас от слов, мыслей и чувств, приводя нас в блаженное временное безмыслие, бесчувствие и бездействие. Это “перетряхивание души” — краткий и целительный отдых от того бремени, которое человек взвалил на плечи в ходе антропогенеза и культурогенеза. Природа временно берет реванш в соперничестве с культурой»¹⁴, — подчеркивает исследователь природы смеха, антрополог А.Г. Козинцев.

Неоднозначный, интригующий мотив смеха в фильме Тодда Филлипа «Джокер» (США, Канада, 2019) — яркий пример использования смеха персонажа как драматургического приема в кинопроизведении. Картина, в которой смех играет сюжетообразующую роль, собрала в мировом прокате свыше миллиарда долларов США¹⁵. Примечательно, что в финале фильма Джокер, обращаясь к своему кумиру — ведущему юмористического телешоу, говорит: «All of you, the system that knows so much, you decide what's right or wrong. The same way that you decide what's funny or not!» («Все вы, система, которая так много знает, вы решаете, что правильно и что нет. Точно так же вы решаете, что смешно, а что нет!»; Перевод мой — Е.Т.). По сути, Джокер здесь оспаривает нормативность смеха, принятого обществом, и нормативность как таковую.

Герой в исполнении актера Хоакина Феникса подвержен приступам смеха. Он посещает психиатра, принимает лекарства и воспринимается людьми психически больным человеком. Здесь смех — болезнь. По мнению ученого-этолога Конрада Лоренца¹⁶, смех произошел от агрессии, изначально присущей каждому индивиду как инстинкт, и является переориентацией угрожающего поведения. Ученый говорит о норме заложенных природой в паттернах поведения, утверждая, что «люди, которые смеются, не стреляют никогда!»¹⁷. Исходя из теории агрессии К. Лоренса, согласно которой существуют врожденные механизмы сдерживания агрессии, можно предположить, что постоянное желание смеха у героя — маркер сильной потребности в агрессии.

Вместе с тем одна из социальных функций смеха — *интегративная*, объединяющая коллектив. Объединение членов группы одновременно изолирует изгоя, выводит его из смехового круга. В фильме представлена интегративная социальная функция смеха, вывернутая наизнанку. Джокер собственным смехом исключает себя из общества. В редкие моменты сопричастности других людей его смеху удовлетворяется потребность героя в общности с социумом, из этого вытекает его работа клоуном, отчаянное желание попасть на телешоу.

¹⁴ Козинцев А.Г. Человек и смех / А.Г. Козинцев. СПб.: Алетейя, 2007. С. 232.

¹⁵ Статистика приводится по данным сайта Box Office Mojo // URL: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt7286456> (дата обращения 23.05.2022).

¹⁶ Лоренц К. Агрессия (так называемое «зло»): Пер. с нем. М.: Изд-во «Прогресс», 1994. 272 с.

¹⁷ Там же. С. 268.

В фильме противопоставляются герой (страдающий, искренний, ответственный) и внешний мир (жестокий, безразличный, нелюбящий). Внутренний конфликт Джокера сопряжен с его стремлением влиться в социум, отвергающий его из-за такой малости, как смех. Подсознательно Джокер спасается приступами смеха от объединения с внешним миром. Однако стоит герою пренебречь разделительной чертой, как он становится частью мира, мира зла в его понимании, так он это оценивает. Согласно такой логике, смех — позитивный феномен, предотвращающий сумасшествие героя.

С точки зрения А.Г. Козинцева, изучающего проблематику социальных и гуманитарных наук, смех и юмор — это «проявления игрового самоотрицания». Ученый классифицирует также поведенческие нормативы личности. «Самоотрицание на уровне личности, то есть на уровне мысли и чувства, — это юмор (метаотношение); самоотрицание на межличностном уровне, то есть на уровне передачи мыслей и чувств — это смех (метаобщение). <...> у юмора нет семантики, у смеха она есть. Непосредственное сообщение не значит ничего, тогда как метасообщение (смех) имеет совершенно определенный смысл: “не принимайте всерьез!”»¹⁸.

¹⁸ Козинцев А.Г.
Человек и смех /
А.Г. Козинцев. СПб.:
Алетейя, 2007. С. 231.

Именно свое парадоксальное *метасообщение* транслирует герой фильма «Джокер» обществу, в чей круг он всерьез стремится войти. Защитные функции смеха, в частности переориентация своей и чужой агрессии и чувство общности, жизненно необходимы герою. В детстве *метасообщения* Джокера спасали. В зрелости привели к остракизму. Если в фильме «Паразиты» герой проживает свою травму затянувшимся смехом, то герой «Джокера» оказывается не в состоянии это сделать, скатываясь в «мир смерти» и насилия — двоящийся, карнавально-абсурдный, с подменами. Над ним он балансировал, цепляясь то за семейные ценности, то за социальные институты. Внешне Джокер будто бы победил жестокий мир, став его лидером, лидером других «джокеров» в масках (как оказалось, мир был наполнен ими), жаждущих разрешения на агрессию и нашедших идейного вдохновителя. Внутренне он побежден злым миром, использовавшим его, присвоившим его смех, переродив его в хохот. Герой стал частью мира зла, изначально внешнего к нему. Символически это выражено тем, что Джокер рисует себе улыбку клоуна кровью. «Мир смерти», таким образом, рядится в одежды добра и жизни. Смех Джокера — признак застревания в переходном состоянии между мирами, что полностью соответствует заявленному трансгрессивному свойству смеха.

Подтверждение связи смеха с трансгрессией можно найти и в анимационном фильме Александра Петрова «Русалка» (м/ф, Россия, 1996). Девушка, обманутая женихом, покончила с собой и превратилась в русалку, существо не живое и не мертвое, пребывающее в среднем состоянии (например, стихии могут причинять ей вред). Она смеется и поет, морочит и соблазняет юного послушника. Пленение юноши русалкой обозначено совместным смехом. Смех русалки напоминает наставнику юноши радостный смех девушки, когда-то им обманутой. В отместку русалка раскачивает лодку во время бури, что губительно для нее самой, и неистово хохочет. Юноша не виновен и остается жить. Смерть старого монаха — не «мирная благая», а смерть — искупление греха и примирения с совестью.

Знаковые признаки злого смеха — это агрессия, обман, порок, неопределенность происхождения персонажа, тайна или изначальное преступление. Мотив смеха, маркирующий злое начало или нечто смертоносное, касается непосредственно действующего субъекта, и зачастую он представлен противоположностями: *смех-страх, смешное-страшное, сила (победа) — слабость (поражение)*.

Метафизика смеха

Смех рассматривается и как убывающая субстанция. Смеющаяся и радующаяся непрестанно Вероника в фильме «Летят журавли» (1957, режиссер М.К. Калатозов) в трудные моменты жизни будто бы израсходовала всю радость и смех. Не зря в старину в деревнях говорили, наблюдая за молодыми хохотушками: «Ох, злосчастливая ты девка будешь, злосчастливая...». С точки зрения А.Г. Козинцева, подобная магия смеха описывается в Евангельских заповедях: «Древний страх грядущей расплаты заставляет нас порой переживать счастье как пытку, а уж вспоминаем ли мы при этом слова “Горе вам, смеющиеся ныне, ибо восплачете и возрыдаете!” или же просто испытываем некую безотчетную тревогу — вопрос другой»¹⁹.

В святоотеческой традиции словами Симеона Нового Божеслова поясняется: «<...> кто властвует над пятью чувствами, тот властвует над всею вселенною и над всем, что в ней, ибо у нас все бывает от них и через них. Но кто таков, тот сам властвует от Бога и всецело покорствуется во всем воле Божией. Так Царство Божие водворяется, и первоначальный чин восстанавливается <...>»²⁰, то есть возвращается в райскую радость, где нет страданий и печали. И вот что для этого требуется: «Итак,

¹⁹ Козинцев А.Г. Феномен «смех-плач»: о различии сходного // Антропологический форум, 2010. № 13 (13). С. 119.

²⁰ Преподобный Симеон Новый Божеслов. Слова [Слово шестое] // URL.: http://www.biblioteka3.ru/biblioteka/simeon_nov/slovo_1_52/txt03.html (дата обращения: 23.05.2022).

²¹ Преподобный Никодим Святогорец (Каливуртис). О хранении чувств // URL.: https://azbyka.ru/otechnik/Nikodim_Svyatogorets/o_hranenii_chuvstv (дата обращения 23.05.2022).

²² Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / ЛитМир // URL.: <https://www.litmir.me/br/?b=53048&pr=4> (дата обращения 23.05.2022).

²³ Аверинцев С.С. Бахтин, смех, христианская культура / ЛитМир // URL.: <https://www.litmir.me/br/?b=249561&pr=1> (дата обращения: 30.09.2022).

²⁴ См.: Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне). (Собрание трудов В.Я. Проппа) М.: Издательство «Лабиринт», 1999. 288 с.

не озирайся вспять, душа, теки своим путем, взявши крест свой, “мужайся, и да крепится сердце твое, и потерпи Господа” (Пс. 26, 14)»²¹.

Культуролог и литературовед М.М. Бахтин отмечает особое свойство народного смеха — уничтожать страх²². Насилие, обман, властность не терпят праздничного смеха, открытого веселья. С.С. Аверинцев, вступая в полемику с М.М. Бахтиным²³, считает отсутствие свободы необходимым условием смеха как освобождения, «реабилитируя» никогда не смеявшегося Христа, обладавшего полной свободой Богочеловека и в освобождении не нуждающегося. При этом ученый доказывает, что во всякой «карнавализации» есть кровь.

Противоречивое понимание смеха отчасти снимается В.Я. Проппом²⁴, который разделяет смех на *субъективный* и *объективный*. Субъективный смех — жизнеутверждающий, возникает от избытка жизненных сил (по сути, беспричинный). Объективный — обусловлен культурой, закрепляющей разные смысловые универсалии, не всегда однозначно положительные. В фильмах, где мотив смеха — утверждение жизни, существует оппозиция (смешное — серьезное), обозначающая два полюса: жизнь–смерть. В мире жизни смеются, поют, танцуют, веселятся, искренни в чувствах. В мире смерти — запрет на смех, на несерьезное отношение — закреплены нерушимые правила, чувства тут фальшивы. Оппозиция «смех (жизнь) — серьезное (смерть)» касается и среды бытования. Субъекты действуют относительно заданных параметров своего мира.

В анимационном фильме Тима Бертона «Труп невесты» (США, Соединенное Королевство, 2005) как раз представлен мир мертвецов, предающихся веселью и умеющих искренне переживать. Это и есть «мир жизни». Им противопоставлен мир живых, где царит чопорность, корысть, неуважение к чувствам любящих. Они и визуально разграничены: мрачный серый мир живых и яркий гротескный мир веселых мертвецов.

Пример обратной отрицательной коннотации схождения в другой социальный мир — фильм «Слуга» (Соединенное Королевство, 1963) Джозефа Лоузи. Главный герой Тони, богатый молодой британец, чей мир английской аристократии давно закончился, не имеет жизненных сил ни на что новое. Пронзырливый слуга Барретт (второй главный герой), манипулируя слабостями Тони, берет власть в доме в свои руки, морально и физически уничтожая хозяина. Можно допустить, что за много лет до выхода «Паразитов» в этом фильме был доведен до логического финала сюжет картины корейского режиссера.

²⁵ См.: Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне). (Собрание трудов В.Я. Проппа) М.: Издательство «Лабиринт», 1999. 288 с.

В фильме есть момент, маркирующий переворот отношений господина и слуги: хозяин пытается заставить Барретта выполнить свою работу, но тот смеется ему в лицо, знаменуя окончательную позиционную победу. Различие в смеховом поведении героев ясно указывает, кто победил. «Смеется всегда только победитель, побежденный никогда не смеется <...> Смех как бы устанавливает человеческую, следовательно, и общественную неполноценность осмеянного»²⁵, — утверждает В.Я. Пропп.

В фильме М.К. Калатозова «Летят журавли» смех выступает маркером смены *мира жизни — миром смерти*. Два раза смеется Вероника. После первой сцены с ее радостным смехом — начинается война. После второй сцены — приходит известие о повестке на фронт. В других сценах смех исходит не от протагонистов, а от так называемого «хора». Солдаты смеются, когда оскорбивший Веронику шутник получает кулаком в лицо. Бориса убивают. Тыловая публика веселится, когда Вероника бьет Марка по лицу. Их брак распадается. Задается некая рифма для двух главных героев и смеющегося «хора».

Перед пощечиной Вероника находит записку Бориса и читает в разгар пиршества. Тут крайне важны для понимания сюжетной перипетии фильма слова Бориса, раздающиеся за кадром: «Нельзя веселиться, когда по нашей земле идет смерть». В итоге Вероника выбирает мир вне радости и смеха, что подчеркивает последняя сцена фильма, — на Белорусском вокзале царят радость и счастье, с цветами встречают воинов-победителей. Вероника не может улыбаться, свою радость (цветы) она раздает другим, обозначая драматический финал картины. Рассмеется ли Вероника вновь?

Выводы

В фильмах наиболее часто представлена одна из социальных функций смеха — интегративная, которая может как объединять героев, так и изолировать их от социума. Смех используется в структуре сценария как маркер перипетии. Перипетия, сопровождаемая смехом, обозначает изменение либо состояния героя (его поведение или отношение к чему-либо), либо ситуации вокруг героя. Исходя из проведенного анализа, можно предположить, что в любой драматургической структуре существует два разнополярных мира — «мир смерти (иномир)» и «мир жизни», между которыми пролегает граница, обозначенная смехом. Наполнение «миров», то есть то, что понимается под обозначением «жизни и смерти», может иметь разную

семантику. Роль смеха в сюжете фильма и анализ мотива смеха в драматургии фильма требует дальнейшего глубокого исследования. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Аверинцев С.С.* Бахтин, смех, христианская культура / ЛитМир // URL.: <https://www.litmir.me/br/?b=249561&p=1> (дата обращения: 30.09.2022).
2. *Бахтин М.М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / ЛитМир // URL.: <https://www.litmir.me/br/?b=53048&p=4> (дата обращения 23.05.2022).
3. *Бернштам Т.А.* Феномен «смех-плач» в русской народно-православной культуре / Электронная библиотека Музея антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН // URL.: <http://www.kunstkamera.ru/lib/rubrikator/02/978-5-02-025234-9/> (дата обращения: 30.09.2022).
4. *Грицанов А.А.* Новейший философский словарь. Постмодернизм / Сост. А.А. Грицанов. — Минск: Современный литератор, 2007. — 816 с.
5. *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. / Владимир Даль; под ред. И.А. Бодуэна де Куртенэ. — Репринт. воспроизведение изд. 1903–1909 гг. — М.: Прогресс: Из-во «Универс», Т. 1, 1994. — 1744 с.
6. *Козинцев А.Г.* Человек и смех / А.Г. Козинцев. — СПб.: Алетейя, 2007. — 236 с.
7. *Козинцев А.Г.* Феномен «смех-плач»: о различии сходного // Антропологический форум, 2010. № 13 (13). С. 119.
8. *Лоренц К.* Агрессия (так называемое «зло»): Пер. с нем. — М.: Изд-во «Прогресс», 1994. — 272 с.
9. *Пропп В.Я.* Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне). (Собрание трудов В.Я. Проппа). — М.: Издательство «Лабиринт», 1999. — 288 с.
10. *Рюмина М.Т.* Эстетика смеха. Смех как виртуальная реальность. Изд. 3-е. — М.: Книжный дом «Либроком», 2009. — 320 с.

REFERENCES

1. *Averincev S.S.* Bahtin, smekh, hristianskaya kulytura [Bakhtin, laughter, Christian culture] / LitMir // URL.: <https://www.litmir.me/br/?b=249561&p=1> (data obrashcheniya: 30.09.2022). (in Russ.).
2. *Bahtin M.M.* Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kulytura srednevekoviya i Rennassans [The work of Francois Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and the Renaissance] / LitMir // URL.: <https://www.litmir.me/br/?b=53048&p=4> (data obrashcheniya: 23.05.2022). (in Russ.).
3. *Bernshtam T.A.* Fenomen «smekh-plach» v russkoj narodno-pravoslavnoj kulyture

- [The phenomenon of “laughter-crying” in Russian folk-Orthodox culture] / Elektronnaya biblioteka Muzeya antropologii i etnografii im. Petra Velikogo (Kunstkamera) RAN // URL.: <http://www.kunstkamera.ru/lib/rubrikator/02/978-5-02-025234-9/> (data obrashcheniya: 30.09.2022). (in Russ.).
4. *Gricanov A.A.* (2007) Novejsij filosofskij slovary. Postmodernizm [The latest philosophical dictionary. Postmodernism] / Sost. A.A.Gricanov. — Minsk: Sovremennij literator, 2007. — 816 p. (in Russ.).
 5. *Daly V.I.* (1994) Tolkovij slovary zhivogo velikorusskogo yazyka [Explanatory Dictionary of the Living Great Russian Language]: V 4 t. / Vladimir Daly; pod red. I.A. Boduena de Kurtene. — Reprint. vosproizvedenie izd. 1903–1909 gg. — Moskva: Progress: Iz-vo «Univers», T. 1, 1994. — 1744 p. (in Russ.).
 6. *Kozincev A.G.* (2007) CHelovek i smekh [Man and laughter] / A.G. Kozincev. — Sankt-Peterburg.: Aletejya, 2007. — 236 p. (in Russ.).
 7. *Kozincev A.G.* (2010) Fenomen «smekh-plach»: o razlichii skhodnogo // Antropologicheskij forum, 2010. № 13 (13). Pp. 117–124. (in Russ.).
 8. *Lorenc K.* (1994) Agressiya (tak nazyvaemoe «zlo») [Aggression (the so-called “evil”): Per. s nem. — Moskva: Izd-vo «Progress», 1994. — 272 p. (in Russ.).
 9. *Propp V.YA.* (1999) Problemy komizma i smekha. Ritualnyj smekh v folyklоре (po povodu skazki o Nesmeyane) [Problems of comedy and laughter. Ritual laughter in folklore (about the tale of Nesmeyan)]. (Sobranie trudov V. YA. Proppa). — Moskva: Izdatelystvo «Labirint», 1999. — 288 p. (in Russ.).
 10. *Ryumina M.T.* (2009) Estetika smekha. Smekh kak virtualnaya realnosty [Aesthetics of laughter. Laughter as virtual reality]. Izd. 3-e. — Moskva: Knizhnyj dom «Librokom», 2009. — 320 p. (in Russ.).

Laughter as a Plot-forming Factor in the Dramaturgy of a Film

Ekaterina M. Tyutina

PhD student at the Department of History of Philosophy, S. A. Gerasimov All-Russian State University of Cinematography (VGIK); Associate Professor at the Department of Film and TV Camerawork, Institute of Cinema and Television (GITR)

UDC 778.5.01(014)

ABSTRACT: The article deals with laughter integral to the plot of a film. The role of the phenomenon of laughter in the plot, its motives and their eventual classification in the film dramaturgy are considered. The novelty of the research lies in treating laughter as a marker of the plot twist in the movie.

The motive of laughter in the construction of a film reflects the cultural or socio-psychological functions of this panhuman phenomenon. The author of this work intended to reveal the role of laughter and the laughing character in the formation of a plot twist; to establish if the motive of laughter can be a plot-forming dramatic device; to determine the functions of a laughing character and to embark upon developing a typology of laughter in the film dramaturgy.

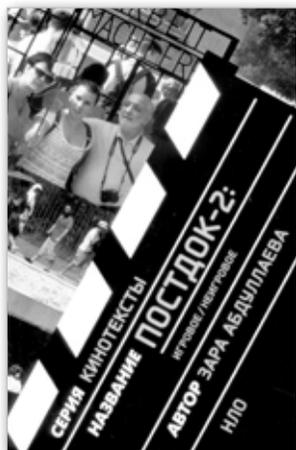
The study objects are the films in which laughter serves as a plot-forming and a sense-making element, with a focus on the plots which manifested the transgressive nature of laughter, its characteristics as being a marker of renewal and rebirth or of an evil inclination. Laughter of a hero, of his antagonist or a group of characters is considered in its various extents, from a smile to laughter, and in films of various genres, both domestic and foreign, modern and far-off ones.

To solve the problems posed in the work, a complex of scientific methods and approaches of the modern theory of screenwriting was used, as well as the works on laughter culture by such domestic researchers as V.Ya. Propp, M.M. Bakhtin, S.S. Averintsev, A.G. Kozintsev and others.

An insight into the motive of laughter reveals its dramaturgic potentialities and exposes its operating principles. The article provides data proving that laughter serves in the structure of a script as a marker of a plot twist. A plot twist accompanied by laughter denotes either a change in the state of a hero (in his behavior, his attitude to something), or some events involving him.

KEY WORDS: character's laughter, plot, dramaturgy, laughter motive, transgression, aggression, world of life, world of death

[библиотека ВГИК]



Абдуллаева Зара. Постдок — 2: Игровое / неигровое: монография / З. Абдуллаева; ред.: М. Евсеева; дизайн обл.: Д. Черногаев. Переизд. доп. — М.: НЛО, 2021. 704 с.: ил.

Новая книга известного критика Зары Абдуллаевой — дополненное переиздание «Постдока: неигрового / игрового» (2011). В ней осмысливаются пограничное пространство и взаимообмен между игровым и документальным кино, в театре, литературе, современном искусстве. Рассматривается новейшая ситуация, сложившаяся в художественной практике 2010-х годов; анализируются фильмы, книги, спектакли, фотографии, кураторские проекты художников, работающих на границе факта и вымысла, а также новые тренды в творчестве режиссеров, о которых шла речь в первом издании. В книгу включены беседы автора с А. Васильевым, С. Братковым, У. Зайдлем, В. Манским, Л. Рубинштейном. Для широкого круга профессионалов в области гуманитарного знания.



Бекмамбетов Тимур. Скринлайф: В поисках нового языка кино: практикум / Т. Бекмамбетов, В. Степанов, К. Шавловский; ред. (гл.): С. Турко; рук. проекта: Л. Разживайкина; худож. оформ.: Ю. Буга; авт. предисл.: Т. Бекмамбетов. — М.: Альпина Паблицер, 2021. 166 с.: ил

В 2015 году вышел голливудский фильм, который перевернул представления о том, как можно снимать кино: в триллере «Убрать из друзей» всё, что увидели зрители, был экран компьютера. Действие фильма разворачивается на рабочем столе среди папок и открытых вкладок в интернете, соцсетей и поисковиков. Перенести кино в нашу жизнь на экраны устройств — компьютеров и смартфонов — придумал режиссер и продюсер Тимур Бекмамбетов, он же подарил название новому формату кино — скринлайф. С тех пор фильмы в новом формате собрали десятки миллионов долларов в мировом прокате и премии на самых престижных кинофестивалях мира — от Берлинале до «Сандэнса». В этой книге идеолог скринлайфа Тимур Бекмамбетов совместно с российскими и голливудскими коллегами рассказывает о том, как создавать кино на экране своего компьютера и телефона — от идеи и сценария до съемок и монтажа. В конце книги о будущем скринлайфа беседуют Т. Бекмамбетов, Василий Степанов и Константин Шавловский. Для широкого круга жаждущих снимать кино.

КУЛЬТУРА ЭКРАНА
КУЛЬТУРОЛОГИЯ. ФИЛОСОФИЯ



Фото А. Михайлова



Философско–архетипическая образность визуального ряда в игровой серии «Assassin's Creed»

В.М. Овчинников

кандидат исторических наук

EDN: <https://elibrary.ru/hkkrigs>

В статье на примере игровой серии «Assassin's Creed», в частности промоматериалов трейлеров, представленных в социокультурных и философских контекстах как формах образности повествования, обосновываются адаптивные возможности кибертекста¹, воплощенного в феномене игровой Вселенной, интегрированной в пространство современного культурного производства. Активное использование гротескного символизма в данном проекте отражает феномен инструментализации символик «общества спектакля», имеющего архетипическую природу, обеспечивающую формирование новой социальной мифологии.

УДК 008.009

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

АННОТАЦИЯ

игровая
Вселенная,
трейлер,
общество
спектакля,
нарратив,
симуляция
исторического
процесса

Трейлер, представляющий краткую форму демонстрационных материалов игрового проекта, можно трактовать как особый тип аудиовизуального контента, выступающего не только в роли специфического маркера расширения современного информационного пространства, но и как продукт, обеспечивающий устойчивое единство восприятия на современном этапе развития информационных технологий. Трейлер, посвященный новой игре, формирует, с одной стороны, взаимодействие между различными кластерами индустрии визуальных развлечений, с другой — развивает активные связи игровой индустрии и кинематографа.

Основной площадкой распространения различных видов трейлера остается YouTube, значительно повлиявший на формирование так называемого *фанатского трейлера*, что позволило окончательно вывести этот формат за пределы рекламной функции и превратить его в одну из современных практик творческой самореализации. При этом трейлер как вид аудиовизуальной продукции становится особой формой реакции на те или иные события. Примером может служить решение создателей проекта «Средиземье. Тени войны» (Middle — Earth: Shadow of War) об увековечивании памяти Майкла Фоджи, исполнительного

¹ Кибертекст — семиотически неоднородная инновационная форма текста, выступающая как информационно насыщенное визуализированное средство, в основе которого лежит коммуникационный акт, генерирующий новые смыслы. — Прим. авт.

² Авторы Middle-Earth: Shadow of War почтили память погибшего коллеги, введя его в игру как особого персонажа// URL.: https://stopgame.ru/newsdata/32594/avtory_middle_earth_shadow_of_war_pochtili_pamyat_pogibshego_kollegi_osobyum_personazhem (дата обращения: 05.07.2022).

³ Karray S, Debernitz L. The effectiveness of movie trailer advertising // International Journal of Advertising. № 36, 2017, P. 368–392; Liu S. What Makes a Good Movie Trailer?: Interpretation from Simultaneous EEG and Eyetracker Recording// Hanjali A, Snoek C. (eds.), Proceedings of the 2016 ACM on Multimedia Conference, New York, ACM, 2016. P.82–86; Svelch J. Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic// G/A/M/E, 4 2015 URL.: http://www.gamejournal.it/svelch_trailers/ (дата обращения: 05.07.2022).

⁴ Движок игры — это структура, чьей основой является программное обеспечение компьютерной игры, которая может быть использована для расширения или же изменения «пространства», изначально созданного разработчиками. — Прим. авт.

⁵ Семиричная система исчисления применительно к рассматриваемой проблеме подразумевает учет семи базовых структурных элементов в рамках анализа «визуализированного текста», что соотносимо с аналогичной математической моделью. — Прим. авт.

продюсера этого сериального концепта, в виде особого персонажа, что было анонсировано в специально выпущенном геймплейном трейлере².

Важно отметить: существует весьма широкий спектр фактов, подтверждающих интеграцию игровой и кинематографической продукции, что активно изучается исследователями³, которые зачастую трактуют трейлер как особую среду передачи информации при использовании модели позиционирования продукта. Однако у этого формата есть и особенность. При запуске трейлера современному геймеру фактически навязываются определенные стандарты будущего продукта, основанные на представлении привлекательного визуального контента.

По существу, трейлер зондирует потенциальные предпочтения любителя игр, стимулирует его интерес к продукту. Поэтому в игровой индустрии поначалу используется кинематографический трейлер, который выпускается наряду с трейлером, демонстрирующим основные игровые механики, то есть *геймплейный* трейлер, сфокусированный на создание эффекта интерактивности.

В игровой индустрии можно обнаружить множество экспериментов с созданием демонстрационных материалов как на основе «движка» игры⁴, так и с использованием промоматериалов с реальными актерами, что подтверждает синтез этих двух форм. Использование такого рода комбинаций стимулирует интерес фанатской аудитории, приводя в ряде случаев к созданию на их основе самостоятельных проектов, дополняющих основной релизный материал. Таким образом, трейлер можно рассматривать как один из системообразующих компонентов создания особой среды, зачастую именуемой *«игровой Вселенной»*.

Превалирующим фактором такого моделирования оформления становится, как правило, проработка пространства как своеобразного «культурного ландшафта», который определяет «фон» сюжетного повествования, тогда как максимальное наполнение информацией демонстрируемых планов позволяет реализовать эффект погружения, что наделяет трейлер особой эстетикой, образующей специфический вид текста. При проведении исследования уместно использовать структурный анализ, включающий ряд базовых компонентов, позволяющих рассматривать продукт как особую семиотическую конструкцию, созданную на основе семиричной системы исчисления⁵. В нее входит:

1. Общая структурная динамика.
2. Длительность плана.
3. Величина плана.
4. Динамика плана.

5. Информационное наполнение плана.
6. Музыкальное сопровождение.
7. Звуковые эффекты, включая диалоги и закадровое сопровождение.

Структура трейлера

Жанровое разнообразие накладывает значительный отпечаток на «текст произведения», поскольку принципы продвижения проектов разных жанров значительно различаются. Ведь ключевое отличие игрового и кинематографического трейлеров кроется в использовании интерактивности. Данный аспект позволяет уточнить особенности инструментария, раскрывающего структуру трейлера. В него входит:

1. *Нарративная составляющая*, которая обеспечивает, как подчеркивают философы Й. Брокмейер и Р. Харре⁶, восприятие оформленной экранной реальности, в результате чего герой «оживает», приобретает человеческие черты в рамках определенных действий. Наряду с *аргументом, высказыванием и субстанцией* как базовыми элементами нарратива, выделяемыми Л.О. Минко, одним из «отцов» «лингвистического поворота» в философии истории⁷, а также А. Данто, американским философом, исследователем рамок осмысления художественного образа, и Ф. Анкерсмитом, виднейшим представителем такой области знания, как интеллектуальная история⁸, в рамках рассматриваемой серии прослеживается применение следующих конструкций, которые выделяются А.Ж. Греймасом⁹ в его знаменитом семиотическом квадрате¹⁰, что имеет архетипическую природу.

Первым из них может служить «отношение противоположности», репрезентируемое как договор, — подобный образ сам по себе является архетипической конструкцией, определяющей создание целого комплекса базовых мифологем. Существует довольно широкий спектр интерпретаций — от союза с высшими силами до постижения внутреннего мира, то есть обретения согласия персонажа с самим собой. Подобный аспект демонстрирует зрителю превращение обычного человека в экстраординарного визуализированного героя. Нельзя не обратить внимание, что в этом преобразовании присутствуют фаустовские мотивы, уходящие корнями в кельтскую и в некоторой степени, пожалуй, в римскую мифологическую традицию, о чем упоминал О. Шпенглер¹¹.

Вторым компонентом является «противоречие», представляемое в форме «архетипа испытания». Этот элемент проецирует стремление героя к достижению успеха через многочисленные решения, в которых прослеживаются отголоски эпической тради-

⁶ Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. 2000. № 3. С. 29–42.

⁷ Mink L.O. History and Fiction as Mode of Comprehension. New Literary History, NY, 1970. P. 541–559; Mink L.O. Narrative Form as a Cognitive Instrument // The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding. Madison, 1978. P. 541–558.

⁸ Подр.: Анкерсмит Ф. Нарративная логика. М.: Идея — Пресс, 2003. С. 319–347; Данто А. Аналитическая философия истории. М.: Идея — Пресс, 2002. С. 11–25.

⁹ См: Greimas A.J. Structural Semantics: an Attempt at a Method. Lincoln, University of Nebraska Press, 1983. P. 99. 11–25.

¹⁰ Практика применения подобных элементов характерна как для кинопродукции, так и игровых проектов. — Прим. авт.

¹¹ См.: Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. 1. Гештальт и действительность / пер. с нем., вступ. ст. и примеч. К.А. Свасьяна. М.: Мысль, 1998. Т. 1. С. 29.

ции, присутствующей в большинстве культур мира, что представлено в форме предначертаний и выражается в действиях героя, активизирующих развитие сюжета. Завершает данную конструкцию «импликация», своеобразная кульминация повествования, — уничтожение зла и восстановление гармонии, что также имеет мифологические коннотации. Подобная структура может рассматриваться как универсальная, применимая ко всем видам «экранных искусств».

Игровая Вселенная формируется за счет вышеуказанных элементов как особый микрокосм, в которой наряду с протагонистом (главным героем) значительную роль в деле построения причинности и смыслов играют побочные архетипические конструкции, такие как *спутник главного героя*, зачастую представляемый в качестве «трикстера»¹²; *антагонист* — воплощение зла, которому противостоит «эпический герой»; *образ*, условно именуемый «оракулом», который повествует герою о его грядущем деянии.

К этим элементам круговорота повествования стоит добавить и мотив действий главного героя — его цель, достижение которой становится кульминацией произведения. Объединяет эти элементы воедино образ судьбы, подводящий итоги повествования, что проецирует в рамках развития сюжета зрительские комментарии.

2. *Эстетический компонент*, основанный на манипулировании цветовой палитрой и светом, включает использование различных решений применения форм и моделей с целью достижения реализма¹³, а также предусматривает попытки создать собственную концепцию мира с особой эстетикой. Таким образом, техническое обеспечение проекта напрямую связывается с его аудиовизуальным содержанием, что демонстрирует трейлер в качестве динамичной системы.

3. *Символизм как один из компонентов*, основанный на использовании аудиовизуального контента, применяется для раскрытия основного замысла создателя продукта, что применимо как в кинематографической продукции, так и в продуктах игровой индустрии. Высокий информатизм текста определяет появление различных интерпретаций, оформляющихся за счет привлечения аудитории к рассмотрению скрытого смысла проекта, что порождает феномен «фанатского трейлера», являющегося показателем интереса к продукту. В то же время авторская символика «текста» экранного произведения определяет устойчивость восприятия массовым сознанием «экранного пространства», в рамках которого развивается сюжет.

Можно предположить, что проявляющийся в рамках игрового проекта эффект «трансмедийного повествования»¹⁴ обеспечивает

¹² См: Леви-Строс К. Структура мифов // Леви-Строс К. Структурная антропология. М.: Наука, 1985. С. 24–56; Мелетинский Е.М. Предки Прометея (Культурный герой в мифе и эпосе) // Вестник истории мировой культуры. 1958, май-июнь. № 3 (9). С. 114–132.

¹³ См: Bateman C. Boon 21st Century Game Design, Hingham, Charles River Media, 2006. P. 58.

¹⁴ Evans E. Character, Audience Agency and Transmedia Storytelling // Media, Culture & Society. 2008 vol. 30 № 2. P. 193–213; Scolarì C.A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production // International Journal of media. 2009. P. 586–606.

появление новых смысловых коннотаций, которые формируются за счет использования «эффекта погружения», что укрепляет интерес к продукту.

¹⁵ Assassin's Creed: Official Trailer// URL.: <https://www.youtube.com/watch?v=RjQ6ZtyXoA0> (дата обращения: 13.07.2022).

¹⁶ Высокое Средневековье — период в европейской цивилизации, охватывающий примерно XI–XIV века. Это эпоха становления феодальных отношений, религиозной нетерпимости, подтверждением чего являются Реконкиста и Крестовые походы. Это период и зарождения в недрах «христианского мира», «семян» будущего рационализма, скептицизма благодаря усилиям мыслителей, подобных Фоме Аквинскому, Вильяму Оккаму, Аверроэсу, других. Наконец, это период становления куртуазной рыцарской культуры и «торжества» Готики. Реалии той эпохи, к сожалению, далеки от тех образов, которые сформировались в массовом сознании наших современников, что связано со скептическим отношением к этому периоду мыслителей эпохи Ренессанса и раннего Нового времени, как следствие доминируют такие в корне неверные образности как «немые Средневековье», «страдающее Средневековье». Условной границей завершения этого периода становится известная пандемия черной смерти, уменьшившая население Европы не менее, чем на треть. — *Прим. авт.*

¹⁷ Святая земля в европейском восприятии того периода — это Иерусалим и прилегающие к нему территории, зачастую отождествляемые со всей Палестиной. — *Прим. авт.*

4. *Динамический компонент* как воплощение принципа многовариантности включает шаблоны повествования и элементы эвристики. Отчасти подобная трактовка делает творчество ее особой формой, тогда как шаблонной остается реакция зрителя на инновации. Этот компонент подразумевает в первую очередь оформление устойчивых причинно-следственных связей в рамках экранного повествования, которые характеризуют особенности поведения героев «экранной Вселенной», спроецированной создателями проекта.

Подобные принципы характерны для создания устойчивого «текста» в таких видах экранных искусств, как кинематограф, компьютерная игра, что можно проследить при просмотре трейлеров крупных игровых проектов, известных кинофраншиз. Для подтверждения этого предположения рассмотрим демонстрационные материалы серии игр Assassin's Creed.

Образы и смыслы в трейлере игры Assassin's Creed

Прежде всего стоит обратить внимание на трейлер первой части проекта¹⁵, созвучного названию всей серии — Assassin's Creed, где описываются события, разворачивающиеся в эпоху Крестовых походов, демонстрируются реалии Высокого Средневековья¹⁶. Акцент делается именно на этом времени, хотя в самом проекте демонстрируется и современная эпоха. В трейлере можно обнаружить целый ряд архетипических конструкций. Повествование начинается с непонятного зрителю процесса синхронизации, создающего эффект фрагментарных воспоминаний, напоминающих своеобразные вспышки.

Первое, что демонстрируется отчетливо и четко, — это виднеющиеся вдалеке остатки храма Соломона и городские стены Иерусалима, разрушенные в ряде мест, позволяя предположить, что события происходят на Святой земле¹⁷. Демонстрируется толпа, находящаяся рядом с эшафотом, по которому движется рыцарь ордена Иоаннитов. Неожиданно на фоне различных оттенков серого появляется хищная птица (олицетворение протагониста), парящая над грязными улицами, наблюдение за которой «приводит» камеру к главному герою на колокольне. При этом колокол — исключительно важный символ, характеризующий некие перемены. С общим видом пространства, показываемого на экране, явно контрастирует наряд Альтаира, главного героя игрового сюжета: он одет в белое, что характеризует глубокий символизм его роли.

Удар колокола ознаменовывает начало действия: используя кинематографический прием, авторы создают неповторимую атмосферу таинственности, привлекая внимание зрителя к развитию аудиовизуального повествования.

Кадры с эшафотом в трейлере демонстрируют основные игровые механики, где кульминацией становится уничтожение рыцаря с помощью особого скрытого клинка. Затем следует довольно продолжительная погоня, демонстрирующая акробатические способности главного героя, который, передвигаясь по крышам, спасается от преследователей. Подобная сцена обладает не только особой смысловой нагрузкой, будучи основанной на демонстрации *архетипа пути и игры*, но она также демонстрирует особый культурный фон, основанный на симуляции пространственных и временных категорий, стимулируя интерес аудитории.

Трейлер представляет аудитории и ряд инновационных для своего времени игровых механик — *стелс* (скрытное перемещение и практики «смешивания с толпой») и *паркур* (скоростное перемещение и преодоление препятствий, используя различные акробатические техники), что выводит динамичный сюжет на новый уровень. Таким образом, почти двухминутный трейлер становится настоящим прорывом в практике позиционирования игровой продукции 2007–2008 годов. Повествование дополняется и звуковым сопровождением, держащим зрителя в напряжении вплоть до завершения трейлера, финальный кадр которого показывает «растворение» асассина¹⁸ в толпе монахов. Важным дополнением служат особые по выразительности цветовая и световая палитры, создающие эффект погружения в прошлое, во многом напоминая сновидение, что проявится впоследствии. При этом основной акцент разработчики фокусируют на образе птицы как символе свободы и справедливости.

Развитие подобных идей хорошо прослеживается в трейлере второй части проекта¹⁹ (*Assassin's Creed II*), переносящего зрителя в иной исторический период — эпоху Возрождения²⁰. Несмотря на смену исторических реалий, в сюжетах сохраняются базовые архетипические конструкции, представленные ранее, например, образ пути, являющийся основополагающим. Но значительные изменения претерпевает цветосветовая палитра, она становится более насыщенной, запоминающейся. Во второй части трейлера разработчики акцентируют внимание на карнавале, который, по сути, олицетворяет эту эпоху. При этом базовые элементы повествования (*архетип пути и игры*), представленные в первой серии трейлера, сохраняются, а наибольший акцент делается на демонстрации тени, взаимодействии света и тьмы, что имеет философ-

¹⁸ В соответствии с сюжетом главный герой является членом военизированной секты исмаилитов-низаритов, в европейских хрониках именуемых асассинами, в игре представленных как орден убийц, ведущий многолетнюю войну с тамплиерами. — Прим. авт.

¹⁹ *Assassin's Creed 2*. Трейлер//URL: <https://yandex.ru/video/preview/5622745172269353422> (дата обращения: 20.07.2022).

²⁰ См: Лосев А.Ф. Эстетика Возрождения. М., 1978. С. 13–49.

ские коннотации. Все эти приемы направлены на демонстрацию мотива противостояния, являющегося основой всей серии.

Необходимо обратить внимание и на то, что целая серия официальных трейлеров проекта была дополнена трилогией короткометражных фильмов в сеттинге²¹ второй части проекта. Важно то, что в них принимали участие актеры, которые использовались как модели в самом игровом проекте. Трилогия, представленная в бесплатном доступе на YouTube²², служила не только рекламой самого продукта, но и средством создания образа локального культурного ландшафта — игровой Вселенной как формы пространства и смыслов. Таким образом, короткометражный фильм и трейлер выступают в качестве единого концепта, призванного максимально полно раскрыть архетипические конструкции, скрытые в кибертексте. Необходимо обратить внимание и на то, что данные продукты создавались на основе одной технологии — использования движка игры, что подтверждает синтез двух типов киноповествования в едином пространстве. ■

Окончание статьи публикуется в следующем номере журнала — Т. 15, № 1 (55), 2023.

ЛИТЕРАТУРА

1. Анкерсмит Ф. Нарративная логика. Семантический анализ языка историков. — М.: Идея — Пресс, 2003. — 360 с.
2. Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. 2000. № 3. С. 29–42.
3. Данто А. Аналитическая философия истории. — М.: Идея — Пресс, 2002. — 292 с.
4. Леви-Строс К. Структурная антропология. — М.: Наука, 1985. — 536 с.
5. Лосев А.Ф. Эстетика Возрождения. — М., 1978. — 623 с.
6. Мелетинский Е.М. Предки Прометея (Культурный герой в мифе и эпосе) // Вестник истории мировой культуры. 1958, № 3 (9). С. 114–132.
7. Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. Т.1. Гештальт и действительность / пер. с нем., вступ. ст. и примеч. К.А. Свасьяна — М.: Мысль, 1998. — 663с.
8. Evans E. Character, Audience Agency and Transmedia Storytelling // Media, Culture & Society. 2008. Vol.30. № 2. Pp. 193–213.
9. Bateman C.M. 21st Century Game Design, Hingham, Charles River Media, 2006. — 332p.
10. Greimas A.J. Structural Semantics: an Attempt at a Method. Lincoln, University of Nebraska Press, 1983. — 325 p.
11. Liu S. What Makes a Good Movie Trailer? : Interpretation from Simultaneous EEG and Eyetracker Recording//Hanjali A. Snoek C. (eds.), Proceedings of the 2016. ACM on Multimedia Conference, New York, ACM, 2016. Pp. 82–86.
12. Karray S., Debernitz L. The effectiveness of movie trailer advertising// International Journal of Advertising. № 36, 2017, Pp. 368-392.

²¹ Сеттинг — это среда, включающая контекст, пространство, в котором происходит «действие», воспринимаемое как единство времени, места и условий. — Прим. авт.

²² См: Assasin's Creed Lineage — Complete Movie// URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vcE8xJkK6t4> (дата обращения: 25.07.2022).

13. *Mink L.O.* Narrative Form as a Cognitive Instrument // *The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding.* Madison, 1978. Pp. 541–558.
14. *Scolari C.A.* Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production//*International Journal of media.* 2009. Pp.586–606.
15. *Svelch J.* Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic// *G/A/M/E*, 4 2015// URL.: //http://www.gamejournal.it/svelch_trailers/ (дата обращения: 05.07.2022).

REFERENCES

1. *Ankersmit F.* (2003) *Narrativnaya logika. Semanticheskij analiz yazyka istorikov.* [Narrative logic. A semantic analysis of the historian's language]. Moskva: Ideya — Press, 2003. 360 p. (in Russ.).
2. *Brokmejer J., Harre R.* (2000) *Narrativ: problemy i obeshchaniya odnoj al'ternativnoj paradigmy* [Narrative: problems and promises of one alternative paradigm] // *Voprosy filosofii.* 2000. №3. Pp. 29–42. (in Russ.).
3. *Danto A.* (2002) *Analiticheskaya filosofiya istorii* [The Analytical Philosophy of History]. Moskva: Ideya — Press, 2002. 292 p. (in Russ.).
4. *Levi-Stros K.* (1985) *Strukturnaya antropologiya* [Anthropologie structurale]. Moskva: Nauka, 1985. 536 p. (in Russ.).
5. *Losev A.F.* (1978) *Estetika Vozrozhdeniya* [Aesthetics of the Renaissance]. Moskva, 1978. 623 p. (in Russ.).
6. *Meletinskij E.M.* (1958) *Predki Prometeya (Kul'turnyj geroj v mife i epose)* [The Ancestors of Prometheus (Cultural Hero in myth and epic)]// *Vestnik istorii mirovoj kul'tury.* 1958, № 3 (9). Pp. 114–132 (in Russ.).
7. *SHpengler O.* (1998) *Zakat Evropy. Ocherki morfologii mirovoj istorii. T.1. Gestal't i dejstvitel'nost'* [The decline of Europe. Essays on the morphology of world history. Vol. 1. Gestalt and reality] / per. s nem., vstup. st. i primech. K. A. Svas'yana. Moskva: Mysl'.1998. 663 p. (in Russ.).
8. *Evans E.* (2008) *Character, Audience Agency and Transmedia Storytelling* // *Media, Culture & Society.* 2008. Vol. 30. № 2. Pp. 193–213.
9. *Bateman C.M.* (2006) *21st Century Game Design*, Hingham, Charles River Media, 2006. 332 p.
10. *Greimas A.J.* (1983) *Structural Semantics: an Attempt at a Method.* Lincoln, University of Nebraska Press, 1983. 325 p.
11. *Liu S.* (2016) *What Makes a Good Movie Trailer?: Interpretation from Simultaneous EEG and Eyetracker Recording*//*Hanjali A. Snoek C.* (eds.), *Proceedings of the 2016. ACM on Multimedia Conference*, New York, ACM, 2016. Pp.82–86.
12. *Karray S., Debernitz L.* (2017) *The effectiveness of movie trailer advertising*// *International Journal of Advertising.* № 36, 2017. Pp. 368–392.
13. *Mink L.O.* (1978) *Narrative Form as a Cognitive Instrument.* // *The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding.* Madison, 1978. Pp. 541–558.
14. *Scolari C.A.* (2009) *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production*//*International Journal of media.* 2009. Pp. 586–606.
15. *Svelch J.* (2015) *Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic*//*G/A/M/E*, 4 2015// URL.: //http://www.gamejournal.it/svelch_trailers/ (дата обращения: 05.07.2022).

Philosophical and Archetypal Imagery of the Visuals in the Game Series “Assassin's Creed”

Vladimir M. Ovchinnikov

PhD in History, State Autonomous Professional Postgraduate Education Institution “Smolensk Regional Institute for Further Education”

UDC 008.009

ABSTRACT: The article explores an array of philosophical connotations, metaphors and mythologems found in the promo content (trailers) of the Assassin's Creed game franchise as a specific form of visualized text and a mode of narration realizing the concept of mythmaking in audio-visualized media space in the era of information revolution.

Turning the spotlight on defining the role of ad material, the author focuses on the fact that the game franchise's trailer and teaser as a specific cinematic tool (as demonstrated in the article) have an extensive imagery bearing the “philosophy” of the project, which gives the game action meaning and point.

While retaining its promotional function, a cinematic trailer is not only an independent production, but also a carrier of various and numerous archetypal constructions that form mass consciousness (which now, rejecting the classical rationalistic principles, once again tends towards mythmaking). This, in turn, gives rise to “the new mythology” actively drawing on “classical plots and imagery”, thus suggesting continuity in the spiritual evolution of human civilization.

Being a distillation of the basic features of a certain area of the mass culture information space, the trailer can be interpreted as a techno-artistic hybrid phenomenon, indicative of the transformation of media industry in terms of the historical discourse. Thus it proves the modification of a complex of stereotypical mental constructions of the social organization, which in the globalized world grows into an international category.

The author argues that this phenomenon manifests itself in a surge of mythmaking within the modern multicultural tradition, which in turn leads to the formation of a new cultural paradigm based on the concept of providentialism, which in its turn acts as a tool for analyzing the historical and cultural process, based on the instrumentalization of the previous experience, mutating in the global discourse

KEY WORDS: game universe, trailer, the society of the spectacle, narrative, simulation of the historical process

МИРОВОЙ КИНОПРОЦЕСС

АНАЛИЗ





Женщина-вамп в датском кинематографе 1910-х годов как прообраз «новой женщины»

С.А. Смагина

доктор искусствоведения, доцент

EDN: <https://elibrary.ru/rayive>

Статья посвящена образу женщины-вамп в кинематографе Дании, который в первые десятилетия XX века трансформируется в образ «новой женщины», получивший особую популярность в кинематографе Германии и Советской России того времени. В работе анализируются фильмы, где впервые появляется образ женщины-вамп, обосновывается гипотеза, как под влиянием культурно-исторических обстоятельств «романтизация позора XX века» в кинематографе трансформировалась в идеологический конструкт «новая женщина».

УДК 778.5.04/с

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

датский

кинематограф,

«Бездна», новая

женщина,

«женский вопрос»,

«женщины-вамп»,

танец

В Дании, как и во многих европейских странах на рубеже XIX–XX веков, градус феминизации в обществе был весьма высоким. Однако на фоне актуализации обсуждения роли женщины в жизни общества выходявшие на экран фильмы, которые затрагивали «женский вопрос», носили явно развлекательный характер. Датские фильмы довольно часто эксплуатировали скандальную и запретную тему человеческих пороков, сексуальности и межполовых взаимоотношений, отсылаясь на актуальную и сенсационную повестку дня. Так, в датском кино в период 1907–1912 годов было снято шесть картин, посвященных такому остросоциальному явлению, как «женское рабство». И это не считая картин, опосредованно затрагивающих тему проституции. Эти фильмы получили широкую популярность не только в самой Дании, но и за рубежом, включая Россию. И то, что на страницах русской дореволюционной прессы называлось «романтизацией позора XX века», вполне можно отнести к адаптации кинематографом сенсационного факта под свои нужды — создание остросюжетной истории. Дания и Скандинавия в целом не являлись ни идеологическим центром этого грязного бизнеса, ни основным поставщиком женщин. Однако это не помешало процветающей на тот момент датский киноиндустрии пользоваться похотливым любопытством и страхом аудитории в коммерческих целях.

¹ В 1911 году в своих маркетинговых материалах, предназначенных для менеджеров кинотеатров, производственные компании рекламировали Асту Нильсен как «любимую кино», ссылаясь на всемирно известную итальянскую оперную певицу Элеонору Дузе (Loiperdingher 2013: 100), известную своим эмоциональным стилем игры. Таким образом, на раннем этапе продвижения Асты Нильсен была установлена связь между оперой как высокой культурой и ее выступлениями в кино. (<https://www.kosmogama.org/en/kosmogama/en/astanilsen-cosmopolitan-diva>). (дата обращения: 18.12.2021).

² Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2 (Кино становится искусством 1909–1914). М.: Искусство, 1958. С. 231.

³ Серия фильмов, снятая датским режиссером А. Бломом: «Торговли белыми рабынями» (1910), «У ворот тюрьмы» (1911), «Когда женщина ищет приключения» (1913), «Одинокая женщина» (1914), «Дочь греха» (1915), «Честь графини» (1918). — Прим. авт.

Успех фильмов о «белом рабстве», безусловно, заставил датских кинематографистов обратить внимание на изучение «вольных нравов» в обществе, однако перевести эротическую мелодраму из области злободневного в сферу концептуального помогло появление на экране актрисы Асты Нильсен. Во многом огромный талант «северной Дузе»¹ или «скандинавской Сары Бернар», как окрестили ее в прессе, стал причиной всемирного успеха раннего датского кино. Как пишет Ж. Садуль, в предвоенный период Аста Нильсен была «...самой крупной трагедийной киноактрисой. Ее выразительная мимика, глубокий взгляд, резкие черты лица помогли ей стать одной из лучших трагедийных актрис, которых когда-либо видели на экране»². Она быстро завоевала известность не только во всех скандинавских странах и в Европе, но и в России.

Картины с ее участием становятся феноменально успешными, ее имя не сходит со страниц русской дореволюционной прессы, а знаменитый фильм «Бездна» (1910, У. Гад) становится настоящей сенсацией. В 1910–1912 годы выходит целый ряд публикаций в «Сине-Фоно», посвященных данной картине. Почему эта картина, получившая в русском дореволюционном прокате название «История упадка женщины», стала отправной точкой для зарождения образа «новой женщины» в кинематографе? И какие культурные коды скрывались или закладывались в созданный и воплощенный на экране Астой Нильсен женский образ?

Фильм «Бездна» выходит в 1910 году параллельно с циклом «белых рабынь»³. Только в отличие от однотипных историй о несчастной девушке, попавшей в лапы коварных работарговецев, в «Бездне» заявляется характер, а точнее, женщина, которая испытывает сильные чувства, идет на поводу этих чувств и, что важно, готова нести за них ответственность. Появляется героиня, обладающая собственным голосом, — с Астой Нильсен в мировой кинематограф приходит образ «женщины-вамп».

Относительно появления этого образа в кинематографе Ж. Садуль в своей «Всеобщей истории кино» приводит вполне обстоятельные пояснения. «...Тип “роковой женщины” уже давно стал традиционным, особенно в латинских странах, где он утвердился в театре и литературе в период романтизма. В 1900-х годах этот персонаж был так же обязателен для бульварных трагикомедий, как роконосы и любовники в кальсонах для водевилей. <...> С 1908 года “роковые женщины” начали появляться во французских и итальянских фильмах, например,

⁴ Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2 (Кино становится искусством 1909–1914). — М.: Искусство, 1958. С. 237.

в “Тигрице” Луиджи Маджи: прекрасные фотографии Витротти показывают нам Мари Клео Тарларини, “овладевшую своей добычей” и увлекающую несчастного Альберто Капоцци в гущу разврата... Однако тип “вамп” прежде всего укоренился в датском кино. Об этом свидетельствовал, в частности, фильм “Танец вампиров” (1911), который французские критики находили “прелестным, но несколько рискованным”⁴.

Стоит отметить, что в итальянском кинематографе 1910-х годов фильмы с образами обольстительных и роковых женщин в исполнении Лиды Борелли, Франчески Бертини, Пины Меникелли и других получают название картин с «синдромом Пуччини». По аналогии с героинями опер Джованни Пуччини эти киноперсонажи будут обладать страстными характерами, страдать ради любви, жертвовать собой и надеяться на проведение, способное их спасти. Но идти на поводу своих страстей — это не одно и то же, что провоцировать эти страсти. Аста Нильсен в фильме «Бездна» предстает в первую очередь соблазнительницей, а танец, сделавший фильм настоящей сенсацией или театральную сцену в широком смысле слова, — важным инструментом обольщения.

Отчасти этому поспособствовала датская литература. В Дании — на фоне процессов ослабления религиозного влияния на общество — становятся очень популярными произведения Хольгера Драхманна (Holger Drachmann, 1846–1908), который сначала считался радикалистом, разочарованным в идеях буржуазии, затем патриархальным националистом, разочарованным в культуре XIX века, обманувшая, по его мнению, ожидания интеллигенции, что привело ее к «фривольному романтизму», а его самого — к «моральному анархизму». После 1890 года, под влиянием бурной личной жизни и увлечения певичкой кабаре Амандой Нильсен, прозванной им «Эдит», которая стала его любовницей как раз в этот период, в произведениях Драхманна появляется образ женщины-соблазнительницы, взрывающей своим поведением нормы общества. Это куртизанка Шейтан в «Турецком Рококо» («Драматические стихи», 1888), Сулейма в «Книге песней» (Sangenes bog, 1913) и шантанная певица Эдит в романе «Forskrevet» (1890). Несмотря на то, что в настоящее время произведения Драхманна оказались практически забытыми, на рубеже XIX–XX веков он был одним из ведущих датских поэтов. Неслучайно студия «Нордиск фильм» на заре своего становления, переживая «литературный период»⁵ своего развития, с 1907-го по 1908 год экранизирует бестселлеры своего времени — пьесу А. Стриндберга «Пляска

⁵ «На первых порах «Нордиск», пользуясь выражением историка датского кино Ове Брусендорфа, пережил «литературный период». Подр. см.: Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2 (Кино становится искусством 1909–1914), М.: Искусство, 1958. С. 227.

смерти» (1901), «Трильби» Жоржа дю Морье — и обращается к пьесе Хольгера Драхманна «Так было однажды» (1885). В центре всех этих произведений оказывается сильный женский образ, противоречащий пуританским традициям.

Актуализация типажа героини была связана также с социально-политическим контекстом, где все громче начинает звучать «женский вопрос». Так, параллельно с подписанной в Париже в 1910 году Международной конвенцией о пресечении торга женщинами и сопутствующей этой конвенции социальной активности, в рамках Всемирного социалистического конгресса (восьмой конгресс Второго интернационала) 26-27 августа 1910 года в Копенгагене (Дания) проходит Вторая Международная социалистическая женская конференция, которая собрала 100 делегатов из 17 стран. Среди участниц конференции можно было видеть К. Цеткин, Н. Крупскую, И. Арманд и А. Коллонтай — тех, кто будет принимать активное участие в освобождении «закабаленной» советской женщины в 1920-е годы. Итогом этой конференции станет обозначение основной цели движения — борьбы за избирательные права женщин и учреждение проведения ежегодного Международного женского дня⁶.

⁶ Точная дата проведения Международного женского дня — 8 марта — закрепится несколькими годами позднее. — *Прим. авт.*

Таким образом, «женский вопрос» становится актуальной темой в европейском социокультурном дискурсе. В связи с разрушением традиционного патриархального уклада, изменениями полоролевых отношений в обществе и преобразованием социального статуса женщины постепенно начинает формироваться миф о женщине — возмутительнице спокойствия как о совокупности типичных представлений о женщине, каком-то Другом, обладающим монструозными качествами, опасными для мужского мира. Так Филип Бёрн-Джонс пишет свою известнейшую картину «Вампир» (*The Vampire*, 1897), которая изображает женщину-вампира, склоненную над бездыханным мужским телом в постели. Известный британский художник в творчестве отразил личную трагедию, когда он переживал разрыв с актрисой Стеллой Патрик Кэмпбелл, бросившую его, опустошив, чей образ художник изображал до этого в своих работах почти как ангела. Эта картина вдохновила двоюродного брата художника, Редьярда Киплинга, на одноименное стихотворение. В итоге женская сексуальность начинает рассматриваться как аномалия или болезнь. Причем не только в произведениях искусства, но и в научных трудах, в частности, в самой знаменитой работе З. Фрейда «Психологии сексуальности» (1905).

«Женщина-вамп» на киноэкране

Экранный образ женщины-вамп начинает формироваться, неся в себе черты соблазняющего демона. И, как правило, важным элементом женской обольстительности становится ее артистичность, в первую очередь танец, который она исполняет. Свободное движение (танец) в кинематографе начинает трактоваться как антитеза несвободе, стоящей за понятием социальной нормы. Разумеется, в 1910-е годы образная система в кинематографе только складывается, но то, что делают в своих картинах датские режиссеры-пионеры, можно назвать «кинематографом великих предчувствий». Всё, что попадает в пространство их фильмов, отчасти по наитию, отчасти в погоне за сенсацией и злободневностью, в самом скором времени будет реализовано в общей феминизации кинематографа и в образе новой женщины, в частности. А учитывая тот факт, что ранний датский кинематограф подарил миру еще и страстный поцелуй в губы («по-датски»), из-за которого продукцию студии «Нордиск» даже парижские газеты находили неприличными и скабрёзными⁷, то дикий и страстный танец «Гаучо» в исполнении Асты Нильсен в фильме «Бездна» можно с полным правом назвать отправной точкой формирования устойчивого образа «неприличного танца».

Вслед за фильмом «Бездна» студия «Нордиск» выпускает картину Августа Блума «Танец вампира» (*Vampyrdanserinden*, 1912), ставшую международным кассовым хитом, которая положила начало буму на вампирскую тематику. Главная героиня Сильвия Лафон (Клара Уит), в обычной жизни скромная и несколько наивная девушка, помолвлена с графом фон Вальдербергом, который снисходителен к увлечению своей невесты — танцу. Особым успехом у публики пользуется ее «вампирский танец». После того, как скорострительно скончался ее партнер по сцене, она вынуждена искать ему замену. Молодой человек, которого она выбирает, становится очередной жертвой ее сценического номера. Развратный танец жаждущей мужчин вампириши становится центральным эпизодом фильма, а за танцем в кино закрепляется сексуальный подтекст, разрушительная женская власть над патриархальным миром, а за женщиной — ее вампирская сущность.

В 1913 году уже в США выйдет фильм Роберта Г. Виньола «Вампир» с похожим сюжетом и «танцем вампириши» в качестве центральной сцены. Эта тенденция становится устойчивой, можно сказать, архетипической: в Швеции — «Вампир» (Vamprugen, Мориц Стиллер, 1913), в Российской империи —

⁷ Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2 (Кино становится искусством 1909–1914). — М.: Искусство, 1958. С. 236.

«Танец Вампира» (Я. Протазанов, 1914), а также «Женщина — вампир» (В. Туржанский 1915), в США — «Вампир» (Vampire, Алис Ги, 1915), во Франции — «Вампиры» (Л. Фейад, 1915). Позднее в мировом кинематографе вампирская сущность женщины будет объединена с темой колдовства в целом. Датчане и здесь внесут свой вклад. Дьявольщина и мистицизм — одна из отличительных черт раннего датского кино, сформированная, вероятно, под влиянием готической традиции и неоромантизма и связанная с темой крушения патриархального общества, основанного на религиозной концепции, что также характеризовало мистические сверхвозможности и коварство женщин. Наиболее знаменитым фильмом в этом плане можно назвать картину «Четыре дьявола» (De fire djævle, 1911) режиссера Петера Эльфельта, где повествуется о семье воздушных акробатов, выбравших в качестве своего логотипа — морду дьявола. Эта картина была много раз процитирована другими кинематографистами, в частности Э.А. Дюпоном в фильме «Варьете» (Германия, 1925).

В 1922 году выходит картина одного из крупнейших датских режиссеров дозвучкового периода Беньямина Кристенсена «Ведьмы» (Häxan / Witchcraft Through The Ages, Швеция, Дания), где Кристенсен выступит в качестве режиссера, сценариста и исполнителя роли Дьявола. Взяв за основу трактат по демонологии и руководство для инквизиторов XV века «Молот ведьм» (Malleus Maleficarum), Кристенсен, сочетая игровые фрагменты с документальными кадрами старинных рукописей и иллюстраций, а также с закадровыми комментариями, выстроил свой фильм как киноэссе о предрассудках относительно женской психики. Начиная свое киноисследование со средневековой «охоты на ведьм», режиссер выводит повествование в современность, представляя неуравновешенных («истеричных») женщин фактически в виде реинкарнации тех самых ведьм, которые предавались беспутству на шабашах с Дьяволом.

В фильме слышен закадровый голос: «Несчастливая истеричная ведьма, в Средние века ты находилась в конфликте с церковью, теперь с законом <...> Раньше искушал дьявол, а теперь ночной покой нарушает известный актер, священнослужитель или врач». Тем не менее, осуждая средневековую ересь с ведьмами, Кристенсен подает женскую сексуальность и эмоциональность как болезнь, которую можно подлечить уже не на костре, а в психиатрической клинике прохладным душем. Показательно, что картинкой к фразе в фильме — «сегодня ведьмы больше не летают над крышами» — служат кадры с аэродрома, где

женщина-летчица машет рукой аэроплану. Такая героиня, как и женщина за рулем автомобиля, в мировом кинематографе в 1920-е годы будет олицетворять женщину нового времени.

Любопытно, что помимо вампирства / ведьмовства и похотливого танца в формировании образа новой женщины важное значение уделяется балету⁸. В 1911 году на студии «Нордиск» выходит фильм Августа Блума «Балерина» (Balletdanserinden). Главная героиня, балерина Камилла (Аста Нильсен), представлена знаменитому драматургу Жану (Йоханнес Поульсен), который впечатлен красотой и талантом девушки. Когда на его спектакле исполнительница главной роли заболевает, он просит Камиллу его выручить: «Спасай театр и сыграй роль, ты же знаешь ее наизусть!» Так, благодаря стечению обстоятельств героиня с большим успехом исполняет роль страстной женщины, убившей из ревности своего мужчину. Камила робеет, выходя на поклон к зрителю, а Жан впечатлен талантом своей исполнительницы и, пользуясь положением, склоняет ее к сожителству. Камилла становится популярной, и друг Жана — художник Поль (Вальдемар Псиландер) просит ее позировать в балетной пачке, надеясь, что она заметит, как сильно он в нее влюблен. Камилла с благосклонностью принимает внимание Поля, но волнует ее совершенно иное, она подозревает своего возлюбленного Жана в измене. В целом режиссер Август Блум снимает типичную салонную мелодраму с любовным многоугольником, когда все любят всех и друг другу изменяют, страдают, пытаются отомстить и спасти одновременно.

Но интереснее этого типичного любовного треугольника то, что балет в фильме присутствует только в названии и в костюме Камиллы, в котором она дважды предстала за весь фильм — при знакомстве с Жаном и в мастерской Поля. Образ балерины в картине никак не связан с профессией балерины, так как героиня на протяжении всего сюжета реализуется как драматическая актриса: она задействована в драматическом спектакле, участвует в декламации на светской вечеринке, все время разыгрывает какие-то спектакли перед возлюбленным в надежде разлучить его с очередной любовницей или сдавая возлюбленного обманутому мужу, а затем спасая Жана от этого разъяренного мужа. В финале, пережив сильное нервное потрясение и болезнь, Камилла делает выбор в пользу верного Поля, который забирает ее из госпиталя погостить в загородном доме вместе с его родителями. Вся «неправильность» героини исправляется традиционными ценностями — семьей. Можно сказать, что словом «балерина» в фильме обозначено скорее состояние

⁸ Подр. см.: Смагина С.А. Образ «новой женщины» в кинематографе переходных исторических периодов: дисс. ... доктор искусствования: 17.00.03 / Смагина Светлана Александровна. Москва. 2019. 349 с.

женской души, легкой, открытой к любви, способной на сильные чувства. Похожая трактовка образа будет наблюдаться, например, и в русском дореволюционном кинематографе, когда «балериной» станут называть в титрах любую танцовщицу или актрису, кружащую голову мужчинам.

Такая трактовка балета в раннем кинематографе не случайна, она связана с предвзятым отношением в обществе XIX века к балеринам, которых часто считали легкомысленными и легкодоступными. В артистки попадали девушки, как правило, из бедных семей или сиротки, более того, сценическая одежда балерин была слишком откровенной, будоражащей фантазии мужчин. К этому стоит добавить и общие патриархальные каноны, диктующие нормы женской предьявленности в обществе, — все это уравнивало в общественном сознании образ балерины и куртизанки. Исполнительницами могли восхищаться, но не уважать. Кинематограф переплавляет образы артистки, балерины, вampiриши и танца в нечто единое, порочное, опасное, пугающее и грозящее разрушением традиционным ценностям.

В 1913 году на студии «Нордиск» выходит еще один фильм, хотя его сюжет не совсем «про балерину», — «Дочь балета» (Ballettens Datter) режиссера Хольгера-Мадсена, где наблюдаются россыпь интересных деталей, которые в самом фильме складываются в типичную датскую салонную мелодраму, но позднее многие из этих деталей, каждая по себе или в совокупности, будут присутствовать в кинематографе с феминистским дискурсом.

В этом фильме балерина Оделина Блант (Рита Сакетто, Rita Sacchetto) исполняет роль Пьеро в спектакле «Пьеро и бабочка». Ее танец, нечто среднее между цирковой пантомимой и танцевальной импровизацией, потрясает мужчин в зале, но более всего впечатляет графа Круассе, который жаждет обладать ею безраздельно. Сначала он заявляет это свое пристрастие символически, скупая все открытки с изображением Оделины в газетном киоске, а затем и фактически, — назначив свидание своей пассивности и делая ей предложение руки и сердца при условии, что та навсегда оставит сцену. Примечательно, что сценический образ Оделины, покоривший графа, имеет мало общего с образом сексапильной или соблазнительной женщины. В мужском костюме Пьеро исполнительница роли выглядит как андрогин, да и во время первой встречи за кулисами ведет себя скорее по-мужски, нежели как женщина, — присев на подлокотник кресла, закинув ногу на ногу и закурив. Режиссер никак не развивает эту тему, и было бы ошибочно искать в этом некий скрытый

гомозероизм. Это скорее общественное восприятие эмансипированной женщины, заявляющей о своих правах и жаждущей свободы как мужчина. Далее этот образ женщины в брюках будет использован кинематографом именно в таком ключе.

Однако по истечении года Оделину Блант не узнать, она уже не блистает на сцене, а откровенно скучает в богато обставленном доме, пока муж развлекается в мужском клубе. Нет и следа бывшего лоска и провокативности во внешнем виде, героиня одета как типичная горожанка из патриархальной среды — то ли жена, то ли мать. Разбавляет эту «семейную» унылость подруга из театра, которая пришла навестить Оделину, а заодно спросить, почему та забыла дорогу в свою Альма-матер? Женщины вместе отправляются прогуляться до театра, заходят в балетные классы, где обучаются дети, выпускницей которых, очевидно, является и сама Оделина. Пообщавшись с коллегами и директором театра, героиня возвращается домой и начинает откровенно тосковать по былому. Она достает с антресолей коробки со сценическими костюмами, примеряет их, и, переодевшись в мужской костюм, состоящий из бриджей, плаща и широкополой шляпы с пером, кружится перед зеркалом. В таком виде ее застаёт граф. В крайнем недовольстве он просит прекратить это безобразие, ведь она обещала навсегда забыть про сцену. И героиня готова послушаться мужа, но в театре произошел непредвиденный случай, и директор просит Оделину на один вечер подменить приму балета, которая вывихнула лодыжку и танцевать не в состоянии. Женщина, разрываясь между обещанием, данным мужу, и соблазнительным предложением директора, выбирает второе, но при условии, что муж никогда не узнает о ее легкомысленной выходке.

Оделина, рассказав мужу легенду о приболевшей тете, бежит в театр, а муж, не желая вечер томиться дома в одиночестве, собирается на тот же спектакль. Граф любителю на артистичного «юношу» с мандолиной на сцене, но, когда тот срывает маску, в ужасе узнает в «юноше» свою жену. Оделина, получив радость от пребывания на сцене, думая, что ее секрет никем не раскрыт, мчится домой.

В этом случае весьма показательно, как авторы картины обозначают измену Оделины. Ведь граф чувствует себя преданным не из-за того, что застал жену в объятиях любовника, а потому, что она нарушила обещание и вернулась на сцену. При этом, стоит подчеркнуть, в фильме практически отсутствуют сцены любви между графом и Оделиной. Иными словами, сюжет фильма повествует не о личном предательстве, а о сокрушении ценностей

традиционного мира, к которым бывшая танцовщица оказалась сопричастна. При этом сам сюжет разворачивается как комедия положений. Ревнивый муж вызывает обидчика-директора на дуэль, директор совершенно не собирается стреляться, так как все его помыслы только о театре. Кроме того, у директора есть дядя-фармацевт, которого племянник из-за своей занятости все время игнорирует. Этот дядя, хоть и обидчивый человек, но с чувством юмора и выдумкой, поэтому, проучив племянника за его невнимательность к старшему родственнику, предлагает в качестве дуэльного оружия выбрать «смертельные» таблетки, подменив их на сонные. Оделина просит директора пощадить ее мужа и горюет из-за того, что поддалась соблазну, вернулась на сцену.

Постепенно история приобретает черты водевиля и фарса. Очнувшись от «смертельной» таблетки у себя дома, Круссе читает записку директора о том, что граф несправедливо подозревает жену в измене, что его жена может засвидетельствовать невиновность Оделины. То, что конфликт изначально возник из-за возвращения Оделины на сцену, мягко опускается, и зритель может наблюдать абсолютный хэппи-энд, визуально решенный в виде виньетки: силуэты графа и Оделины целуются на фоне идиллической лужайки, знаменуя победу семейных ценностей над превратностями театральной сцены.

Данный фильм можно рассматривать как пример «соглашательских идей», о которых писал Ж. Садуль, отмечая, что, когда в картине заявляется образ новой женщины, пугающий своей агрессивностью по отношению к традиционным ценностям, он упаковывается в типичную салонную мелодраму с романтическим, фактически бестелесным поцелуем в финале. И это не единичный случай в раннем датском кинематографе. Попытки исправить в финале поломку или сбой в традиционной системе — перевоспитать «балерину», «вампирку», «суфражистку» или просто самостоятельную женщину, — об этом повествуют фактически все фильмы цикла «белого рабства». Любопытно, что и в России выйдет в 1915 году фильм с похожим сюжетом — «Любовь статского советника» режиссера Петра Чардынина, но в нем танцовщица в финале покинет опостылевшего мужа и будет выступать в балетной пачке на сцене, производя необычайный фурор.

От женщины-вамп к «новой женщине»

Резюмируя, можно сделать вывод о том, что за героиней фильма «Бездна», как и за образом танцовщицы-балерины в целом, в раннем датском кино угадываются процессы, свидетельствующие о подготовке общества к грядущим социокультур-

ным переменам. Идеи, выразительницей которых становится в том числе женщина-вамп, преобразуются в идеологический концепт «новая женщина», получивший наибольшее развитие в немецком и отечественном кинематографе 1920-х годов. С начала 1920-х в России и в Европе идет активный процесс разрушения патриархальных ценностей. В общественном сознании начинает формироваться понятие о равноправии полов, пересматриваются традиционалистские представления о месте женщины в социокультурной жизни. Так возникает определение «новая женщина», обладающее своей специфической экранной репрезентацией, которое включает целый комплекс черт, отличающих эту героиню от традиционного положительного женского образа в патриархальном обществе. Через образы, находящиеся в оппозиции к традиционным ценностям, становится заметна смена социокультурных парадигм в самом обществе. Фактически они образуют границу, разделяющую старый и новый миры, в контексте которой уместно и логично говорить о таком понятии как «новая женщина».

В то время как взгляд на кинематограф с маскулинного ракурса, безусловно, позволяет говорить о неких психологических и социальных тенденциях своего времени (бунтарство против устоявшихся норм, воодушевление, разочарование, некоммуникабельность, инфантильность и т. д.), трансформация женского образа становится маркером тех или иных исторических перемен. Более того, женский образ, запечатленный на киноэкране, не только репрезентирует, но и порой конструирует социальную реальность. В эпоху массовой культуры активное использование женского образа часто превращается в инструмент воздействия на общественное сознание. В этих условиях он становится полифункциональным и претендующим на роль доминантного.

Так, например, «новые француженки» заставили весь мир обернуться, возмутиться, а потом с восхищением взглянуть на них как предвестниц свободы, сбросивших с себя оковы буржуазного мышления. В 1956 году выходит фильм Р. Вадима «И Бог создал женщину», в котором впервые в послевоенном европейском кинематографе заявляется тема женской эмансипации. Эту картину позднее Ф. Трюффо назовет документальным фильмом о женщине, олицетворяющей свое поколение, приравнявая образ героини, созданный на экране Брижит Бардо, к образу бунтаря Джеймса Дина в американском кино. Из-за своей откровенности фильм вызвал тогда скандал, но буквально через несколько лет французский кинематограф захлестнет «новая волна», которая начнет разрушать старую мораль и заявит

о приходе нового революционного поколения. Эпоха «новой волны» совпадает с подъемом феминистских настроений в Европе. И как в XIX веке появились «новые француженки» в произведениях Э. Золя, Ги де Мопассана, О. де Бальзака, Г. Флобера, Ж. Санд, так в конце 1950-х годов появляются в XX веке «новые француженки» в работах Ф. Трюффо, Ж.-Л. Годара, Л. Малля, К. Шаброля, А. Варда и других — раскрепощенные, эмансипированные, «живущие своей жизнью», пренебрегающие моральными нормами общества, погрязшего в лицемерии и ханжестве. Или испанский кинематограф, который возьмет на вооружение архетипическую полярность «Мадонна — блудница» с тем, чтобы на противопоставлении этих женских образов показать смену социокультурной парадигмы в испанском обществе и выразить критику католическому сознанию, ассоциирующемуся с разрушительной силой социальных институтов франкской эпохи (Л. Бунюэль, К. Саура, В. Эрисе, другие). Особое место эта тема занимает в творчестве итальянца М. Феррери («Не тронь белую женщину», «Прощай, самец», «Последняя женщина», «Будущее — это женщины», «Я люблю тебя» и т.д.).

«Женский ракурс» позволяет объяснить устойчивую приверженность европейского кинематографа к главной героине диллогии Ф. Ведекинда «Лулу», повлиявшей на конструирование образа «новой женщины» в немецком кинематографе второй половины 1920-х годов (например, в фильмах Г.-В. Пабста). Новый виток своего развития этот образ, апеллирующий к Лулу, получит в американских фильмах-нуар 1940-х годов. К примеру, имя роковой блондинки из фильма «Двойная страховка» Б. Уайлдера Филлис Дитрихсон явно намекает на немецкую актрису Марлен Дитрих в картине «Голубой ангел» (1930, режиссер Д. фон Штернберг). Но главное, своим появлением в кинематографе этот женский образ олицетворяет начало эпохи активной феминизации западного общества. Так, Хельмут Бергер в фильме «Гибель богов» (1969, режиссер Л. Висконти) пародирует в женской одежде песню, которую исполняла Лола-Лола в картине «Голубой ангел», словно возвещая о крушении гендерной идеологии Третьего рейха, а в 1980 году В. Боровчик снимет картину «Лулу», своего рода сатиру на современную жизнь, и в 1981-м — известный режиссер Р.В. Фассбиндер выпустит свой фильм «Лола», ставший третьей частью цикла об истории Западной Германии. В 1984 году процитирует «Голубого ангела» фон Штернберга и представит свою версию современной Лолы-Лолы или «новой женщины» итальянец Марко Феррери в картине «Будущее — это женщина».

ЛИТЕРАТУРА

1. Кракауэр З. Психологическая история немецкого кино: от Калигари до Гитлера. — М.: Искусство, 1977. — 352 с.
2. Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2: Кино становится искусством 1909–1914. — М.: Искусство, 1958. — 523 с.
3. Смагина С.А. Образ «новой женщины» в кинематографе переходных исторических периодов: дисс. ... доктор искусствоведения: 17.00.03 / Смагина Светлана Александровна. Москва. 2019. — 349 с.
4. Придорогина Е.А. Гендерная проблематика в драматургии Ф. Ведекинда: дисс. ... канд. филологических наук: 10.01.03 / Придорогина Елена Александровна. СПб. 2016.
5. Усманова А. Женщины и искусство: политики репрезентации // Введение в гендерные исследования: учеб. пособие. Ч. 1 / под ред. И.А. Жеребкиной. Харьков: ХЦГИ, 2001; СПб.: Алетейя, 2001. — 708 с.

REFERENCES

1. *Kraukaue`r Z.* (1977) *Psixologicheskaya istoriya nemeckzogo kino: ot Kaligari do Gitlera.* [The Psychological History of German Cinema: from Caligari to Hitler.]. — Moskva: Iskusstvo, 1977. — 352 p. (in Russ.).
2. *Sadul` Zh.* (1958) *Vseobshhaya istoriya kino. Tom 2: Kino stanovitsya iskusstvom 1909–1914.* [General History of Cinema. Volume 2: Film Becomes Art 1909–1914.]. — Moskva: Iskusstvo, 1958. — 523 p. (in Russ.).
3. *Smagina S.A.* (2019) *Obraz «novoj zhenshhiny`» v kinematografe perexodny`x istoricheskix periodov* [The universal history of cinema. Volume 2: Cinema becomes Art 1909–1914.]: diss. ... doktor iskusstvovedeniya: 17.00.03 / Smagina Svetlana Aleksandrovna. Moskva. 2019. S. 349. (in Russ.).
4. *Pridorogina E.A.* (2016) *Gendernaya problematika v dramaturgii F. Vedekinda* [Gender issues in the dramaturgy of F. Vedekinda]: diss. ... kand. filologicheskix nauk: 10.01.03 / Pridorogina Elena Aleksandrovna. SPb. 2016. (in Russ.).
5. *Usmanova A.* (2001) *Zhenshhiny` i iskusstvo: politiki reprezentacii // Vvedenie v genderny`e issledovaniya* [Women and art: representation policies // Introduction to Gender Studies]: ucheb. posobie. Ch. 1 / pod red. I.A. Zherebkinoj. Xar`kov: XCzGI, 2001; SPb.: Aletejya, 2001. S. 708. (in Russ.).

The Vamp in Danish Cinema of the 1910s as a Prototype of the “New Woman”

Svetlana A. Smagina

Doctor of Arts, Associate Professor at the Film Studies Department, Leading Researcher of the Analytics Department at the Research and Information Center for Development of Film Education, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK)

UDC 778.5.04/c

ABSTRACT: The article is devoted to the image of a vamp in Danish films, evolving by the 1920s into the image of a new woman, which later on gained major popularity in German and Soviet films.

Not so vast by modern standards, Danish cinema in the early 1910s had a marked impact on the development of imagery in the world film art. Without having the lead in amount of films brought to the European film market, it however succeeded in setting the style in the cup-and-saucer drama genre, starting the fashion for specifically Danish melodramas and film sensations, introducing the viewer to the “Danish kiss” and crafting the image of a “vamp”, which very soon evolved in the world cinema into that of a new woman, reflective of the most important changes in the socio-cultural and socio-political life. Thereafter all the finds of the Danish filmmakers would be picked up and developed by the German, Soviet and American cineastes.

Danish films preyed on the controversial and taboo ground of human vices, sexuality and gender relationships, commonly responding to urgent and sensational issues. What the Russian pre-revolutionary press called “glamorization of the 20th century shame” actually refers to what filmmakers did taking advantage of sensational facts for framing thrillers. So, for example the Danish cinema enters the international film market with the hotly debated back then topic of “white slavery”.

The paper analyzes the pictures introducing the image of a vamp (the cyclus of “white slaves”, “The Abyss”, “Dance of the Vampire”, “Witches” etc.) and makes a guess at how the acute social issue of sexual slavery under the influence of culture-historical circumstances had evolved in cinema into the ideological construct of “the new woman”.

KEY WORDS: Danish cinema, The Abyss, White Slavery, New Woman, Women's Question, the Vamps, Cine-Phono



Код христианской морали в фильме Ларса фон Триера «Догвилль»

А.В. Виногородская

EDN: <https://elibrary.ru/ymcesf>

УДК 791.43-2

АННОТАЦИЯ

В статье анализируется представленность христианских аллюзий в фильме Ларса фон Триера «Догвилль» и то, какое место они занимают в этой картине. Несмотря на то, что христианские категории играют ключевую роль в структуре фильма, было бы не совсем верно говорить об утверждении признаков христианской морали в картине, поскольку в ней отсутствуют значимые ее составляющие, такие, к примеру, как вера в спасение души через веру в Бога. Тем не менее Ларс фон Триер использует узнаваемые христианские образы и мотивы, чтобы переосмыслить их не в русле религиозных категорий, а как идейно-философские понятия.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

христианская мораль, авторская картина мира, Новый завет, Ветхий завет, грех, жертва, прощение

Христианские аллюзии занимают важное место в творчестве Ларса фон Триера, так или иначе появляясь в большинстве его фильмов. Несомненно, присутствуют они и в фильме «Догвилль» (2003), являющимся первой частью незавершенной трилогии «США — страна возможностей». На первый взгляд, фильм пропитан христианскими ценностями, а его мораль, вступая в спор с христианской этикой, все же во многом наследует её. Эта особенность фильма не раз отмечалась исследователями, однако не подвергалась углубленному анализу. И интерес вызывает то, какие именно христианские аллюзии подвергаются наиболее тщательному анализу. Разбор данной проблематики позволяет выяснить, действительно ли можно говорить о христианской морали в картине «Догвилль», либо речь идет о конфликте принципиально иного значения и уровня.

Христианская мораль: грех и покаяние

В основе христианской морали лежит представление о триедином Боге как творце. «Христианская мораль основывается на представлении, что Бог, единый в трех лицах, является единственным творцом мира и основным источником моральных

¹ Караповская Т.В. Христианская мораль и ее особенности // Вестник МГУЛ — Лесной Вестник. Мытищи, 2001. — С. 18.

² Поломошнов А.Ф. Грех и спасение в религиозной антропологии: христианство и ислам // Исламоведение. Дагестанский государственный университет, Махачкала, 2018. — Т. 9, № 4. — С. 113.

³ Худякова Г.П. Социология религиозной духовности в авраамических учениях: грех и покаяние // Известия вузов. Социология. Экономика. Политика. Тюмень, 2014. — С. 85.

норм. Сотворив мир в соответствии со своей свободной волей, Бог есть Благо, Бытие и моральный Абсолют»¹. Важными в этой связи являются не только моральные заповеди сами по себе, но и то, что единственный их источник — это Бог. Именно вера в Бога и является той опорой, которую предлагает христианская этика, и основой всего христианского мировоззрения.

Помимо веры, важное место в христианской этике занимают такие понятия, как *грех* и *покаяние*. Грех — это нарушение божьих заповедей, при этом важно, что грехом являются не только поступки человека, но и мысли. «В христианстве для состава греха достаточно наличия одной субъективной стороны: греховой мотивации и греховного умысла»².

Ключевым в христианском мировоззрении становится предостережение о первородном грехе. Прародители человечества Адам и Ева, поддавшись искушению в райском саду, тем самым изменили человеческую природу, сделав грех ее частью. Если человек грешен по своей природе, следовательно, жизнь истинного христианина — это постоянная борьба со своей греховностью, а процесс покаяния занимает всю жизнь. «В христианстве покаяние — это не просто раскаяние за отдельные проступки, не приступ угрызения совести и жалости к себе, не внешнее оплакивание своих грехов, но покаяние — это весь жизненный путь человека»³. Важным является то, что покаяние возможно только при условии веры в Христа, без веры спастись невозможно.

Таким образом, можно выделить два столпа христианской морали: *вера в Бога* и *вера в спасение через покаяние*, которое, в свою очередь, составляет весь жизненный путь христианина. Рассмотрим, как эти мотивы интерпретируются в фильме Ларса фон Триера.

Герои «Догвилля» как носители идей

Главная героиня «Догвилля» — спасающаяся от гангстеров молодая беглянка Грейс, которую жители вымышленного режиссером города соглашаются приютить после недолгих колебаний. Желая отблагодарить их за проявленную доброту, Грейс предлагает посильную помощь каждому жителю города. Поначалу они отказываются от ее помощи, ничего не требуя взамен, но постепенно они становятся всё более и более жестко требовательными по мере того, как спасение Грейс начинает грозить им большей опасностью. В конце концов жители Догвилля буквально превращают Грейс в рабыню, сажая ее на цепь и беззастенчиво эксплуатируя, в том числе сексуально.

Финал фильма, в котором Грейс жестоко расправляется с городом, ставит в тупик и зрителей, и исследователей, не давая однозначного ответа тому, какой позиции придерживается автор. По признанию самого Ларса фон Триера, мотивы поступка Грейс остались не до конца понятными даже ему. В интервью режиссер неоднократно признавался, что позаимствовал этот мотив из «Трёхгрошовой оперы» Бертольда Брехта, влияние которого прослеживается в первую очередь в визуальном решении кинокартины. В зонге («злободневная сатирическая песенка, используемая в современных музыкальных спектаклях, представлениях»⁴) «Пиратка Дженни» из «Трёхгрошовой оперы» рассказывается о работающей в трактире девушке, которая в отместку за перенесенные обиды и унижения приказывает пиратам казнить всех в порту. Несмотря на попытку объяснить финальное решение Грейс местью не выдержавшей надругательства женщины, невозможно свести идеологию фильма только к этому объяснению.

Важным для понимания картины является нарочито условный характер героини. Несмотря на кажущиеся реалистичными и психологически достоверными характеры персонажей, аскетичные декорации, представленные исключительно расчерченными белым мелом на сцене квадратами, не позволяют зрителю забыть о том, что перед ним разворачивается притча, то есть «небольшой рассказ, в иносказательном виде заключающий моральное (или религиозное) поучение»⁵. Следовательно, всю историю, показанную на экране, стоит воспринимать именно как иносказание, метафору, выражающую авторскую мысль.

Важную роль здесь играют традиции эпического театра Бертольда Брехта, заимствованные Триером. В первую очередь, мы имеем дело с «эффектом отчуждения», призванным разрушить иллюзию подлинности происходящего и автоматизм восприятия. Режиссер соединяет нарочито условное пространство фильма с документальными кадрами Америки времен Великой депрессии, тем самым создавая особую, иную реальность: «Триер монтирует условность игрового пространства с исторической — в брехтовском понимании — реальностью, запечатленной на фото, приближая зрителей и к «навсегда» отчужденному изображению, и к самой реальности, постоянно ускользающей, исчезающей»⁶.

Мы имеем дело не с конкретными характерами и персонажами, а с идеями, которые они в себе несут. Это неоднократно подчеркивает и безымянный рассказчик, который знакомит зрителя с городом. Важной фигурой здесь становится философ-теоретик, писатель, не создавший ни одного романа, Том

⁴ Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. — М.: Изд-во Эксмо, 2006. — С. 285.

⁵ Словарь литературоведческих терминов. Составители Л.И. Тимофеев и С.В. Тураев. М.: Просвещение, 1974. С. 295.

⁶ Абдуллаева З. Триер и Брехт. Диалектический кинотеатр // Театр, 2012. — № 8. URL: <https://oteatre.info/trier-i-breht/> (дата обращения: 24.10.2022).

Эдисон. Убедя жителей Догвилля помочь Грейс, он обращается не к их чувствам, а к их разуму: спасти Грейс будет хорошо и правильно не потому, что таким образом они помогут невинному человеку, а потому, что это позволит проверить на прочность их нравственные убеждения. Именно поэтому Том называет девушку «даром», что аллегорически переключается с ее именем, которое переводится как «милость».

Тем не менее главный идеолог в фильме не Том, хотя он больше остальных рассуждает и выносит моральные оценки. Но его философствование лишено твердой основы и никак не подкрепляется его поступками, да и сам он становится инструментом в руках Грейс. Рассуждая о добре и благе, Том не решается по-настоящему защитить Грейс, а все его поступки только усугубляют положение, в котором она находится. Постепенно зритель разочаровывается в Томе, когда узнает, что именно он оклеветал Грейс, а затем и вовсе выдает ее местонахождение гангстерам. При этом интересно отметить, что Том неоднократно убеждал Грейс в своей любви к ней, оправдывая свое бездействие и потакание жестоким жителям города заботой о ней и надеждами на будущее.

Спор Грейс и ее отца в контексте ветхозаветной и новозаветной морали

В центре внимания фильма — борьба двух идеологий: главы мафиози (отец Грейс) и самой Грейс. Ошибочно полагать, что предметом их спора является вопрос о человеческой природе. Их интересует совсем иное: как поступать с грешниками? Наказывать или прощать?

Отец Грейс настаивает на том, что грешник обязательно должен быть наказан, иначе он не сможет осознать своей вины и, следовательно, раскаяться. Грейс же, напротив, своим примером хочет доказать, что необходимо снисходительно относиться к человеческим слабостям и прощать грехи. Отец Грейс утверждает, что потакание слабостям и безропотное терпение лишь усугубляют ситуацию и еще больше толкают человека в бездну греха. Более того, он утверждает, что Грейс движет отнюдь не сострадание или любовь к людям, а высокомерие, ведь прощать другому то, что никогда бы не простил себе, значит, ставить себя выше других. В конце концов, ему удастся убедить Грейс в своей правоте. Важно отметить, что и здесь Грейс движима идеологией и практическими соображениями: она решает уничтожить Догвилль не из жажды мести, а из-за опасения, что он принесет боль и вред другим людям.

⁷ Библия. Книги Священного писания Ветхого и Нового Заветов. Синодальный перевод. Исправленное издание. — Быт. 19:13 Иез. 16:48. — Нёрдлинген: Свет на востоке, 2008. С. 25.

С персонажем отца связаны и ветхозаветные аллюзии. В первую очередь, стоит вспомнить историю о Содоме и Гоморре, уничтоженных Богом за грехи их жителей: «...воплъ содомский и гоморрский — велик он, и грех их — тяжел он весьма»⁷. И подобно тому, как под видом странников в Содом пришли Ангелы, чтобы отыскать в городе праведников, в Догвилле появляется Грейс. Некой аналогией праведнику Лоту, которого Господь спас от своего гнева, можно считать до определенного момента и Тома, воспринимаемого до последнего верным Грейс, поддерживающего ее и отказывающегося присоединиться к издевательствам других над ней. Однако именно Том становится самым страшным мучителем девушки: он обвиняет ее в воровстве денег, а позднее именно он выдает ее местонахождение гангстерам, будучи уверенным в том, что они ее убьют. Таким образом, в Догвилле не остается ни одного праведника, который мог бы оправдать существование этого поселения. Неслучайно Грейс приказывает расстрелять горожан, а город сжечь. «И пролил Господь на Содом и Гоморру дождем серу и огонь от Господа с неба, и ниспроверг города эти, и всю окрестность эту, и всех жителей городов этих, и все произрастания земли»⁸. В живых остается только пес Моисей, получивший имя ветхозаветного пророка, который вывел свой народ в Землю Обетованную. Моисей же в финале обретает, наконец, плоть: из нарисованной мелом, как все остальные декорации, условности превращается в настоящую собаку.

⁸ Библия. Книги Священного писания Ветхого и Нового Заветов. Синодальный перевод. Исправленное издание. — Быт. 19:24–28. — Нёрдлинген: Свет на востоке, 2008. С. 26.

С Новым Заветом связан и образ Грейс. Она исповедует мораль, прямо противоположную ветхозаветной. Если, согласно Ветхому Завету, Бог карает грешников, то Новый Завет говорит в первую очередь о прощении и спасении, к которому можно прийти через раскаяние. «Петр же сказал им: Покайтесь, и да крестится каждый из вас во имя Иисуса Христа для прощения грехов — и получите дар Святаго Духа»⁹.

⁹ Библия. Книги Священного писания Ветхого и Нового Заветов. Синодальный перевод. Исправленное издание. — Деян. 2:38. — Нёрдлинген: Свет на востоке, 2008. С. 953.

Продолжая любить людей, Бог даровал им возможность спасения и вечной жизни — отправил на землю своего сына, Иисуса, который своей смертью искупил человеческие грехи. Так и Грейс появляется, на первый взгляд, в Догвилле, чтобы принести себя в жертву. Само ее появление — это дар. «Но дар благодати — не как преступление. Ибо если преступлением одного подверглись смерти многие, то тем более благодать Божия и дар по благодати одного Человека, Иисуса Христа, преизбыточествует для многих. И дар — не как за одного согрешившего; ибо суд за одно преступление — к осуждению; а дар благодати — к оправданию от многих преступлений»¹⁰.

¹⁰ Библия. Книги Священного писания Ветхого и Нового Заветов. Синодальный перевод. Исправленное издание. — Рим. 5:15–16. — Нёрдлинген: Свет на востоке, 2008. С. 1007.

¹¹ Турышева О.Н. Код «Идиота» в кино-тексте Л. Фон Триера «Догвилль»: к реконструкции рецензивного потенциала // Дергачевские чтения — 2016. Русская словесность: диалог культурно-национальных традиций: материалы XII Всероссийской научной конференции (Екатеринбург, 13–14 октября 2016 г.): К 70-летию Объединенного музея писателей Урала. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2017. С. 68.

¹² Еп. Каллист (Уэр). Внутреннее Царство: [пер. с англ.] / [вступ. сл. митр. Киев. и Всея Украины Владимира; послесл. В. Малахова] — Киев.: Дух і Літера, 2004. — С. 42.

¹³ Библия. Книги Священного писания Ветхого и Нового Заветов. Синодальный перевод. Исправленное издание. — Притчи Соломона 3:11,12. — Нёрдлинген: Свет на востоке, 2008. С. 574.

Казалось бы, жертва, которую приносит Грейс, должна оправдать преступления, совершаемые жителями города. Однако нельзя проводить прямые параллели Грейс с Иисусом. «Грейс у фон Триера и воплощает собой “переизбыточествование” дара доброты, милосердия, прощения и оправдания»¹¹.

Согласно Новому Завету, спасение возможно только через веру в Христа и покаяние. Опуская элемент веры, который в фильме никак не затрагивается, обратимся ко второй части этой формулы — покаянию. «Нет иного, столь же благого и милостивого, как Бог, но даже Он не прощает непокаявшегося <...>. Всё множество Божиих заповедей можно свести к одному началу — покаянию <...>. Мы осуждаемся не за множество наших прегрешений, но за то, что отказываемся каяться. <...> И для великих, и для малых покаяние остается несовершенным до самого смертного часа»¹².

Своей покорностью и смиреннием Грейс лишает жителей Догвилля возможности покаяния, на что ей прямо указывает ее отец. Поэтому неправильно было бы считать Грейс исключительно Христом, который отказался подставить вторую щеку. Скорее ее можно было бы назвать Христом, который ставит своей целью не спасти души окружающих, а доказать собственную правоту. Грейс не проповедует (единственным проповедником становится Том, в то время как молеальный дом в Догвилле уже давным-давно пустует без священника), не предлагает никакой альтернативы или возможности спасения. Тем не менее при всем обилии христианских аллюзий Догвилль представляет собой пространство, абсолютно лишенное божественного начала. В фильме ни разу не поднимается вопрос веры, столь значимый в других работах Ларса фон Триера. Поэтому было бы грубым допущением приравнивать отца Грейс к ветхозаветному Богу, а ее — к Иисусу.

Важной характеристикой являются мотивы поступков Грейс и ее отца. Ни ею, ни им не движет любовь. Кажется, что они абсолютно равнодушны к человеку как таковому, предметом их спора является исключительно их идеология. Согласно Библии, наказание — это свидетельство любви Бога, который этим дает шанс на спасение. «Наказания Господне, сын мой, не отвергай, и не тяготись обличением Его; ибо кого любит Господь, того наказывает и благоволит к тому, как отец к сыну своему»¹³. Для отца Грейс наказание — способ преподать жестокий урок или же просто убрать с дороги неудобного человека. У Грейс так же нет намека на любовь к ближнему: она только понимает разумность доводов, приве-

денных ей отцом, и безжалостно приказывает расправиться с жителями города, ничуть не сожалея о них. Они для нее не более чем материал, иллюстрирующий несостоятельность ее идеологии.

Еще одним важным отличием является то, что если, согласно Новому Завету, Христос принес себя в жертву, исполняя волю Отца, то поведение Грейс — это ее бунт против отца. Накануне своего задержания Христос молится о том, чтобы Отец спас его от неминуемой гибели. «Отче Мой! Если возможно, да минует Меня чаша сия; впрочем, не как Я хочу, но как Ты»¹⁴. Осознавая, что он должен выполнить волю Отца, и будучи полон любви и сострадания к людям, Христос всё же испытывает страх перед своей долей. Грейс же действует наперекор своему отцу, а ее жертва — это не выполнение отцовской воли, а бунт против его воззрений. Грейс не просит отца о спасении, даже когда у нее появляется такая возможность, и только доводы разума подводят ее к финальному решению.

¹⁴ Библия. Книги Священного писания Ветхого и Нового Заветов. Синодальный перевод. Исправленное издание. — Евангелие от Матфея 26:36. — Нёрдлинген: Свет на востоке, 2008. С. 859.

Заключение

В итоге, несмотря на то, что даже при кратком анализе черты христианской морали в «Догвилле» выходят, казалось бы, на первый план, более глубокое изучение сюжета фильма в целом позволяет выявить, что, с одной стороны, говорить о религиозных аспектах в этой картине было бы неправомерным допущением, а с другой — наличие христианских аллюзий в фильме не гарантирует обращения автора к христианской морали. Кроме того, было бы неверно соотносить спор Грейс с отцом с борьбой принципов ветхозаветной и новозаветной морали. При более подробном анализе библейских аллюзий в фильме «Догвилль» становится ясно, что в картине отсутствует главный элемент христианской морали — вера в Бога. Да и образы Грейс и ее отца также вряд ли можно приравнять к аллюзиям на Бога-сына и Бога-отца. Несмотря на первоначальное кажущееся сходство, мотивы их поступков далеки от религиозного начала, поскольку ими движет не любовь к человеку, а идеология. Не менее важным фактом является то, что в отличие от Христа, Грейс не исполняет волю отца, принося себя в жертву, а напротив, бунтует против его решений.

Несомненно, христианские аллюзии занимают важное место в структуре фильма и считаются зрителями, знакомыми с христианской этикой хотя бы поверхностно. Но одно лишь наличие этих аллюзий еще не позволяет говорить о христианской морали в картине. Таким образом, в фильме «Догвилль» Ларс

фон Триер действительно обращается к миру христианских ценностей, но режиссер переосмысливает знакомые образы и сюжеты, перенося религиозную проблематику на идейно-философскую почву. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Абдуллаева З.* Триер и Брехт. Диалектический кинотеатр // Театр, 2012. — № 8. URL: <https://oteatre.info/trier-i-breht/> (дата обращения 24.10.2022).
2. Библия. Книги Священного писания Ветхого и Нового Заветов. Синодальный перевод. Исправленное издание. — Нёрдлинген: Свет на востоке, 2008. — 1134 с.
3. Еп. Каллист (Уэр). Внутреннее Царство: [пер. с англ.] / [вступ. сл. митр. Киев. и Всея Украины Владимира; послесл. В. Малахова] — Киев.: Дух і Літера, 2004. — 196 с.
4. *Карповская Т.В.* Христианская мораль и ее особенности // Вестник МГУЛ — Лесной Вестник. Мытищи, 2001. — С. 17–20.
5. *Крысин Л.П.* Толковый словарь иноязычных слов. — М.: Изд-во Эксмо, 2006. — 944 с.
6. Поломошнов А.Ф. Грех и спасение в религиозной антропологии: христианство и ислам // Исламоведение. Дагестанский государственный университет, Махачкала, 2018. — Т. 9, № 4. — С. 111–119.
7. Словарь литературоведческих терминов. Составители Л.И. Тимофеев и С.В. Тураев. — М.: Просвещение, 1974. — 509 с.
8. *Туршьева О.Н.* Код «Идиота» в кинотексте Л. Фон Триера «Догвилль»: к реконструкции рецептивного потенциала // Дергачевские чтения — 2016. Русская словесность: диалог культурно-национальных традиций: материалы XII Всероссийской научной конференции (Екатеринбург, 13–14 октября 2016): К 70-летию Объединенного музея писателей Урала. — Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2017. — С. 66–71.
9. *Худякова Г.П.* Социология религиозной духовности в авраамических учениях: грех и покаяние // Известия вузов. Социология. Экономика. Политика. — Тюмень, 2014. — С. 82–85.

REFERENCES

1. *Abdullaeva Z.* (2012) Trier i Brecht. Dialekticheskij kinoteatr [Trier and Brecht. dialectic cinema] // Teatr, 2012. — № 8. URL: <https://oteatre.info/trier-i-breht/> (data obrashheniya: 24.10.2022). (in Russ.).
2. Bibliya. Knigi Svyashennogo pisanija Vetxogo i Novogo Zavetov [Bible. Books of Holy Scripture of the Old and New Testaments]. Sinodal'ny'j perevod. Ispravlennoe izdanie. — Nyordlingen: Svet na vostoce, 2008. — 1134 p. (in Russ.).
3. Ep. Kallist (Ue'r). Vnutrennee Czarstvo [The Inner Kingdom]: [per. s angl.] / [vstup. sl. mitr. Kiev. i Vsey Ukrainy` Vladimira ; poslesl. V. Malaxova] — Kiev.: Dux I Litera, 2004. — 196 p. (in Russ.).

4. *Karpovskaya T.V.* (2001) *Xristianskaya moral` i eyo osobennosti* [Christian morality and its features]// *Vestnik MGUL — Lesnoj Vestnik. My` tishhi*, 2001. — P. 17–20. (in Russ.).
5. *Kry`sin L.P.* *Tolkovy`j slovar` inoyazy` chny`x slov* [Explanatory dictionary of foreign words]. Moskva: Izd-vo E`ksmo, 2006. — 944 p. (in Russ.).
6. *Polomoshnov A.F.* (2018) *Greks i spasenie v religioznoj antropologii: xristianstvo i islam* [Sin and Salvation in Religious Anthropology: Christianity and Islam] // *Islamovedenie. Dagestanskij gosudarstvenny`j universitet, Maxachkala*, 2018. — T. 9, № 4. — P. 111–119. (in Russ.).
7. *Slovar` literaturovedcheskix terminov* [Dictionary of literary terms]. Sostaviteli L.I. Timofeev i S.V. Turaev. — Moskva: Prosveshhenie, 1974. — 509 p. (in Russ.).
8. *Tury`sheva O.N.* *Kod «Idiota» v kinotekste L. Fon Triera «Dogville»: k rekonstrukcii receptivnogo potentsiala* [The Idiot's Code in L. Von Trier's Film Text "Dogville": Toward a Receptive Potential Reconstruction]// *Dergachevskie chteniya — 2016. Russkaya slovesnost` : dialog kul`turno—nacional`ny`x tradicij; materialy` XII Vserossijskoj nauchnoj konferencii (Ekaterinburg, 13—14 oktyabrya 2016 g.): K 70-letiyu Ob` `edinennogo muzeya pisatelej Urala.* — Ekaterinburg: Izd-vo Ural. Un-ta, 2017. — P. 66–71. (in Russ.).
9. *Xudyakova G.P.* (2014) *Sociologiya religioznoj duxovnosti v avraamicheskix ucheniyax: greks i pokayanie* [Sociology of Religious Spirituality in Abrahamic Religions: Sin and Repentance]// *Izvestiya vuzov. Sociologiya. E`konomika. Politika.* — Tyumen`, 2014. — P. 82–85. (in Russ.).

Code of Christian Morality in Lars von Trier's film “Dogville”

Arina V. Vinogorodskaya

PhD student, S. A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK)

UDC 791.43-2

ABSTRACT: Christian allusions hold a valuable place in the work of Danish director Lars von Trier, occurring in one way or another in most of his films. It may seem that *Dogville* (2003) also follows Christian traditions, and its ethics directly relates to the Christian morality. Still, an in-depth analysis makes clear that Christian allusions in this picture do not necessarily imply the code of Christian morality behind.

Christian morality is based on the belief in the Triune God, Creator of the universe. Its key concepts are sin as breaking of God's commandments and conversion as a Christian's path of life. It is important that, in terms of Christian ethics, salvation may come only through repentance, which, in its turn, means faith in God.

Therefore it is obviously inappropriate to suggest Christian ethics in the space of *Dogville*, since faith is not at issue in this film.

Grace's father, who insists that one should be punished for his/her sins in order to be able to repent, would seem related to God the Father, while Grace, with her profession of forgiveness, to Jesus. An in-depth analysis makes obvious that the dispute between these two characters is not religious but ideological. None of them is driven by philanthropy, but solely by the desire to carry his/her point. Moreover, Grace's sacrifice is not in fact the fulfillment of her father's will but a rebellion against it.

The study shows that Lars von Trier, who draws on biblical images and patterns and imbues his film with Christian allusions, still remains beyond religious ethics and Christian morality, so the conflict in *Dogville* is ideological and not a religious one.

KEY WORDS: Christian morality, author's individual view of the world, New Testament, Old Testament, sin, sacrifice, forgiveness



Инверсия нормы в экранной репрезентации власти

В.А. Акимов

EDN: <https://elibrary.ru/dlokpx>

УДК 791.43.01

АННОТАЦИЯ

На примере фильма Пьера Паоло Пазолини «Салó, или 120 дней Содома» в статье рассматривается трансформация репрезентации власти в эпоху постмодернизма. Взяв за основу роман «120 дней Содома, или Школа разврата» Донасьёна Альфонса Франсуа де Сада, Пазолини создал многоуровневое произведение, центральной темой которого становится дихотомия индивида и власти. Выявляются особенности в современной интерпретации власти, изменения в понятии «норма» как конструкте, созданном для регуляции общественных отношений, где прослеживаются трансформации этических моделей в современном мире. На перекрестье теоретических изысканий С. Жижека и Ж. Делёза концепт власти обосновывается как синтез трех измерений — желания, конституции и запрета.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

закон,
культура,
власть,
патология,
перверсия,
тело,
наказание,
запрет

Фильм «Салó, или 120 дней Содома» (1975) — сложное, комплексное произведение, в котором Пьер Паоло Пазолини исследует феномен стремления к власти как неотъемлемую часть человеческой природы. Интерпретируя произведение де Сада «120 дней Содома, или Школа разврата», режиссер подвергает критике понятия «благо» и «добро», демонстрируя, насколько лицемерной может быть человеческая природа, как сильно человек поддается самообману. В «Салó, или 120 дней Содома» Пазолини демонстрирует постмодернистский образ власти, который заключается в том, что личность, под видом индивидуальной свободы, бессознательно подчиняется аморальной машинерии закона. На пересечении психоаналитического и постструктуралистского дискурсов власть демонстрируется как очаг психопатологических образований в человеческой цивилизации и культуре. В итоге делается вывод, что власть — это обезличивающий, анонимный потенциал закона, тогда как сам

закон является продуктом садистической психопатологии. Лежащее же в корне власти зло — сакральное предошущение, что находится в основе человеческой идентичности.

История как симптомология

Республика Салó — название коммуны на севере Италии, где в период с 1943-го по 1945 годы располагался главный штаб Итальянской социальной республики (ИСР) — марионеточного государства, находившегося практически в полной зависимости от поддержки Третьего рейха. С поражением нацистской Германии пала и ИСР. И хотя об этом сообщается в начальных титрах фильма, при столь резкой фактологической детерминации картина не предстает как историческое полотно. С развитием сюжета лента, напротив, будет все настойчивей выходить за пределы жанра исторического фильма. Обращение в прошлое не обусловлено репрезентативной механикой показа истории, и речь о событиях минувших дней не сковывается временной удаленностью, превращая историю в ее собственное подобие, в «историчность». Пазолини пытается устранить разделяющую преграду в виде амнезии между моментами настоящей и прошлого времени: история теряет свой хладнокровный, равнодушный облик, обнаруживая себя в серии травм и психопатических комплексов, которые ни в какое прошлое не отодвигались, — они самые что ни на есть подлинные проявления личности, выступающие из тьмы вытесненного.

История — это не рассказ о том, что было, а сложный комплекс противоречий, задающий условия настоящему времени. История современна, и она вдоволь питается нашей общей тягой к забвению. Поэтика фильма «Салó, или 120 Содома» отличается большей ориентацией на психоаналитичность подхода. Вместе с этой картиной можно вспомнить «Двадцатый век» (1976) и «Конформист» (1970) Бернардо Бертолуччи — примеры, демонстрирующие рвение итальянских кинорежиссеров добраться до истоков фашизма через психоаналитическую интерпретацию, в частности, фрейдистского толка. Можно упомянуть и литературный эквивалент подобной стратегии — монографию Эриха Фромма «Злокачественная агрессия: Адольф Гитлер — клинический случай некрофилии»¹. Разрушительные для человечества идеологии воспринимаются как сеть следствий одного конкретного прецедента психопатии, что подталкивает к выводу: такие личности, как Гитлер или Муссолини, — это своего рода феномены «отрицательной» пассионарности. Каким бы ни был пассионарий, он является

¹ Фромм Э.
Анатомия человеческой деструктивности. Перевод / Авт. вступ. ст. П.С. Гуревич. М.: Республика, 1994.

² Там же.
С. 342–344.

катализатором энергий, бурлящих задолго до возникновения самого пассионария².

История может быть обманчивой, поскольку, как и любая наука, она сообщает событиям закономерность, объясняет их смысл. Более того, в истории субъект конституируется как неприкосновенный наблюдатель, чья позиция обеспечивает широкий обзор событийного ряда; история создает заманчивую идею прошлого — пассивной и нейтральной области, которая не имеет никаких доступов к настоящему. Но искусство эпохи постмодернизма, начало которой приходится на 1970-е годы, проводит детальную ревизию, ставя прошлое вровень с днем настоящим, что ведет к разрушению тотальности исторического метанарратива.

«Салó, или 120 дней Содома» — картина, в которой последовательно и ясно представлено, как происходит инверсия нормы в экранной репрезентации власти. Именно норма стала одним из первых понятий, которое подверглось критике в философии постструктурализма, к которому был близок Пазолини. Стилетика и дискурс в фильме «Салó, или 120 дней Содома» как бы сгущает, кристаллизует в себе постструктуралистские концепции власти, являя ту картину общества, в которой мы существуем сегодня: власть распространяется среди социума на микроуровне, проникая практически во всех сферы человеческой деятельности, и сама норма становится результатом своеобразной инверсии, в которой кодифицируются законы поведения между индивидами и их взаимоотношением с властью. И хотя в фильме Пазолини представлен довольно четкий облик власти, тем не менее режиссер демонстрирует (неявно, между строк), что власть анонимна, не имеет облика.

Невозможность репрезентации зла

Картина «Салó, или 120 дней Содома» — первая часть «Трилогии смерти», которая является противоположностью «Трилогии жизни», состоящей из «Декамерона» (1971), «Кентерберийских рассказов» (1972) и «Цветка тысячи и одной ночи» (1974). С уходом из жизни Пазолини «Трилогия смерти» осталась незавершенной, но возникает чувство, что она и должна была остаться незавершенной, точнее, она *остаётся незавершенной* — как надорванный крик. И фильм «Салó, или 120 Содома» будто бы открывает собой пространство уже не фильмическое, а реальное, ставшее заглавной темой этой трилогии, где зло пребывает в мире как его тень, тончайший облик, противящийся символизации. Незавершенность трилогии

постулирует невоплотимость зла в искусстве, невозможность его репрезентации.

Пазолини безжалостен, он не оставляет ни одной тропы для отхода и отступления, где появится альтернатива злу, отнюдь, зло — это отсутствие противоположности. Произведение режиссера как перформативный акт является и суждением, оценивающим мир в категориях блага. Это весьма жесткое разграничение — что подпадает под имя доброй воли, а что остается за бортом.

В XVIII веке с эпохой Просвещения утверждается власть разума, а вместе с ней — правление гуманистической добродетели. Классическая философия принимает за благо всё, что совершает человек в соответствии со своей сознательной волей, соответственно, зло — это нечто не самостоятельное, лишённое онтологической основы. Категорический императив, введенный Кантом, заключается в том, что необходимо поступать «...согласно такой максиме, руководствуясь которой, ты в то же время можешь пожелать, чтобы она стала всеобщим законом»³. Но одновременно с Кантом, подставившим под бытие опору в виде категорического императива, вырастает другая фигура, диаметрально противоположная, — это де Сада, философская система которого переигрывает гуманистические идеи немецкого идеализма. У де Сада действует только одна воля — воля зла. Его герои — развратники, преступники, убийцы, и речи их — не речи покаяния, напротив, они направлены на утверждение зла как самостоятельной силы. Историческая синхронность Канта и де Сада лишь доказывает, что всякому свету сопутствует тьма, и пока свет упивается своей невинностью, тьма растёт пропорционально этому упоению⁴.

Стараниями де Сада добродетель становится пустотным понятием, маскарадной маской, которой зло играетя всюю. Персонажи писателя — не злые персонажи, поскольку у них нет противоположности, нет двойников; пространство внутри произведений де Сада — одномерное пространство игры, исключающее этическую вертикаль как таковую. Сознание зла — это не сознание проступка, но сознание величия; это одно из самых древних и глубоких ощущений. До того, как моральное индивидуальное сознание обрело устойчивый корпус, зло являлось тем, что называлось сакральным и перед чем испытывали священный трепет⁵. Зло — это и есть бытие во всей его сокрушительной ясности⁶. В начале была тьма. Приходит время, когда тьма проглатывает человека, погружая того в исток его собственного существа. Нужно пройти сквозь тьму, постаравшись

³ Кант. И. Сочинения. В 8-ми т. Т. 4. М.: Чоро, 1994. С. 195.

⁴ Жижек С. О насилии. М.: Издательство «Европа», 2010. С. 57.

⁵ Табу скрывает собой нечто величественное и могущественное; силы, удерживаемые запретом, влекут к себе темные желания человеческой сущности, ведь запрет не имел бы никакого смысла, не будь запрещенное столь соблазнительным, сколь и неконтролируемым. Зло возникает вместе с табу. — *Прим. авт.*

⁶ Батай Ж. «Проклятая часть»: Сакральная социология: Пер. с фр. / Сост. С.Н. Зенкин. М.: Ладомир, 2006. С. 648.

напрочь забыть о свете. Нужно сойтись со своим двойником, потому что он — это мы.

Обратившись к прошлому своей страны, Пазолини снял фильм-испытание, итогом которого должна стать не победа над злом, а его истинное принятие, без которого человек так и останется фрагментированной особью с разделенным по оси нравственности миром.

Структура фильма: мир, устроенный законом

Повествовательная структура «Салó, или 120 дней Содома» делится на несколько частей: «Преддверие ада», «Круг маний», «Круг дерьма», «Круг крови» и «Окончание». Пазолини дает отрицательную трактовку «Божественной комедии», и тем примечательней, что за основу режиссер взял текст де Сада «120 дней Содома, или Школа разврата», который, оставляя неизменной гуманистическую тенденцию, ее просто переворачивает. Сюжет фильма, в основных чертах, следует сюжету романа. В течение 120 дней несколько высокопоставленных особ предаются в некоем поместье разнузданным оргиям, предварительно доставив туда юношей и девушек, которые становятся жертвами извращенцев.

Пазолини выстраивает действие по циклической модели: «Преддверие ада» заканчивается приездом в поместье, в изолированном пространстве которого берут начало события «Кругов»; структурно эпизоды воспроизводят серию повторов, что вовлекает зрителя в ощущение безысходной inferнальности происходящего. В «Салó, или 120 дней Содома» нет развития и будто бы нет движения от одного качества к другому. Фильм до ужаса однороден, монолитен. Подобного рода паралич становится важным стилеобразующим компонентом изобразительного строя фильма. Первые кадры — пейзажи итальянского севера. Картина пропитана стыльостью, доведена до состояния трупного окоченения; из изображения вытравлена аура, способствующая внутреннему переживанию изображенного.

Пейзажи Салó безлюдны, пустынно: в них нет ни одного отрезка, где зритель мог бы ощутить пространство этих улиц и полей. Пазолини выстраивает образ тоталитарного режима: «трупность» изображения и вымершие виды городка дают понять, что в подобном государстве *нет свидетеля*; видимое на экране — это то, что *нельзя увидеть*. В изнанке тоталитарности зритель наблюдает само *исчезновение*⁷. Зрителю словно бы нет места в этом фильме. Операторская работа в «Салó, или 120 дней Содома»

⁷ Ямпольский М. Исчезновение как форма существования (О фильме Алексея Германа «Хрусталив, машину!») // Ямпольский М. // Язык — тело — слушай: Кинематограф и поиски смысла. М.: Новое литературное обозрение, 2004. С. 292.

выполнена в нарочито живописном, эстетически преувеличенном регистре. Изображение слишком идеально, слишком объективно, замкнуто во временном сдвиге, извлечено из становления. Картина лишена изъяснов, и даже цветовые тона кажутся слегка приглушенными, отчего изображение выглядит помещенным в вакуум, где нейтрализуются действия естественного разложения и распада, из-за чего возникает чувство страшного сна, от которого невозможно проснуться.

Фильм продолжается сценой, где герцог, епископ, магистрат и президент женятся на дочерях друг друга; происходит нечто вроде закрытия, искусственного перенаправления внутри социума. Подавление выражается и в стремлении сделать количество конечным, исчисляемым, чем определяется действие власти как таковой — число обозначает обозримую границу, власть обретает способ свободно оперировать подчиненными ей единицами. Фильм начинается с конкретного законодательного акта, который и обуславливает дальнейшее повествование.

Мир «Салб, или 120 дней Содома» — это мир, держащийся буквы закона, и именно это ввергает в ужас: закон действует в рамках зла, но здесь нет злых персонажей, поскольку у них отсутствует значимая альтернатива. Всё, что совершается в рамках закона, не может быть отнесено ко злу. Закон приводит бытие к юридической однородности, в нем функционируют лишь две настройки: послушание и нарушение, но третьего элемента, обеспечивающего гуманистический моральный суд над законом, нет. После отбора жертв и доставки их в поместье, «Преддверие ада» завершается общей регламентацией порядка. Истязатели сообщают прибывшим юношам и девушкам, что для остального мира они мертвы, таким образом прочерчивается разграничивающий контур — пространство жизни, вне закона и числа, что находится за пределами как самого фильма, так и мира внутри самой картины. Уже мертвые жертвы, как и их экзекуторы, являются лишь субъектами права, все до единого они — всего лишь подчиненные. На территории поместья любой акт процессуально детерминирован. Власть имущие, а именно четьре истязателя, не злоупотребляют своим положением, наоборот, они следуют предписанным ими же самими нормам; они испытывают удовлетворение от работы самой системы, а не от того, какие возможности она предоставляет для извращенцев. Садисту приносит наслаждение не вид мучений жертвы, а ее готовность подчиниться общему правилу. Приказывая, садист сам подчиняется регламенту, он преисполнен ощущением счастья от своей обязанности приказывать, ведь приказ продик-

тован не прихотью, а мерой закона: «одновременно и палач, и жертва», — восклицает в экстазе один из экзекуторов.

«Для остальных вы мертвы», — реплика говорит также о том, что жертва — это человек с отнятым правом умереть. Жертва не умрет, пока это не будет санкционировано конституционной машиной; закон работает как отсрочка смерти, а изъятие из человеческого тела этого элемента превращает тело в предмет обладания. Смерть — побег, свободный, самоличнейший рывок, но образованное законом пространство останавливает действие смерти, обезвреживает ее. «Вы будете умирать тысячи раз, и так до конца вечности, если у вечности вообще есть исход», — садистический жест повторения обесценивает смерть, поскольку только она может прервать оргию, поэтому садист все время пользуется этим методом: любое превосходящее конституционный строй событие заключается в серию бесконечных повторений, отчего оно теряет свою силу.

Поместье — единый в себе хронотоп, место действия «Кругов». Время подчинено регламенту: день разбит на несколько фаз, которые, в свою очередь, входят в более крупный структурный комплекс. Круг — образ вечного возвращения, и повествовательное строение «Салó, или 120 дней Содома» основывается на возвращении как оно есть. Ад — это область бесконечного повторения; символический уровень картины отрезан от выхода к превосходящим инстанциям.

Зло — это преткновение становления, тупик, но тупик максимально исчерпанный, пограничный; за пределами зла уже ничего нет, а потому попытки побега из поместья обречены на провал, поскольку зло занимает сразу все известные позиции. Изобразительная статика с началом «Кругов» принимает свой композиционный эквивалент: пространство интерьеров организовано так, будто из него нет выхода. Пример, прекрасно иллюстрирующий этот аспект, — повторяющиеся сцены рассказов проституток: основной план — общий, дающий обзор всего зала; прямая перспектива проявляет по отношению к предметам и людям почти насильственный акт: никто не двигается, каждый зачарованно слушает очередной монолог «падшей» женщины, и единственной, кому сообщается движение в этих сценах, является сама проститутка, но ее жесты выделанные, как бы запрограммированные, а траектория ходьбы заранее учтена, запланирована, что делает рассказчицу похожей на марионетку, чья пластика не определяется внутренним, волевым мотивом. Сходство с марионеткой усиливает и первое появление проститутки в зале — в белоснежном платье она, на том же

общем плане, в глубине мизансцены, выходит к слушателям из распахнутых настежь дверей, что напоминает танцующие фигурки в музыкальных шкатулках.

Садист как создатель культуры

Сцены сексуального разврата в романах де Сада закономерно превращаются в машинерию, где нет ни одного избыточного или лишнего элемента. Пазолини подхватывает эту идею: этика фильма «Салó, или 120 дней Содома», тем не менее, совершенна, так как эстетична, это этика техники — техники закона, конституционного порядка. Лишь то, что красиво, имеет право быть законным.

Садист на самом деле в глубокой степени нравственен и безукоризнен в своем послушании регламенту. Одновременно он является изобретателем, оператором и ходовой частью машины, и именно машина отличает перверсивную стратегию от стратегии чисто сексуальной. Тяга садиста к оральному и анальному сексу продиктована идеей редуцировать гендер; пол — это природное несовершенство, недостаток, который необходимо преодолеть творческим рвением к эстетическому абсолюту. Озвученная в фильме фраза о «выставленном напоказ влагалище» дает целостное представление испытываемого садистом омерзения от вида женских половых органов. Поскольку перверсивная машинерия — это машинерия наслаждения, то женщина останавливает деятельность этой машинерии — она крадет наслаждение, тем самым расстраивая механистичный ритм, тогда как повторяемость — важнейший признак рукотворности. Вне цикличности прекрасное погибает, брошенное в безобразную непоследовательность природы, потому нормальное совокупление избегается садистом, — его цель состоит не в результативности процесса, а в его торжественном ходе, продолжительности, которая, в свою очередь, есть возвращение к тому же повторению. И благодаря повторению процесс автоматизируется, а природа подчиняется.

Механизм садистической оргии — это механизм отсрочки, торможения естественного распада; сексуальность для садиста — это род энтропийного движения, и, по сути, садист предается извращениям, протестуя против самой естественности: замкнутое в себе бытие — это бытие вечное, бытие наслаждения, а наслаждение генерируется именно операцией отсрочки. Время — главное желание садиста: измеренное, подведенное к числовому стандарту, оно означает собой не уменьшение, а бесперебойную работу наслаждения.

Редукция пола опустошает тело, делая его элементом сборки, — такой, какой ее видит садист. Потому в «Салó, или 120 дней Содома», вместе с эпизодами рассказов, повторяются и эпизоды «ритуалов». В игре и жертва, и истязатель занимают эквивалентные позиции. Они — ролевой потенциал игрового представления. В фильме идентичность нейтрализуется, тем самым стирается различимость искусственного и естественного. Тело из биологической величины превращается в культурную единицу, которая может быть встроена в машину.

Подавляя сексуальность, садист делает обратимой гендерную конфигурацию тела; наслаждение более не натывается на точки собственной аннигиляции, — оно выделяется в отдельный квант благодаря обособлению соития, которое, с садистской точки зрения, закрепощало наслаждение, являясь его *нелегальным* источником. Из побочного эффекта сексуального акта садист переводит наслаждение в разряд первичных констант. Игра же является способом обезвредить естественный ход вещей. Игра очаровывает садиста, она дает ему возможность ритмизировать мир; повторением из бытия изымается инаковость, как из наслаждения — сексуальность.

Повсеместная деперсонализация и расторжение пола закладывают основу дальнейшей перверсивной машинерии; впрочем, какая бы то ни была машинерия, в сущности своей, она перверсивна⁸. Садистическая оргия — это не возобладание животного над человеческим, напротив, это победа человеческого над тьмой природного бытия; творческий акт садиста — это вызволение из живой субстанции пустоты, где царит полная обратимость элементов. Единственное желание садиста — это уничтожение желания, ведь оно портит, устраняет игру, вносит раздор в кристальную однородность перверсивной машинерии.

Запрет и преступление

Уставливаемый садистом регламент не столько учитывает меру подчинения, сколько открывает возможность преступления, ведь преступный акт необходимо повлечет за собой наказание. Беззаконие — это составная часть закона, потому его можно назвать механизмом, чья работа организована поломками и сбоями внутри его механизма. Садист не причиняет боль, а карает, то есть действует согласно предписанным нормам; садистический жест должен быть обусловлен превосходящими сам жест причинами, иначе законотворческая деятельность садиста не будет оправдана. Финальная сцена казни — то, к чему стремились четверо извращенцев, их истинная цель.

⁸ Делез Ж. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Жиль Делез, Феликс Гваттари; пер. с франц. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория, 2008. С. 50.

© Подорога В.А.
 Апология политического [Текст] /
 Гос. ун-т — Высшая
 школа экономики.
 М.: Изд. дом Гос.
 ун-та — Высшей
 школы экономики,
 2010. С. 81.

Садист издает закон с той целью, чтобы сам закон был нарушен, — это заставит садистическую конституцию воссиять всей полнотой своего могущества. Казнь — само лицо власти, ее не сокрытая суть, а тело казнимого — воплощение совершенного превосходства власти над другими формами бытия; вырезанный глаз, вырванный язык, снятый скальп — это письмо власти⁹.

Рамка кадра как этическая константа

Пазолини — великий мастер, и он не стал бы обращаться к натурализму лишь для того, чтобы шокировать зрителя. Шок проходит, забывается. Натурализм «Салó, или 120 дней Содома» действует в обратном направлении — сексуальные извращения, жестокие кровавые расправы показаны в лоб, едва ли не в порнографическом режиме затем, чтобы выявить призрачную природу зла.

Натурализм «Салó, или 120 дней Содома» — это отмена закадрового пространства как такового, из-за чего изображение как бы самозамыкается. Зритель все время внутри действия, и натурализм здесь — неотвратимость видения: никак не отстранство со всех сторон герметично заперто. Зло действует именно там, где человек отрицает его существование. Потому зло призрачно — оно окутывает собой прорехи категорического императива, оно невидимо. Таким образом, натуралистичность только подчеркивает несводимость зла к отчужденному от нашего восприятия объекту. Зло — это не грех. Оно выше греха. Оно сидит внутри людей, общий предок человеческого рода, неуловимое озарение сакрального. Грязь осенена тем же священным ореолом, что и свет, разум, благодать и дух. Пазолини не показал зло, что невозможно, но обратился к тому материалу, который общество вытеснило в целях собственного благоустройства. Человек боится не зла, но истины: зло и есть его подлинная сущность. Ослепленные ужасом, люди бегут от трупа бога, забыв, что их же руками этот бог был разодран в клочья; они забыли, как жадно глотали потоки крови, хлещущие из его ран, и как рвали и пожирали его плоть. Это был момент наивысшего экстаза. Но люди стараются все забыть.

Образ власти

Инверсия нормы — один из важнейших аспектов экранной репрезентации власти. Фильм «Салó, или 120 дней Содома» в наиболее ярком и детальном виде показывает, как норма стано-

вится предметом организации и кодификации общественного сознания, в котором понятия блага конституируются механизмами власти. Пазолини продемонстрировал, каким образом власть кодифицирует и манипулирует понятием нормы, превращая социум в отлаженную машинерию садистического удовольствия.

С одной стороны, режиссерскую работу Пазолини можно назвать неким громким выпадом, эпатажным авторским высказыванием на тему, которая со времен Фридриха Ницше и его концепции «воли к власти» волновала философов на протяжении XX и XXI столетий. С другой — несмотря на всю свою «натуралистичность» и жестокость, фильм «Салó, или 120 дней Содома» иллюстрирует механизмы, которыми власть пользуется для конструирования подчиненного букве закона общества. Сам же закон в интерпретации Пазолини и постструктуралистской философии в целом является производным от садистического стремления к подчинению и исполнению конституционного устава.

Как ни странно, в «Салó, или 120 дней Содома», где власть олицетворена четверкой представителей элиты, сама власть как бы растворена, анонимна, она распространяется на микроуровне как среди тех, кто устанавливает порядки, так и среди тех, кто им подчиняется. В постмодернистской философии, которая активно развивалась в позднекапиталистическую эпоху, подобный образ власти воплощается в институциональных нормах, в «невидимой руке» капитала, а в современных антиутопиях «Большой брат» оказывается на поверку пустотелым идолом, координирующим деятельность социума и общественного сознания. Иными словами, невозможно найти того, кто управляет, поскольку дискурс власти, как и идеологический дискурс, постоянно ускользает, растворяется, рассеиваясь среди тел, ставших подчиненными элементами инвертированной нормы. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Барт Р.* Сад, Фурье, Лойола / Пер. с франц. Б.М. Скуратова. — М.: Праксис, 2007. — 256 с.
2. *Батай Ж.* «Проклятая часть»: Сакральная социология: Пер. с фр. / Сост. С.Н. Зенкин. — М.: Ладомир, 2006. — 742 с.
3. *Бланио М.* Пространство литературы. Пер. с франц. / Перевод Б.В. Дубин, С.Н. Зенкин, Д. Кротова, В.П. Большаков, Ст. Офертас, Б.М. Скуратов. М.: «Логос», 2002. — 288 с.

4. Делёз Ж. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Жиль Делез, Феликс Гваттари; пер. с франц. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. — Екатеринбург: У-Фактория, 2008. — 672 с.
5. Жижек С. Щекотливый субъект: отсутствующий центр политической онтологии / Славой Жижек; пер. с англ. С. Шукиной. — М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2014. — 528 с.
6. Ницше Ф. Антихрист; Казус Вагнер; Рождение трагедии, или Эллинизм и пессимизм: пер. с немецкого / Фридрих Ницше. — М.: АСТ: Астрель, 2011. — 318 с.
7. Пазолини П.П. Теорема: сценарии, роман, повесть, рассказ, статьи, эссе, интервью / Пер. с фр., ит., англ.; Сост. Н. Ставровская. — М.: Ладомир, 2000. — 671 с.
8. Подорога В.А. Апология политического / Гос. ун-т — Высшая школа экономики. — М.: Изд. дом Гос. ун-та — Высшей школы экономики, 2010. — 288 с.
9. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности: Перевод / Авт. вступ. ст. П.С. Гуревич. — М.: Республика, 1994. — 447 с.

REFERENCES

1. Bart R. (2007) Sad, Fur'e, Lojola [Sade, Fourier, Loyola] / Per. s franc. B.M. Skuratova. — Moskva.: Praksis, 2007. — 256 p. (in Russ.).
2. Bataj ZH. (2006) «Próklyataya chast'»: Sakral'naya sociologiya ["The Damned Part": Sacral Sociology]: Per. s fr. / Sost. S.N. Zenkin. — Moskva: Ladomir, 2006. 742 p.
3. Blansho M. (2002) Prostranstvo literatury [The Literature Space]. Per. s franc. / Perevod B.V. Dubin, S.N. Zenkin, D. Krotova, V.P. Bol'shakov, St. Ofertas, B.M. Skuratov. Moskva: «Logos», 2002. 288 p.
4. Delyoz ZH. (2008) Anti-Edip: Kapitalizm i shizofreniya [Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia] / ZHil' Delyoz, Feliks Gvattari; per. s franc. i poslesl. D. Kralechkina; nauch. red. V. Kuznecov. — Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2008. 672 p. (in Russ.).
5. ZHizhek S. (2014) SHCHekotlivyj subekt: otsustvuyushchij centr politicheskoy ontologii [The Ticklish Subject: The Missing Center of Political Ontology] / Slavoy ZHizhek; per. s angl. S. SHCHukinoj. — Moskva: Izdatel'skij dom «Delo» RANHiGS, 2014. 528 p. (in Russ.).
6. Nicshe F. (2011) Antihrist; Kazus Vagner ; Rozhdenie tragedii, ili Ellinstvo i pessimizm [The Antichrist; Casus Wagner ; The Birth of Tragedy, or Hellenism and Pessimism]: per. s nemeckogo / Fridrih Nicshe. — Moskva: ACT: Astrel', 2011. 318 p. (in Russ.).
7. Pазolini P.P. (2000) Teorema: scenarii, roman, povest', rasskaz, stat'i, esse, interv'yuy [Theorem: screenplays, novel, novella, short story, articles, essays, interviews] / Per. s fr., it., angl.; Sost. N. Stavrovskaya. — Moskva: Ladomir, 2000. — 671 p. (in Russ.).
8. Podорога V.A. (2010) Apologiya politicheskogo [Apology of the Political] / Gos. un-t — Vysshaya shkola ekonomiki. — Moskva: Izd. dom Gos. un-ta — Vyshej shkoly ekonomiki, 2010. 288 p. (in Russ.).
9. Fromm E. (1994) Anatomiya chelovecheskoj destruktivnosti [Anatomy of Human Destructiveness]: Perevod / Avt. vstup. st. P.S. Gurevich. — Moskva: Respublika, 1994. 447 p. (in Russ.).

The Inversion of Norm in the Screen Representation of Power

Valery A. Akimov

2nd year Post-graduate student, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK)

UDC 791.43.01

ABSTRACT: The film “Saló, or the 120 Days of Sodom” is a complex and complicated work in which Pier Paolo Pasolini explores the phenomenon of power as an integral part of human nature. Interpreting the work of Donatien Alphonse François de Sade “The 120 days of Sodom, or the School of debauchery”, the director attacks the concepts of blessing and goodness and shows how hypocritical can human nature be, how much one tends to delude himself in wishful thinking.

In this paper, “Saló, or the 120 Days of Sodom” is considered as an author's statement on the postmodern image of power. At the intersection of the psychoanalytic and the post-structuralist discourses, power is shown as a focus of psychopathological formations in human civilization and culture. The law becomes a kind of vehicle of perverse tendencies in modern society, which is the inversion of the norm. Pasolini explicates the mechanisms of power, subordination and repression underlying interpersonal relations. The law does not prevent the power from arbitrary rule, as far as the power itself makes laws in order to subject the limits to the process of transgression. The phenomenon of the postmodern image of power lies in the fact that a person, under the guise of individual freedom, unconsciously submits to the sadistic machinery of the law.

Human body is the main object of power. Enslaving sexuality, seeking to depersonalize and suppress any bodily dynamics, the power structures pursue the homogenization of the society under the sign of legal grounds. The article focuses on the fact that perversion in Pasolini's interpretation is not a departure from the norm, but, in a way, its basis. Perversion is constitutive for the concept of norm.

As a result of the study, it was concluded that power is the depersonalizing, anonymous potential of the law, while the law itself is a product of sadistic psychopathology. The evil that lies at the root of power is that sacred foreboding which is at the heart of human identity.

KEY WORDS: law, culture, power, pathology, perversion, body, desire, punishment, prohibition

ТЕЛЕВИДЕНИЕ ЦИФРОВАЯ СРЕДА



Фото С. Уразовой



Деконструкция образа криминального авторитета в российских телесериалах начала XXI века

М.А. Радаев

EDN: <https://elibrary.ru/iqedsb>

УДК 728.8.01.067.2

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается проблема воздействия на зрителей нарратива и образа героев, сформировавшихся в телесериалах 2010-х годов. Анализируется репрезентация специфического образа «криминальный авторитет», структурные особенности трансформации этого типа персонажа, его характерные черты, степень воздействия образа на аудиторию. На примере телесериальной продукции обосновывается проблема выстраивания массовой коммуникации в контексте формирования национального самосознания и национальной идентичности.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

национальная идентичность, национальное самосознание, криминальный сериал, массовая коммуникация, архаические паттерны

На повестке дня современного мира вопросы формирования национальной идентичности остаются актуальными и востребованными. Их продвижению в социальной среде содействует информационно-коммуникативная система, прежде всего аудиовизуальная, где участники — это телезрители, с одной стороны, а с другой — создатели многосерийных телефильмов (сериалов), сюжет которых основывается на освещении различных эпизодов истории и текущего дня России. Изучение вопроса взаимодействия креаторов и аудитории выводит на первый план и ряд проблем, среди которых основополагающей является изучение закономерностей развития массовой коммуникации, особенно в условиях многоплатформенности национального медиарынка, требующей «емкости содержания сообщения, понимания смысла коммуникативного акта»¹. Это подводит к анализу семантики сюжетов и образов персонажей, к изучению нарратива и драматургии телесериалов. С этой целью были избраны такие получившие массовое признание сериалы, как «Бригада» (2003, кинокомпания «Аватар» по заказу ВГТРК, режиссер А. Сидоров) и «Физрук» (2014, телеканал «ТНТ», продюсер А. Щукин, режиссеры Ф. Стуков, С. Сенцов). Жанровые особенности и обусловленные ими художественные

¹ Уразова С.Л. Экранные коммуникации как форма социализации и индивидуализации // Вестник ВГИК, 2015. № 2 (24). С. 145.

² Сериал «Бригада» классифицируется как криминальный телесериал, тогда как «Физрук» является комедийным телесериалом. — Прим. авт.

и стилистические приемы этих телесериалов существенно различаются², что позволяет сопоставить различные подходы к трактовке одного нарратива — перипетий жизни «криминального авторитета», его взаимодействия с социумом.

Национальное самосознание: вызовы и ответы

В начале нового тысячелетия российское общество переживало непростые времена. Сложность исторического пути, катастрофа распада СССР и последовавший за этим дикий, «бандитский» капитализм, а также исчезновение общей для нации идеологии на территории, не имеющей географических аналогов в мире, требовали от властей формирования нового самосознания и национальной идентичности. Обществу были необходимы внятные ответы на актуальные вопросы, возникшие в 90-е годы XX века. В переложении на язык художественных образов мотивы переосмысления событий недавнего и далекого прошлого могли стать залогом формирования новой национальной идентичности, а значит и общего будущего граждан российского государства. Телевидение же выступило в роли институциональной системы, на базе которой могло осуществляться создание и распространение телесериального продукта.

Специфика телесериала как аудиовизуального произведения заключается в том, что место киноаттракциона³ как зрелища большую часть экранного времени занимает драматургия, базирующаяся на привычном, знакомом каждому бытовом измерении и межличностных взаимодействиях. Именно в рамках этого стилистического критерия выстраиваются сюжетные линии, обращенные к личному и семейному опыту индивида. Широкая распространенность, доступность и тематическая близость к зрительской аудитории наделяют телесериалы немалым потенциалом при формировании паттернов восприятия, суждения и реагирования, влияющих на объективную реальность, в которой проходит жизнь телезрителей. Применительно к этим важным аспектам отсроченных эффектов телесериала следует рассматривать и нарратив, драматургию, визуальный ряд в телесериалах «Бригада» и «Физрук». Представленные телезрителям в контексте актуального момента, эти концептуально-структурные компоненты многосерийного фильма работают на выявление «вечных ценностей», формирующих основу повседневной культуры современной жизни. Таким образом, явное и скрытое содержание телесериала оказывает пролонгированный эффект на жизнь общества. Как отмечает доктор философских наук А.П. Чинарова, «...Выделение в современном культурном

³ Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. М.: «Искусство», 1964–1971. Т. 2. С. 269–273.

⁴ Николаева-Чинарова А.П. Манипуляции в управлении культурой // Вестник Московского Государственного университета культуры и искусств, 2010. № 2 (34). С. 215.

контексте мифологических символов и архетипических “существ” способно оказать сильное суггестивное воздействие на массы, позволит управлять и манипулировать ими, независимо от типа культуры и степени образованности подавляющего большинства ее представителей»⁴.

Телесериалы «Бригада» и «Физрук» сразу завоевали рекордные рейтинги и внимание зрительской аудитории во время премьерных показов. Их главные героини — персонажи из нелегкого российского прошлого, из 1990-х годов, когда силовое противостояние криминальных авторитетов во многом определяло различные аспекты жизни общества. В «Бригаде», сериале драматическом, телезритель видит героев и породившую их эпоху, благоприятствующую расцвету криминальных «talantov» с присущими им поведенческими паттернами. Несмотря на то, что героини «Бригады» погибли, их жизнь, показанная режиссером, стала ролевой моделью для ряда наших соотечественников, приведя к выбору криминальной карьеры. И тут встает вопрос: почему финал деятельности бригады не сыграл для зрителей роль фактора, отвращающего от бандитизма как образа жизни?

Иная ситуация сложилась с телесериалом «Физрук», принадлежащим жанру драмеди⁵, который сменил ушедшие в прошлое ситкомы. На этот раз герой 1990-х помещен в актуальный хронотоп, а комический эффект образа достигается в результате демонстрации человека из прошлого, несоответствующего реалиям текущего момента. На протяжении четырех сезонов сериала герой проходит сложный путь трансформаций, ведомый сначала желанием вернуться в привычное прошлое, а затем — стремлением обрести то, что в психоанализе называется «Именами-Отца»⁶, обнаружить в себе способность вершить общественное благо. Сопоставление телесериалов «Бригада» и «Физрук» позволяет выявить особенности каждого произведения, показать преемственность их сюжетных линий, охарактеризовать имевшуюся в «Физруке» «психолого-терапевтическую» доработку образов героев «Бригады».

Сериал «Бригада»: культурно-исторический контекст и особенности нарратива

В качестве источника вдохновения создатели сериала указывают два продукта американского кинопрома — криминальную сагу Ф. Копполы «Крестный отец» (1972, 1974, 1990) и фильм С. Леоне «Однажды в Америке» (1984). Творение Копполы, безусловно, служит неким руководством к действию для создателей кинофильмов и сериалов о деятельности организованной

⁵ Драмеди (от англ. comedy-drama) — гибридный жанр, распространенный на телевидении. — Прим. авт.

⁶ Лакан Ж. Имена-Отца / Жак Лакан; [пер. с фр. Александра Черноглазова]; предисл. и общ. ред. Жак-Ален Миллера. Москва: Гнозис: Логос, 2006. 84 с.

преступности. В построении сюжета авторы идут торрными тропами: торговля наркотиками, оружием, захват чужих предприятий, мотив легализации преступного бизнеса, всевидящее око спецслужб, образ морально неустойчивого юриста, идея общей судьбы, групповой ответственности и, конечно, семья — как место проявления «человеческих» качеств. Но вместе с тем сериал «Бригада» — продукт, чьи драматургические решения и приемы подачи материала отличаются от выверенных ходов в «Крестном отце», иных западных сериалах. Возможно, эти «оригинальные» трактовки сюжета сыграли не последнюю роль в формировании нежелательных паттернов в социальных представлениях о морали и нормах жизни.

Сериал «Бригада» создавался в непростой для российского кино и ТВ период, переживавших значительный спад производства, интереса потребителей. С этой точки зрения можно констатировать несомненный успех сериала, что и повлекло впоследствии его неординарную оценку. Позднее Павел Майков, исполнитель одной из главных ролей, назвал сериал «преступлением против России», так как он вызвал повышенный интерес молодежи к возможностям криминальной карьеры. И эта корреляция не случайна, она — закономерная реакция на созданные авторами сериала сюжетные коллизии.

Действие сериала начинается в 1989 году, когда вернувшийся домой после армейской службы герой узнает, что любимая не дождалась его, предпочла стать проституткой. Герой охвачен жаждой мести, и это задает динамику первых серий. Благородный мститель действует не один, с ним трое верных друзей. Все четверо — представители «потерянного поколения», лишённые опоры, вынужденные рассчитывать только друг на друга. Сценография эпохи в сериале ограничивается бюстами Ленина, портретами Горбачева в кабинетах «продажных ментов», «говорящими головами» в телевизоре. Официальная власть в сериале носит номинальный характер, перед его героями предстает мир, где общественный договор почти перестает действовать, происходит борьба всех против всех⁷. Именно в противостоянии жестокому миру, герои сериала приносят в финале 4-й серии клятву вечной дружбы. Но проблема в том, что они и сами являются частью этого мира, исправно внося свою долю в производство беспредела. Любопытно, что сцена клятвы на Воробьевых горах полна иронии. Клятва четверых юных правонарушителей, собирающих дань с мелких рыночных торговцев, словно пародирует знаменитую клятву Огарева и Герцена, давших на том же месте слово бороться до конца жизни за счастье народа.

⁷ Гоббс Т.
Левинафан [Текст] /
Томас Гоббс. Москва:
Мысль, 2001. 478 с.

Однако иронии нет места в этом сериале. Образ Саши Белого, главаря бандитской бригады, перенасыщен сиянием. Он превосходно знает школьную программу, отличник учебной и воинской подготовки, к нему льнут женщины и собаки, он виртуозно владеет оружием, приемами рукопашного боя, прекрасно поет песни, сносно рисует и к месту цитирует произведения русских классиков. Остальные трое друзей не столь великолепны, но всех четверых объединяет главное — уверенность создателей сериала в невиновности, превалирование мотива роковой судьбы, что прослеживается от первой до последней серии. «Ведь я ни в чем, ни в чем не виноват», — хором поют во время свадьбы Белого песню из фильма «Генералы песчаных карьеров» трое убийц, не работавших честно ни дня в своей жизни.

Нельзя не отметить, что создатели «Бригады» последовательно игнорируют дидактические возможности визуальной подачи материала. Максимально «смягченными» выходят у них все сцены насилия, камера не показывает конвульсий умирающих, пугающих телесных повреждений, за исключением финальной расправы Белого с врагами, убившими его друзей. Между тем именно этим приемом, позволяющим донести до зрителей идею отвратительности избранного бандитами пути, не пренебрегали создатели «Крестного отца», большинство их последователей. В полной мере ими были задействованы возможности параллельного монтажа: благолепные картины семейной жизни криминалиста показывались вместе с детализированными сценами их кровавых преступлений. Этот прием присутствует во множестве западных сериалов⁸, но он ни разу не встречается в «Бригаде», где акцентируется человечность, «душевность» героев. При этом антагонистами четверых друзей выступают не их жертвы, не милиция, не конкурирующие бандитские группировки, а некая сингулярная inferнальная сущность в образе бывшего «мента» Каверина, чей жизненный путь можно было бы описать словами анекдота: «был изгнан из гестапо за зверства». Каверин как персонаж плохой ровно потому, почему Саша Белый — хороший, то есть безотносительно от его поступков, лишь благодаря волюнтаризму авторов сериала. Если в отношении Белого и бригады постоянно используется художественный прием «литота», — затенение, преуменьшение вплоть до исчезновения всех возможных негативных черт и сюжетных коллизий, то Каверин «подается» зрителям через откровенный гиньоль, театральную кровожадность. К концу сериала он, потерявший руку в борьбе с бригадой, предстает с протезом в виде знаменитой перчатки Фредди Крюгера, чудовища, убивавшего людей, проникая в их сны.

⁸ Н.р., телесериал «Сыны анархии» (2008–2014), режиссер Курт Саттер. — Прим. авт.

⁹ Боннар А. Греческая цивилизация [Текст]: [в 3 т.] / Андре Боннар; пер. с фр. О.В. Волкова, Е.Н. Елеонской; ред. В.И. Авдиева и Ф.А. Петровского, Л.З. Поляковой. Москва: Искусство, 1992.

Роковое противостояние Белого и Каверина разрешается в финале с размахом античной трагедии. Судьба, сплетенная так и оставшимися за кадром мойрами, сначала лишает героя друзей, а затем вершит расправу над Кавериним, его приспешниками. Подобно древнегреческим мифическим героям, Белый так и не усомнился в верности избранного пути — ведь выбирал не он⁹. Не сомневаются в правильности происходящего и зрители, в этом можно убедиться, читая их комментарии на интернет-ресурсах. Однако в сериале «Физрук» образ криминального авторитета подвергся существенной деконструкции.

Сериал «Физрук»: от «старого пса» к новому человеку

Продюсер «Физрука» Антон Щукин в посвященном созданию сериала документальном фильме говорит, что отправной точкой для него стали два момента: любовь к мультфильму «Жил-был пес» и наблюдения за прототипом главного героя из реальной жизни, его соседа, «человека из 90-х». Меж тем со времен выхода «Бригады» прошло более 10 лет, вместивших ряд значительных социально-экономических преобразований. Уровень жизни и социальной защищенности населения качественно изменился, а криминальные авторитеты большей частью превратились в законопослушных граждан. Молодежь, увлеченную интернетом, теперь привлекала карьера блогеров, рэп-исполнителей. Страна вышла из эпохи первоначального накопления капитала, обрела некую стабильность. Применяя к этой ситуации принципы известной пирамиды Маслоу, можно констатировать: лежащие в ее основании потребности населения уже не являлись дефицитными, а это значит, что телезрители были готовы к удовлетворению более высоких нужд. Сериал «Физрук» появился в нужное время, обрел исключительную популярность, как ранее это случилось с «Бригадой».

Однако при сопоставлении двух сериалов становится очевидной преимущество нарратива: главные и некоторые второстепенные герои «Физрука» это уже знакомые зрителю персонажи «Бригады». Сам физрук, Фома, ведет себя так, как мог бы вести выживший участник бригады Белого. А Мамай, предприниматель, чье расположение жаждет вернуть физрук, — это сам Белый, сумевший дожить до новых времен, успешно приспособившийся к ним, в отличие от физрука. Учительницы в школе, куда устроился физрук, подпавшие под его брутальное обаяние и животный магнетизм, заставляют вспомнить юных девушек, с которыми гуляли на профессорской даче Белый с друзьями. Девушки повзрослели, получили педагогическое образование,

но память о лихой юности живет в их сердцах, заставляя принимать чуждого их нынешнему образу жизни физрука.

Особо интересным в этом плане предстает в сериале персонаж дочери Мамаея, Саши, с ней связан план физрука по возвращению к прежней жизни. Физрук ранее не видел Сашу и был уверен, что у Мамаея не дочь, а сын. На этом основан его план: установить с «сыном» Мамаея дружеские отношения, завоевать его расположение. Идея сюжета основана на том, что физрук собирался приобщить чадо Мамаея к спорту, сделать мальчика способным на «противостояние» с любым оппонентом. С этим настроем главный герой приходит на первый урок, готовый показать пример истинно мужского поведения. Однако выясняется, что физруку предстоит стать близким человеком не юноше, а юной девушке, страдающей от невнимания отца, комплексующей из-за лишнего веса.

Саша Мамаева не единственный женский персонаж, играющий ключевую роль во внутренних трансформациях главного героя. Учительница русского языка и литературы Татьяна, похожая на Снегурочку из русской сказки, заставляет физрука сначала имитировать, а затем и совершать благородные поступки, которые становятся для героя модусом операнди, то есть единственно возможной моделью поведения в критических обстоятельствах, подтверждая тем самым постулат о бытии, определяющем сознание.

Два главных антагониста физрука также представлены женскими образами, и важность этого обстоятельства для драматургии действия, развивающегося от ситкома к фольклорной сказке с мотивами притчи, сложно переоценить. Монументальная фигура школьного завуча, олицетворяющего закон и порядок, делает поведение физрука максимально выразительным, а его тактика выходит за бытовые рамки, может быть охарактеризована как антиповедение¹⁰. Этот сложный феномен древнерусской жизни исследовался Б.А. Успенским. В Древней Руси антиповедение было атрибутом ряда персонажей — скомороха, юродивого, разбойника. Оно имело как сакральный характер, так и магический, ритуальный, но в любом случае являлось способом установления связи с иным миром, не ограниченным земными законами, не отягощенным земными грехами. Антиповедение могло нести и черты святотатства, что представлено в телесериале, где физрук норовит превратить школу то в игорный дом, то в спортклуб, где тренируются стриптизерши. В древнерусских представлениях антиповедение зачастую являлось способом вызова волшебных сил, и именно этот результат

¹⁰ Успенский Б.А. Избранные труды: [В 3 т.] / – 2-е изд., испр. и перераб. М.: Шк. «Языки рус. Культуры», 1996. ??? с.

антиповедения становится заметен по мере развития сюжета «Физрука». Появившаяся в третьем сезоне сериала Елена словно вышла из уральских сказов Бажова. Невозмутимая, холодная, могущественная, она производит впечатление преемницы Хозяйки Медной горы, хранительницы драгоценных малахитовых жил, чья любовь почти так же смертоносна, как и ненависть.

Финальным аккордом этой «педагогической поэмы» становится четвертый сезон, в котором создатели, взламывая аристотелевский код единства времени, места и действия¹¹, превращают физрука в своего рода торжествующего Эдипа, реконструируя древнегреческий миф¹² в победоносно-терапевтическом ключе. Из столицы главный герой перемещается в забытую сторожку в дремучих лесах, затем в провинциальный городок, где вступает в символическое противоборство со своим реальным отцом, в любовный союз с символической матерью, последней из встретившихся ему на протяжении развития сюжета женских ипостасей. «Приемная дочь» Саша Мамаева и Татьяна, выступившая ипостасью жены, уже подготовили героя к финалу его духовных испытаний. В итоге маленький городок становится полем битвы нового «спасителя человечества», а близлежащий лес — местом его финальной инициации, сражения со сказочным волком, которого герой, получивший волшебную силу, убивает голыми руками.

Как видно из анализа телесериала, в практике производства успешно используется множество знаков и символов, способных обеспечить баланс между культурной семантикой экранного сюжета и ценностными ориентирами, в которых нуждается общество, желающее прийти к гармоничному развитию. С точки зрения С.Л. Уразовой, для этого «необходимо, чтобы профессиональная элита, производящая экранные продукты, остро ощутила потребность в этих изменениях, посколькулюбое реформирование связано, прежде всего, с осознанием имеющейся проблемы и накоплением необходимых знаний для ее ликвидации»¹³.

В заключение стоит отметить, что терапевтический эффект как сторителлинга, так и сказочных сюжетов, давно используется не только в кино, но и в индивидуальной и групповой психотерапии. Комедия же еще во времена Аристофана и Плавта была эффективным орудием и способом позитивного изменения действительности. В итоге зрительский смех, сопровождающий приключения в сериале «Физрук», одерживает верх над «бандитской крутизной» образов героев в сериале «Бригада». Ведь «...продолжая параллель рассуждений о мифологическом

¹¹ Аристотель. Поэтика; Риторика / Аристотель; [пер. с древнегреческого В. Апеллерота, Н. Платоновой]. Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2010. 346 с.

¹² Боннар А. Греческая цивилизация [Текст]: [в 3 т.] / Андре Боннар; пер. с фр. О.В. Волкова, Е.Н. Елеонской; ред. В.И. Авдиева и Ф.А. Петровского, Л.З. Поляковой. Москва: Искусство, 1992.

¹³ Уразова С.Л. От «зеркала Нарцисса» к экранной реальности. ТВ в контексте трансформаций цифрового времени / Серия: Литература по культуре и искусству. М.: Изд-во «Русника», 2013. 392 с.

¹⁴ Чинарова А.П. Манипуляции в управлении культурой // Вестник Московского Государственного университета культуры и искусств, 2010. №-2 (34). С. 215.

мышлении человечества <...> признаем безусловным факт: знаки-символы, слова-символы оказывают <...> еще и положительное психотерапевтическое действие, снимая некоторые вызванные культурой невротические состояния»¹⁴. Ныне такой эффект весьма актуален: наибольшую проблему для общества сейчас представляют скорее состояния, вызванные не культурой, но ее утратой. Тридцать лет назад граждане были брошены в новую и потенциально травматичную общественную ситуацию: разрушились все механизмы синхронизации, благодаря которым общество функционировало как один организм. При всех недостатках советской системы нельзя отрицать и ее достоинства в создании единой матрицы, где все детали — технологические решения, экономика, история, цензура, самоцензура — были подогнаны друг к другу, согласованы. Сейчас в части совершенствования социальных процессов обществу предстоит вернуться к осознанию национальной идентичности, пониманию гражданами своего национального единства. И кинопроизводство, киноаналитика играют в этом процессе важную роль, предоставляя обществу возможность переосмыслить и интегрировать в национальное самосознание «белые пятна» истории. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Аристотель*. Поэтика. Риторика / Аристотель; [пер. с древнегреческого В. Аппельрота, Н. Платоновой]. — СПб: Азбука-классика, 2010. — 346 с.
2. *Боннар А.* Греческая цивилизация [Текст]: [в 3 т.] / Андре Боннар; пер. с фр. О.В. Волкова, Е.Н. Елеонской; ред. В.И. Авдиева и Ф.А. Петровского, Л.З. Поляковой. — М.: Искусство, 1992.
3. *Гоббс Т.* Левиафан [Текст] / Томас Гоббс. — М.: Мысль, 2001. — 478 с.
4. *Лакан Ж.* Имена-Отца / Жак Лакан; [пер. с фр. Александра Черноглазова]; предисл. и общ. ред. Жак-Алэн Миллера. — М.: Гнозис: Логос, 2006. — 84 с.
5. *Николаева-Чинарова А.П.* Манипуляции в управлении культурой // Вестник Московского Государственного университета культуры и искусств, 2010. №-2 (34). С. 211–215.
6. *Сикевич З.В.* Национальное самосознание русских: (Социол. очерк) / Сикевич З.В.; Ин-т «Открытое о-во». — М.: АОЗТ «Механик», 1996. — 204 с.
7. *Уразова С.Л.* Экранные коммуникации как форма социализации и индивидуализации // Вестник ВГИК, 2015. № 2 (24). С. 142–149.
8. *Уразова С. Л.* От «зеркала Нарцисса» к экранной реальности. ТВ в контексте трансформаций цифрового времени / Серия: Литература по культуре и искусству. — М.: Изд-во «Русника», 2013. — 392 с.

9. Успенский Б.А. Избранные труды: [В 3 т.] / Б.А.Успенский. — 2-е изд., испр. и перераб. — М.: Школа «Языки рус. культуры», 1996. — 608 с.
10. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. — М.: «Искусство», 1964–1971. Т. 2. С 269–273

REFERENCES

1. *Aristotel'*. (2010) Poetika; Ritorika [Poetics; Rhetoric] / Aristotel'; [per. s drevnegrecheskogo V.Appelyrota, N. Platonovoj]. — Sankt-Peterburg: Azbuka-klassika, 2010. — 346 p. (in Russ.).
2. *Bonnar A.* (1992) Grecheskaya civilizaciya [Tekst]: [v 3 t.] [Greek Civilization] / Andre Bonnar; per. s fr. O.V. Volkova, E.N. Eleonskoj; red. VI. Advieva i F.A. Petrovskogo, L.Z. Polyakovoj. — Moskva: Iskusstvo, 1992. (in Russ.).
3. *Gobbs T.* (2001) Leviafan [Tekst] [Leviathan] / Tomas Gobbs. — Moskva: Misyly, 2001. — 478 p. (in Russ.).
4. *Lakan ZH.* (2006) Imena-Otca [On the Names-of-the-Father] / ZHak Lakan; [per. s fr. Aleksandra CHernoglazova]; predisl. i obshch. red. ZHak-Alen Millera. — Moskva: Gnozis: Logos, 2006. — 84 p. (in Russ.).
5. *Nikolaeva-Chinarova A.P.* (2010) Manipulacii v upravlenii kulyturoj [Manipulations in the Culture Management] // Vestnik Moskovskogo Gosudarstvennogo universiteta kulytury i iskusstv, 2010. №-2 (34). Pp. 211–215. (in Russ.).
6. *Sikevich Z.V.* (1996) Nacionalnoe samosoznanie russkih: (Sociol. ocherk) [National identity of Russians] / Sikevich Z.V.; In-t «Otkrytoe o-vo». — M.: AOZT «Mekhanik», 1996. — 204 p. (in Russ.).
7. *Urazova S.L.* (2015) Ekrannye kommunikacii kak forma socializacii i individualizacii [Screen Communications as a Form of Socialization and Individualization] // Vestnik VGIK, 2015. № 2 (24). Pp. 142–149. (in Russ.).
8. *Urazova S.L.* (2013) Ot «zerkala Narcissa» k ekrannoju real'nosti. TV v kontekste transformacij cifrovogo vremeni [From the “mirror of Narcissus” to screen reality. TV in the Context of Digital Time Transformations]/ Seriya: Literatura po kul'ture i iskusstvu. — M.: Izd-vo «Rusnika», 2013. — 392 p. (in Russ.).
9. *Uspenskij B.A.* (1996) Izbrannye trudy: [Selected works] / B.A.Uspenskij. — 2-e izd., ispr. i pererab. — Moskva: SHk. «Yazyki rus. kulytury», 1996. — 608 p. (in Russ.).
10. *Ejzenshtejn S.M.* Izbrannye proizvedeniya: v 6 t. [Selected edition in 6 vol.] // Moskva: «Iskusstvo», 1964–1971. Т. 2. Pp. 269–273. (in Russ.).

Deconstruction of the Image of a Crime Boss in Russian TV Series in the Early 21st Century

Maxim A. Radaev

3d-year PhD student at the Department of Film Studies, Deputy head of the Department of planning and records of educational activities in film production at VGIK, art director of the creative association "Simple Cinema", director, producer, professor of feature film directing

UDC 728.8.01.067.2

ABSTRACT: The article considers two examples of deconstructing the image of a crime boss. It explores the narrative structure and underlying archetypal patterns of two cult Russian TV series «Brigade» and «PE Teacher». In «Brigade» the characters are presented in a way that effectively rules out any possibility of their critical perception. The protagonist is shown as a mythological figure entirely deprived of free will.

On his way to the eventual disaster he navigates through various plot twists in the traditions of the "ill fate" concept leaving the viewer no chance to doubt the moral aspects of the narrative. It leads to the undesirable celebration of the image of a crime boss and an outburst of criminal activity in society.

In «P E Teacher» the plot lines following those of "Brigade" undergo a therapeutic reconsideration. Social and economic changes permitted the authors to use the growing well-being of the population with didactic goals. The audience no longer saw gangsterism as the only way of social advancement, the traumatic experience of the recent past called for reevaluation. In the narrative which transforms the protagonist the work of two archetypal patterns is observed.

The first one is the protagonist's interaction with three main female characters, personifying three female types — those of the Daughter, the Wife and the Mother. The second archetypal pattern is the protagonist's own consistent conduct, which can be described as anti-behavior — to use a term related to an ancient Russian polysemantic phenomenon. A happy combination of comedic and archaic elements in the dramatic structure of the show lets the audience experience a catharsis. Acknowledging the notorious drawbacks of the Soviet system one is forced to admit its function as an integrated social matrix. All its constituent parts like technology, economics, history, censorship and self-censorship were well-adjusted and coordinated.

At present we face the process of reverting to national identity and of understanding our national unity. Film production and film analytics have a prominent role in the process opening up the opportunities to reevaluate blank pages in the recent and distant history and to integrate them into national consciousness.

KEY WORDS: national identity, national self-awareness, crime series, mass communication, archaic patterns

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КИНО | ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА

Покадровый анализ в аналитической работе над фильмом
УДК 778.05

Автор: *Клюева Людмила Борисовна*, доктор искусствоведения, доцент кафедры киноведения сценарно-киноведческого факультета Всероссийского государственного университета имени С. А. Герасимова (ВГИК).

Аннотация: В статье рассматривается такая обязательная форма при обучении профессии в киноведении, как изучение методик и технологий покадрового анализа фильма или его фрагмента. Ценность этого подхода не всегда осознается в полной мере. Тем не менее значимость покадрового анализа особенно высока в наши дни, так как он обращен к работе группы студентов с участием преподавателя, который моделирует и контролирует ход выстраивания аналитического процесса. В статье обосновываются как технологии и процедуры покадрового анализа экранного произведения, так и особенности сегментирования визуального образа.

Ключевые слова: покадровый анализ, техники и процедуры покадрового анализа, операциональное поле, сегментирование, код

FILM THEORY AND FILM HISTORY |
AUDIOVISUAL ARTS

Frame-by-frame Analysis in the Analytical Study of the Film
UDC 778.05

Author: *Lyudmila B. Klyueva*, Doctor of Arts, Associate Professor at the Film Studies Department, Screenwriting and Film Studies Faculty of S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The article discusses a mandatory form of training a professional film scholar, namely the methods and tech-

niques study of the frame-by-frame analysis of a movie or its fragment. The value of this approach is not always fully realized. Still, such analysis is of particular importance nowadays, as it is suited for the group work of students with the participation of the professor who models and channels the analytic process. The article advocates the techniques and procedures of the frame-by-frame analysis of a screen work, as well as the specifics of segmenting the visual image.

Key words: frame-by-frame analysis, techniques and procedures of frame-by-frame analysis, operational field, segmenting, code

КИНОЯЗЫК И ВРЕМЯ | ГЕНЕЗИС ОБРАЗА

Литературные аллюзии в анимационных фильмах как форма интертекстуальности

УДК 778.5.05

Автор: *Кривуля Наталья Геннадьевна*, доктор искусствоведения, профессор, руководитель научного отдела. Высшая школа телевидения МГУ имени М.В. Ломоносова

Аннотация: В статье (начало — в Т. 14, № 3 (53), 2022) приводится исследование, посвященное использованию литературных аллюзий в анимационных фильмах. В этой части статьи рассматриваются интерфигуральные аллюзии, случаи, когда аллюзии становятся формой речевого поведения героев и способом создания комедийно-игровых ситуаций, а также сатирическо-пародийных интонаций. Литературные аллюзии в структуре анимационного фильма не только создают подтекст и вносят контекстуальные смыслы, но и выполняют различные функции, среди которых сюжетообразующая, оценочно-характеризующая, пародийно-комическая.

Ключевые слова: анимация, аллюзии, интертекстуальность, пародирование, литература

FILM LANGUAGE AND TIME | IMAGE GENESIS**Literary Allusions in Animated Films as a Form of Intertextuality**

UDC 778.5.05

Author: *Natalia G. Krivulya*, Doctor of Arts, Higher School (Department) of Television at the Moscow State Lomonosov University, Moscow, Russia; Institute of Cinema and Television (GITR), Moscow, Russia.

Summary: The research (*for the beginning see V. 14, n 3 (53), 2022*) is devoted to the study of literary allusions in animated films. This section is focused on interfigural allusions, the cases when allusions become forms of language behavior and modes of creating comic game situations as well as satiric and parody tone. Literary allusions not only form the subtext and add in-context implications in the animated film, but also perform such functions as plot-forming, evaluation, characterization, parodying.

Key words: animation, allusions, intertextuality, parodying, literature

Культурный модус в ракурсе семантической содержательности кинокадра

УДК 778.5.04.072.094+778.5.01(014)

Автор: *Север Сокравит Натанович*, аспирант 2 года очной формы обучения, кафедры истории и философии, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК).

Аннотация: В статье анализируются мизансцены голливудской экранизации «Анны Карениной» (1935) К. Брауна. Исследуются композиционные решения ряда кинокадров, их мизансценирование, а также роль материальных предметов, содержащих культурные коды и формирующих понятийно-смысловой контекст эпохи при когнитивном восприятии фильма зрителем. Изучение этих детализаций в картине обоснова-

но стремлением показать важность «зашифрованной» в кинокадре информации, обнаруживающей тесную связь с культурными кодами страны-производителя в условиях глокализации.

Ключевые слова: К. Браун, Анна Каренина, экранизация, композиция, восприятие, кинокадр, киноязык, культурные коды, Толстой, глокализация

Cultural Modus from the Perspective of the Semantic Content of the Film Shot

UDC 778.5.04.072.094+778.5.01(014)

Author: *Sokravit N. Sever*, 2d-year PhD student, Department of History and Philosophy, S. A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The article analyzes the mise-en-scenes of the Hollywood film adaptation of “Anna Karenina” (1935) by C. Brown. It examines the formulas and mise-en-scenes of various shots and the role of material objects which, as mediums of cultural codes, in course of viewers’ cognitive perception of the film combine into a conceptual and semantic context of the period. Such careful study of details is motivated by the concern to make a point of the information “coded” in the film shot which in the age of glocalization happens to be closely related to the cultural codes of the producing country.

Key words: C. Brown, Anna Karenina, film adaptation, composition, perception, film shot, film language, cultural codes, Tolstoy, glocalization

ПЕРФОРМАНС | ИСКУССТВО ВОПЛОЩЕНИЯ

Фильмическая реальность как модель развития современных медиа

УДК 778.5.01+004.9

Авторы: *Шимохин Богдан Сергеевич*, студент сценарно-киноведческого факультета, кафедры киноведения Всерос-

сийского государственного университета имени С.А. Герасимова (ВГИК);

Кулешов Сергей Сергеевич, студент сценарно-киноведческого факультета, кафедра киноведения Всероссийского государственного университета имени С.А. Герасимова (ВГИК).

Аннотация: Статья посвящена изучению феномена *фильмическая реальность*. Через парадигму этого понятия анализируются две тенденции, наблюдаемые на протяжении многих лет в новых медиа, — постепенное уменьшение площади экранной плоскости и растущая популярность повествования от первого лица. В статье исследуются истоки этих явлений, обосновывается тенденция, определяется роль современных медиа с учетом актуализации развития фильмической реальности.

Ключевые слова: новые медиа, фильмическая реальность, аудиовизуальные произведения, скринлайф

PERFORMANCE | THE ART OF PRESENTATION

Film Reality as a Model for the Development of Modern Media

UDC 778.5.01+004.9

Authors: **Bogdan S. Shimokhin**, student, Screenwriting and Film Studies Faculty, Film Studies Department, S. A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK);

Sergey S. Kuleshov, student, Screenwriting and Film Studies Faculty, Film Studies Department, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The paper is devoted to the phenomenon of *film reality*. Through the paradigm of this concept, two trends that have been observed throughout the history of the evolution of new media are analyzed: the progressive reduction in the area of the screen plane and the growing popularity of first-person narration. The article examines

the origins as well as the driving forces of these processes and determines the role of digital media in the actualization of film reality.

Key words: new media, film reality, audiovisual works, screenlife

Особенности использования искусственного интеллекта в кинематографе и медиаиндустрии

УДК 778.534.6:621.391

Автор: **Зуйков Иван Викторович**, аспирант кафедры эстетики, истории и теории культуры, очная форма, 3-й год обучения, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК).

Аннотация: В статье исследуется проблематика использования инновационных технологий в кинопроизводстве и медиаиндустрии при внедрении платформы искусственного интеллекта в произведения аудиовизуальных искусств. Анализируется процесс создания цифровых дублеров как с применением уже отработанных схем, так и с использованием машинного обучения.

Ключевые слова: компьютерная графика, киноэстетика, цифровые дублеры, искусственный интеллект, кинопроизводство, медиаиндустрия

Specific Aspects of Using Artificial Intelligence in Film and Media Industry

UDC 778.534.6:621.391

Author: **Ivan V. Zuykov**, 3d-year PhD student, Department of Aesthetics, History and theory of Culture, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The paper investigates the use of innovative solutions in film production and media industry via integration of artificial intelligence technologies into audiovisual

arts. It analyzes the process of formation of audiovisual doubles with the use of proven schemes as well as machine learning.

Key words: computer graphics, film aesthetics, digital doubles, Artificial Intelligence (AI), film production, media industry

Смех как сюжетобразующий фактор драматургии фильма

УДК 778.5.01(014)

Автор: *Тютинна Екатерина Марковна*, аспирант 1-го года обучения Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК); доцент, преподаватель операторского факультета Института кино и телевидения (ГИТР).

Аннотация: В статье рассматривается роль смеха в сюжете фильма и мотив, обуславливающий его возникновение. Мотив смеха отражает культурологические или социально-психологические функции этого общечеловеческого феномена. При анализе раскрываются возможности феномена смеха в драматургии. В выбранных фильмах обосновывается трансгрессивное свойство смеха, свойства смеха как маркера обновления и возрождения, а также злого начала. Смех, принадлежащий герою, антагонисту или группе персонажей, рассматривается в разной степени его интенсивности (от улыбки до хохота).

Ключевые слова: смех персонажа, сюжет, драматургия, мотив смеха, трансгрессия, агрессия, мир жизни и смерти

Laughter as a Plot-forming Factor in the Dramaturgy of a Film

UDC 778.5.01(014)

Author: *Ekaterina M. Tyutina*, 1st-year PhD student at the Department of History of Philosophy, S. A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK); Associate Professor at the Department of Film

and TV Camerawork, Institute of Cinema and Television (GITR).

Summary: The article deals with laughter integral to the plot of a film and its motives. The motive of laughter reflects the cultural or socio-psychological functions of this pan-human phenomenon. The present study reveals its dramaturgic potentialities. It proves the transgressive nature of laughter, its characteristics as being a marker of renewal and rebirth or of an evil inclination. Laughter of a hero, of his antagonist or a group of characters is considered in its various extents, from a smile to laughter.

Key words: character's laughter, plot, dramaturgy, laughter motive, transgression, aggression, world of life, world of death

КУЛЬТУРА ЭКРАНА | КУЛЬТУРОЛОГИЯ. ФИЛОСОФИЯ

Философско-архетипическая образность визуального ряда

в игровой серии «Assassin's Creed»

УДК 008.009

Авторы: *Овчинников Владимир Михайлович*, кандидат исторических наук, Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Смоленский областной институт развития образования».

Аннотация: В статье на примере игровой серии «Assassin's Creed», в частности промоматериалов трейлеров, представленных в социокультурных и философских контекстах как формах образности повествования, обосновываются адаптивные возможности кибертекста, воплощенного в феномене игровой Вселенной, интегрированной в пространство современного культурного производства. Активное использование гротескного символизма в данном проекте отражает феномен инструментализации символик «общества спектакля», имеющего архетипическую природу,

обеспечивающую формирование новой социальной мифологии.

Ключевые слова: игровая Вселенная, трейлер, общество спектакля, нарратив, симуляция исторического процесса

SCREEN CULTURE | CULTUROLOGY. PHILOSOPHY

Philosophical and Archetypal Imagery of the Visuals in the Game Series “Assassin's Creed”

UDC 008.009

Authors: Vladimir M. Ovchinnikov, PhD in History, State Autonomous Professional Postgraduate Education Institution “Smolensk Regional Institute for Further Education”.

Summary: The article substantiates the adaptive capacity of a cyber text as typified in the phenomenon of a game universe integrated into the domain of modern cultural production through the example of the game franchise “Assassin's Creed”, including its promo content (trailers) presented in socio-cultural and philosophic contexts as narrative imagery forms. High use of grotesque symbolism in this game reflects the instrumentalization of symbols of “the society of the spectacle” with its archetypal nature ensuring the formation of a new social mythology.

Key words: game universe, trailer, the society of the spectacle, narrative, simulation of the historical process

МИРОВОЙ КИНОПРОЦЕСС | АНАЛИЗ

Женщина-вамп в датском кинематографе 1910-х годов как прообраз «новой женщины»

УДК 778.5.04/с

Автор: Смагина Светлана Александровна, доктор искусствоведения, доцент кафедры киноведения, ведущий научный сотрудник Аналитического отдела Информационно-аналитического центра по развитию кинообразования и кинопродвижения, Всероссийский государствен-

ный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК).

Аннотация: Статья посвящена образу женщины-вамп в кинематографе Дании, который в первые десятилетия XX века трансформируется в образ «новой женщины», получивший особую популярность в кинематографе Германии и Советской России того времени. В работе анализируются фильмы, где впервые появляется образ женщины-вамп, обосновывается гипотеза, как под влиянием культурно-исторических обстоятельств «романтизация позора XX века» в кинематографе трансформировалась в идеологический конструкт «новая женщина».

Ключевые слова: датский кинематограф, «Бездна», новая женщина, «женский вопрос», «женщины-вамп», танец

WORLD CINEMA | ANALYSIS

The Vamp in Danish Cinema of the 1910s as a Prototype of the “New Woman”

UDC 778.5.04/с

Author: Svetlana A. Smagina, Doctor of Arts, Associate Professor at the Film Studies Department, Leading Researcher of the Analytics Department at the Research and Information Center for Development of Film Education, S. A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The article is devoted to the image of a vamp in Danish films, evolving by the 1920s into the image of a “new woman” which later on gained major popularity in German and Soviet films. The paper analyzes the pictures introducing the image of a vamp and demonstrates how in response to culture-historical circumstances the “glamorization of crying shame” had evolved in cinema into the ideological construct of “the new woman”.

Key words: Danish cinema, The Abyss, New Woman, women's question, the vamps, dance

Код христианской морали в фильме**Ларса фон Триера «Догвилль»**

УДК 778.5.05

Автор: *Виногородская Арина Вячеславовна*, аспирант, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова

Аннотация: В статье анализируется представленность христианских аллюзий в фильме Ларса фон Триера «Догвилль» и то, какое место они занимают в этой картине. Несмотря на то, что христианские категории играют ключевую роль в структуре фильма, было бы не совсем верно говорить об утверждении признаков христианской морали в картине, поскольку в ней отсутствуют значимые ее составляющие, такие, к примеру, как вера в спасение души через веру в Бога. Тем не менее, Ларс фон Триер использует узнаваемые христианские образы и мотивы, чтобы переосмыслить их не в русле религиозных категорий, а как идейно-философские понятия.

Ключевые слова: христианская мораль, авторская картина мира, Новый завет, Ветхий завет, грех, жертва, прощение

Code of Christian Morality in Lars von Trier's film "Dogville"

UDC 791.43-2

Author: *Arina V. Vinogorodskaya*, PhD student, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The paper looks at the representation of Christian allusions in Lars von Trier's film "Dogville" and the place they hold in it. Although the Christian paradigm is central to the "Dogville"'s structure, it would not be quite correct to speak about the profession of Christian ethics in this film in the absence of such basic elements as belief in salvation through faith in God. However, Lars von Trier draws on Christian images and patterns reassessing them in light of ideological and philosophical concepts.

Key words: Christian morality, author's individual view of the world, New Testament, Old Testament, sin, sacrifice, forgiveness

Инверсия нормы в экранной репрезентации власти

УДК 791.43.01

Автор: *Акимов Валерий Александрович*, аспирант 2-го года обучения, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)

Аннотация: На примере фильма Пьера Паоло Пазолини «Салó, или 120 дней Содома» в статье рассматривается трансформация репрезентации власти в эпоху постмодернизма. Взяв за основу роман «120 дней Содома, или Школа разврата» Донасьена Альфонса Франсуа де Сада, Пазолини создал многоуровневое произведение, центральной темой которого становится дихотомия индивида и власти. Выявляются особенности в современной интерпретации власти, изменения в понятии «норма» как конструкте, созданном для регуляции общественных отношений, где прослеживаются трансформации этических моделей в современном мире. На перекрестке теоретических изысканий С. Жижека и Ж. Делёза концепт власти обосновывается как синтез трех измерений — желания, конституции и запрета.

Ключевые слова: закон, культура, власть, патология, перверсия, тело, наказание, запрет

The Inversion of Norm in the Screen Representation of Power

UDC 791.43.01

Author: *Valery A. Akimov*, 2nd-year postgraduate student, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The paper deals with the post-modern transformation of the image of

power through the example of Pier Paolo Pasolini's film "Saló, or the 120 Days of Sodom". Based upon the novel of Donatien Alphonse François de Sade "The 120 days of Sodom, or the School of Debauchery", Pasolini created a multilevel art work focused on the dichotomy "Individual versus Power". The article explores the pattern of the modern interpretation of power, a change in the concept of norm as a construct intended for social regulations reflecting the transformation of ethical standards in the modern world. In the light of theoretical researches by S. Žižek and G. Deleuze the concept of power is understood as a synthesis of three dimensions, namely desire, constitution and prohibition.

Key words: law, culture, power, pathology, perversion, body, desire, punishment, prohibition

ТЕЛЕВИДЕНИЕ | ЦИФРОВАЯ СРЕДА

Деконструкция образа криминального авторитета в российских телесериалах начала XXI века

УДК 728.8.01.067.2

Автор: Радаев Максим Александрович, соискатель 3-го года обучения, кафедра киноведения, заместитель начальника отдела планирования и отчетности образовательной деятельности по фильмопроизводству, художественный руководитель творческого объединения «Простое кино», режиссер-продюсер, преподаватель режиссуры игрового кино, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК).

Аннотация: В статье рассматривается проблема воздействия на зрителей нарратива и образа героев, сформировавшихся в телесериалах 2010-х годов. Анализируется репрезентация специфического образа «криминальный авторитет», структурные особенности трансформации этого типа персонажа, его характерные черты, степень воздействия образа на аудиторию. На примере телесериальной продукции обосновывается

проблема выстраивания массовой коммуникации в контексте формирования национального самосознания и национальной идентичности.

Ключевые слова: национальная идентичность, национальное самосознание, криминальный сериал, массовая коммуникация, архаические паттерны

TELEVISION | DIGITAL ENVIRONMENT

Deconstruction of the Image of a Crime Boss in Russian TV Series in the Early 21st Century

UDC 728.8.01.067.2

Author: Maxim A. Radaev, 3d-year PhD student at the Department of Film Studies, Deputy head of the Department of planning and records of educational activities in film production at VGIK, art director of the creative association "Simple Cinema", director, producer, professor of feature film directing, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Summary: The article considers the impact of the narrative and the characters' images formed in the TV series of the 2010s. It deals with the representation of a peculiar image of a crime boss, specific evolving of this sort of character, its particularities and the degree of its impact on the audience. Drawing on the example of TV serials the paper investigates the problem of developing mass communication with reference to the formation of national consciousness and identity.

Key words: national identity, national self-awareness, crime series, mass communication, archaic patterns

Для обсуждения с авторами проблематики статей, опубликованных в номере, просьба присылать письма на электронный адрес редакции: vestnik-vgik@vgik.info

For further discussions please contact the authors on: vestnik-vgik@vgik.info

Рекомендации авторам журнала «Вестник ВГИК»

О журнале

Научный информационно-аналитический журнал «Вестник ВГИК» является ведущим научным периодическим изданием Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова. Решением Президиума Высшей аттестационной комиссии Минобрнауки России «Вестник ВГИК» включен в Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, где публикуются основные научные результаты диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук, отвечающие требованиям ВАК по научным специальностям: «*Искусствоведение*», «*Философские науки*».

Учредитель журнала: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова. Издание зарегистрировано в Федеральной службе по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций (Свидетельство о регистрации ПИ № ФС77-33969 от 07 ноября 2008 г.).

Научный журнал «Вестник ВГИК» предназначен для научных работников, киноведов, кинокритиков, кинорежиссеров, операторов, продюсеров и других специалистов в сфере кино-, теле- и других экранных искусств, а также преподавателей, аспирантов. Периодичность выхода журнала ежеквартальная.

Научные статьи от авторов принимаются по направлениям:

- Киноведение и искусствоведение
- Теория и история экранных искусств
- Философия, социология, культурология, эстетика
- Режиссура и актерское мастерство
- Кинодраматургия
- Кинооператорское искусство
- Новые технологии в аудиовизуальной сфере
- Анимация и мультимедиа
- Продюсерство
- Экономика аудиовизуальной сферы
- Проблемы кинопрофессий
- Образование, подготовка профессиональных кадров

Правила приема рукописей

1. Авторы предоставляют статью, являющуюся оригинальным самостоятельным произведением, не публиковавшимся ранее, где освещается актуальность поставленной проблемы и ее научная новизна, и необходимый пакет документов (в электронном виде) для проверки на техническое соответствие требованиям журнала. После проверки оформления статьи и комплектации пакета документов автор получает уведомление о приеме материалов с указанием даты приема и шифра статьи.

2. Статьи сопровождаются: **фото автора** (портрет) с подписью и иллюстрациями к статье не более 5–6 снимков (разрешение снимков — 300 dpi). Авторы гарантируют, что иллюстративный материал не нарушает интеллектуальные и авторские права других лиц; **Сведения об авторе** (файл в Word), где представлены: название статьи; УДК; ФИО автора (полностью), его ученая степень, ученое звание (если есть); должность и наименование организации, где работает автор; пристатейные аннотация (не более 5–7 строк) и ключевые слова (5–6 наименований); **Резюме к статье** (расширенное) на русском и английском языках (объем не более 2000 знаков с пробелами каждое), где представлены: название статьи; УДК; ФИО автора, его ученая степень и ученое звание (если имеется); аннотация (с красной строки), где в лаконичной форме и аргументировано раскрывается проблематика статьи, ее актуальность и научная новизна, приводятся основные выводы; ключевые слова к статье.

3. **Основные требования, предъявляемые к авторским статьям.** Тематическая статья должна представлять собой законченное вербальное произведение, где находят отражение актуальность поставленной проблемы, ее научная новизна, являться оригинальной по изложению и тщательно выверенной, не опубликованной ранее в других печатных изданиях.

4. Для аспирантов статья сопровождается справкой из аспирантуры.
5. Для авторов статей с ученой степенью кандидатов наук, ведущих научную деятельность во ВГИКе и сторонних организациях, статья сопровождается сканом свидетельства о присуждении ученой степени кандидата наук.
6. Для авторов статей с ученой степенью доктор наук подтверждения сканом свидетельства о присуждении ученой степени доктора наук не требуется.

В редакции авторские статьи проходят процедуру внутреннего рецензирования (двойное «слепое» рецензирование) согласно Положению о внутреннем рецензировании авторских статей в научном журнале «Вестник ВГИК».

Рекомендации авторам

1. Рекомендованный объем статьи — 15–20 тыс. печ. знаков с пробелами, 8–12 страниц. Основной текст статьи подразделяется подзаголовками.

2. При оформлении рукописи (после заголовка статьи и ФИО автора) обязательно наличие индекса тематической направленности статьи согласно таблицам Универсальной десятичной классификации (УДК). Далее — краткая аннотация статьи (5–7 строк), перечень ключевых слов (5–6 наименований). Рукопись сопровождают дополнительные материалы (самостоятельные файлы) — Сведения об авторе, расширенное Резюме на русском и английском языках (объемом 2200 знаков каждое).

3. Текст. Статья представляет собой законченное произведение, объемом 15–20 тыс. знаков с пробелами в формате Word, состоит из заголовка, аннотации, ключевых слов и текста, подразделенного на подзаголовки и набранного через 1,5 интервала шрифтом Times New Roman, кегль 14, и направляется по эл. почте на адрес редакции журнала (vestnik-vgik@vgik.info)..

Все части статьи (таблицы, схемы, рисунки, сноски и т. д.) приводятся полностью в соответствующем месте, оформляются по ГОСТу, согласно техническим требованиям, а также направляются отдельно в разрешении JPEG. При заимствовании таблиц, схем, рисунков и т. д. обязательно помечается источник!

Сноски в статье оформляются **постранично**. Список литературы в конце статьи (не более 10 изданий) оформляется дополнительно: после слов REFERENCES транслитерацией наименований приведенных произведений. **Образец оформления транслитерации см. <http://www.vgik.info/science/bulletin/>**. Список литературы оформляется согласно действующему ГОСТу. Отдельными файлами высылаются иллюстрации и подписи к ним. Статья оформляется в текстовом редакторе Microsoft Word (версия 2003 и выше).

4. **Сокращения и условные обозначения.** При использовании сокращений (кроме принятых в Международной системе единиц) необходима их расшифовка (в тексте или примечании).

5. **Иллюстрации.** Статья дополняется фотографиями, рисунками, схемами, диаграммами и т. д. (в разрешении 300 dpi), направляемыми в редакцию журнала самостоятельными файлами в разрешении JPEG — отдельно от статьи, с подписями, оформленными в отдельном файле. Обозначения на рисунках поясняются подписями или в тексте. Линии, точки, названия должны быть четкими, ясными, не сливаться. При использовании иллюстративного материала других авторов необходимо соблюдать положения авторского права и интеллектуальной собственности согласно Гражданскому кодексу РФ от 18.12.2006 N 230-ФЗ, часть 4, глава 70 (см. подробнее — www.consultant.ru), иметь от автора письменное разрешение на публикацию.

6. При положительном решении Редакционного совета о публикации статьи автору высылается по эл. почте уведомление. В случае отклонения статьи автору направляется мотивированный отказ.

7. Редакция сохраняет за собой право по согласованию с автором на корректировку заголовка, литературную и техническую правку. После публикации редакция вправе выкладывать статью на своем сайте/сайтах третьих лиц со ссылкой на «Вестник ВГИК».

8. Перед публикацией в научном журнале «Вестник ВГИК» автору необходимо подписать лицензионный договор в РИО ВГИК (тел. +7 (499) 181-35-07).

9. Авторам, опубликовавшим статьи в номере журнала, предоставляется один экземпляр издания бесплатно. По запросу может быть предоставлена электронная версия номера.

10. Авторам, публикующим статьи, рекомендуется оформить подписку на журнал в одном из каталогов агентства «Роспечать» — «Пресса России».

11. Решение о публикации статей принимается Редакционным советом журнала на основе положительных рецензий, плата за публикации рукописей **не взимается**.

Правила соблюдения этических норм в редакционной политике издания

Научный рецензируемый журнал «Вестник ВГИК» придерживается при ведении редакционной деятельности этических норм и стандартов, принятых международным научным сообществом как наилучших практических образцов с целью благотворного, продуктивного и эффективного взаимодействия редакции с авторами публикаций, а также читателями журнала.

Основополагающими принципами работы с научными материалами являются:

- внимательное и уважительное отношение к авторам и их труду при объективном, непредвзятом и взвешенном анализе поступающих в редакцию материалов;
- соблюдение принципов объективной оценки оригинальности текстов статей, качества их семантики и стилистического изложения проблемы, ее актуальности и научной новизны, а также значимости тематики для профессионального сообщества;
- обеспечение гарантий конфиденциальности поступающих на рассмотрение материалов, включая неразглашение персональных данных авторов статей;
- соблюдение принципов проведения двойного «слепого» рецензирования, деликатное доведение негативной информации по итогам рецензирования до авторов;
- проведение политики антиплагиата по отношению ко всем поступающим в редакцию статьям и материалам;
- бескомпромиссный отказ от вознаграждений, выраженных как в явной, так и неявной форме;
- отсутствие личной заинтересованности при работе со статьями любых авторов, независимо от их статуса и положения;
- поддержка энтузиазма у авторов публикаций в виде рекомендаций с целью доведения содержания научной статьи до качественного результата;
- строгое соблюдение правовых норм и законодательства, установленных правил и процедур в редакционной политике издания

Особые условия публикации статей

1. Решение о публикации статей принимается Редакционным советом журнала, вознаграждение авторам не выплачивается.

2. Статьи авторов (докторов и кандидатов наук, аспирантов, имеющих непосредственное отношение к научной и образовательной деятельности ВГИК, а также обучающихся в аспирантуре и докторантуре других вузов РФ) публикуются и рецензируются за счет средств Учредителя.

3. Подробные инструкции по оформлению авторских статей — на интернет-сайте журнала — www.vestnik-vgik.com, а также на интернет-сайте ВГИК: <http://www.vgik.info/science/bulletin/>



Информация о приобретении журнала

Номера журнала «Вестник ВГИК» распространяют:

- Научная электронная библиотека E-LIBRARY.RU (http://elibrary.ru/title_about.asp?id=30149) и Электронно-библиотечная система IPRbooks (<http://www.iprbookshop.ru/>)

Подписаться на научный журнал «Вестник ВГИК» можно, воспользовавшись интернет-версией Объединенного каталога «Пресса России» на сайтах www.pressa-rf.ru и www.akc.ru

Подписка: индекс по Объединенному каталогу
«Пресса России» — 10308



Контактная информация:

Редакция журнала

тел.: +7 (499) 181-42-52;

e-mail: vestnik-vgik@vgik.info;

Административное обслуживание (подписание договоров с авторами,

выдача номеров журнала) обеспечивает Редакционно-издательский отдел ВГИК (РИО),

тел. +7 (499) 181-35-07; e-mail: rio@vgik.info



ВГИК: «КИНОГРАФ»

Выставка А.И. Мамедова, Заслуженного художника Российской Федерации и Азербайджанской Республики





ОБЪЯВЛЕН НАБОР

- в аспирантуру — обучение только в очной форме;
- а также прикрепление лиц для подготовки диссертации на соискание ученой степени кандидата наук без освоения программ подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре

По научной специальности

5.10.3. Виды искусства (Кино-, теле- и другие экранные искусства)

Подробную информацию можно получить:

Отдел аспирантуры и докторантуры ВГИК

Заведующая — Светлана Михайловна Медведева

Тел. +7 (499) 181-34-77;

e-mail: aspirantura_cm@vgik.info

<https://vgik.info/higher-education/graduate/index.php>

