

*А.В. Волкова*

*магистрант кафедры кино и современного искусства  
 факультета истории искусства РГГУ  
 anastasi.vo@gmail.com*

## СЮРРЕАЛИСТИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ КУКЛЫ В АКТУАЛЬНОМ ВИЗУАЛЬНОМ И МЕДИЙНОМ ИСКУССТВЕ

Исследование использования антропоморфной куклы и ее разновидностей (манекенов, механических кукол, медиакукол) в актуальном визуальном и медийном искусстве на примере творчества Яна Шванкмайера, Синди Шерман и Тони Оурслера позволяет выявить и охарактеризовать сюрреалистическую традицию ее репрезентации.

Study of the use of anthropomorphic dolls and their varieties (mannequins, mechanic dolls, media dolls) in the contemporary visual and media art on the example of works by Jan Svankmajer, Cindy Sherman and Tony Oursler allows to reconstruct and rethink surrealist tradition of doll as specific representation instrument.

**Ключевые слова:** сюрреалистическая кукла, жуткое, семантический коллаж, фетиш, актуальное искусство и новые медиа

**Keywords:** surrealist doll, uncanny, semantic collage, fetish, contemporary art and new media

В конце XX века тема куклы, манекена, фрагментированного человеческого тела, а также игры и «человека играющего», занимавшая умы художников и теоретиков искусства на протяжении всего столетия, заметно актуализируется. Игровая ситуация и интерпретация выходит на первый план: «тенденция игры – постепенно, но неумолимо превращается из ответвления в настойчивую устремлённость, а в послевоенное время, в пору поп-арта и складывающегося постмодернизма – в доминанту» [Герман, 2005, 18]. Это происходит по целому ряду причин. Во-первых, постмодернистская программа требует особого диалога с прошлым, в котором изжившие себя культурные формы, включая модернистскую, выступают материалом для новых произведений и коммуникативных решений в искусстве. Этим объясняется выраженное увлечение сюрреалистическими мотивами художников актуального искусства. Во-вторых, наблюдаются более глобальные проблемы, такие как: всемирная мода на пластическую хирургию, распространение технологий генной инженерии, создание новых видов оружия и новые методы ведения войны. Человек обесценивается, утрачивает значимость в историческом процессе и становится сравним с куклой-марионеткой, поддающейся любому желанию ее кукловода...

Развитие же современных технологий и все большее проникновение цифрового мира в повседневную жизнь снабдили художников широким спектром новых творческих методов и явились поводом к возникновению так называемого медиаарта (также употребляются термины «медиаискусство» и «искусство новых медиа»). Термин новое медийное искусство художник и теоретик Марк Трайб, автор книги «New Media Art», определяет как искусство гибридных жанров, создающееся с использованием новых технологий: компьютерной графики, компьютерной анимации, 3D печати, видео-игр, биотехнологий, роботехники и др. [Tribe, 2007, e-data]. Оно включает в себя цифровое искусство, нет-арт, мультимедийные инсталляции и другие формы художественных произведений, отличительной чертой которых является принцип взаимодействия зрителя с объектом искусства. Также для медиаискусства характерно использование проекторов, виртуальной реальности и иных приемов, позволяющих преодолеть границы экрана, заданные его непосредственным «предшественником» в цифровом поле – видео-артом.

Мотив куклы в актуальном и цифровом искусстве тесно связан с темой массовой культуры, воздействия СМИ и рекламы, источников больших потоков информации, на человека. Новые медиа и технологии не только изменили жизнь вокруг нас, но и поменяли нас самих. Сегодня большую часть времени мы общаемся с друзьями и коллегами через интернет, при этом можем не только читать или слушать друг друга, но и видеть. В процессе подобного общения и мы, и наш собеседник становятся виртуальными телами, то есть фактически проекциями или цифровыми куклами-двойниками. Эту тему обыгрывает в своем творчестве американский художник Тони Оурслер, создавая необычные медиакуклы, состоящие из проекций лица на материальные предметы (ковры, диванные подушки, опрокинутые кресла и т.п.).

В мире массовой культуры человек рискует потерять собственную идентичность, превратиться в объект манипуляций. Идеальные модели жизни, ролевые модели поведения человека являются предметом интереса для Синди Шерман. Она создает фотографические серии, анализируя стереотипы о роли женщины в современном обществе. Шерман использует эмоционально сильные образы, чтобы критически посмотреть на ситуацию и разрушить новоявленные мифы, именно поэтому ее работы – яркое явление постмодернистского искусства.

Страх человека обрести в себе марионетку, стать деталью социальной машины – лейтмотив творчества чешского режиссера, аниматора и художника, наследника сюрреалистической традиции Яна Шванкмайера.

Рассмотрим подробнее влияние сюрреализма и его идей на художников актуального визуального и медийного искусства на примере творчества Яна Шванкмайера, Синди Шерман и Тони Оурслера. Обращаясь к образу куклы, эти художники используют находки сюрреалистов, но интегрируют их в новые актуальные дискурсы постмодерна, связанные с воздействием технологий и новых медиа на современную реальность.

### **ЯН ШВАНКМАЙЕР**

Выдающегося чешского режиссера Яна Шванкмайера называют отцом сюрреалистической анимации, хотя в действительности он, скорее, наследник сюрреалистической традиции: его творчество приходится на 1970-80 годы, когда последняя волна сюрреализма осталась далеко позади. Пользуясь художественными приемами и стратегиями сюрреализма, среди которых Д.Хопкинс особо выделяет черный юмор и намеренную игру с идеями психоанализа [Хопкинс, 2009, 160], Ян Шванкмайер исследует социальную среду и внутренний мир человека. Во многих случаях именно темные, пугающие стороны нашего существования составляют основной сюжет его работ.

Шванкмайер еще с юности увлекался искусством и теорией сюрреализма, вдохновлялся работами С.Дали. Позднее художник в своем творчестве вел непрерывный диалог с великими художниками-сюрреалистами: аллюзии на «Трубку» Р.Магритта, образы знаменитой человека-птицы М.Эрнста не раз встречаются в работах мастера. Классический пример – серия гравюр «Естественная наука», в которых животные и их скелеты объединены в тревожащие сознание зрителя чудовищ и гибриды. Это очевидная дань уважения М.Эрнсту с его фроттажами «Histoire Naturelle».

Частый мотив в фильмах Я.Шванкмайера – костюма без человека, скорее всего тоже был воспринят художником из сюрреализма, в частности фильма Л.Бунюэля «Золотой век». Но он же регулярно фигурирует и на сюрреалистических фотографиях. Напомним, что в «Золотом веке» (1930) человек был заменен имитацией человека – движущимся платьем, которое тащили на вешалке так, что край его волочится по полу, будто бы самостоятельно. Я.Шванкмайер предоставляет костюму еще «большую свободу действий». В «Тихой неделе в доме» художник в одной из комнат на вешалке располагает костюм, из которого выползает шланг, тянущийся к банке с цветами. Высасывая из нее всю воду (цветы моментально засыхают и самовозгораются), шланг ползет обратно, и в итоге костюм «испражняется» на пол. Таких примеров «художественного диалога» или порой прямых

А.В. Волкова *Сюрреалистическая традиция репрезентации куклы  
в актуальном визуальном и медийном искусстве*

«заимствований» можно найти великое множество, но в контексте настоящего исследования нас будут интересовать более сложные взаимодействия художника с сюрреалистической традицией, когда он переосмысляет сюрреалистические принципы репрезентации куклы в своих работах.

Образ куклы и марионетки вошел в художественное сознание Шванкмайера уже в студенческие годы. Обучаясь на режиссера в Пражской театральной школе в дипломном спектакле «Король Олень» он впервые спрятал живых актеров в утробе гигантских деревянных марионеток. Этот же прием он неоднократно применял позже в кино. Куклы присутствуют почти во всех фильмах Шванкмайера. Как говорил сам режиссер: «Я где-то писал, что куклы твердо закреплены в моей ментальной морфологии, так что я продолжаю возвращаться к ним в своей работе, это создает определенность в моем отношении к окружающему миру. Я создаю своих героев, чтобы защитить себя от погромов реальности ... я считаю, что куклы лучше всего символизируют характер человека в современном, манипулятивном мире. Все эти аспекты создают ядро моей одержимости кукольным театром» [Hames, 2008, 104]. В процессе становления собственного стиля, разработки и развития технических приемов Шванкмайер отходит от прямого перенесения кукольного театра в пространство фильма, но образ куклы продолжает проследиваться в его работах на протяжении всего творчества.

Важно понимать, что анимационные полотна художника шире границ какого-либо одного вида искусства. Они всегда находятся на стыке, синтезируя в себе живописные, скульптурные, театральные, кинематографические приемы. Используя эстетику и принципы сюрреализма, виртуозно перемешанные с народной чешской культурой (например, чешская народная сказка *Otesanek* легла в основу фильма «Полено» (2000), режиссер концентрирует внимание на взаимодействии реальности и воображения, наделяя реальное эфемерными характеристиками, а ирреальное делая действительным. Режиссер перенимает образную систему сюрреализма: фетишизация вещей, тяга к коллекционированию, свобода фантазирования и отсутствие контроля над подсознанием – все это сближает его с основными представителями сюрреализма первой половины 20 столетия. Будто следуя классическим заветам теоретиков сюрреализма, которые утверждали что «...галлюцинации, иллюзии и т.п. – это такие источники удовольствия, которыми вовсе не следует пренебрегать» [Бретон, 2002, электрон.дан.], Шванкмайер позволяет себе свободно играть и перемешивать не только части тела, но и фрагменты сюжета таким образом, что логика, хронология и последовательность повествования оказывались не властными над ним.

Важной отсылкой к традиции сюрреализма является, в том числе и манипуляции с куклами, замещения живых объектов неодушевленными предметами. Наиболее очевидно это становится на примере фильма «Возможности диалога» (1982), состоящим из трех историй. В «Вещественном диалоге» головы из фруктов, кухонной утвари пожирают и изрыгают друг друга, а в «Страстном диалоге» персонажи поглощают и заново лепят части своего тела. Пластилиновые герои Шванкмайера «вылепляют и разрушают друг друга, постоянно превращаясь из субъектов действия в объекты, и обратно» [Долин, 2009, электрон. дан.]. Как режиссер отмечал много раз, он не считает объекты мертвыми артефактами [Козлова, 2014, электрон. дан.]. В одних картинах Шванкмайер показывает актеров как марионеток и кукол («Конспираторы удовольствий» (1996), «Еда» (1992), а в других снимает кукол и марионеток «как живых актеров, и не отводит камеру от их неподвижных лиц до тех пор, пока не озвучит очередной монолог» [Долин, 2009, электрон. дан.].

Куклы Шванкмайера, по словам Ю.Кристевой, «сразу распознаются как гуманоид и очевидно состоят из неживой материи, являются одновременно субъектом и объектом, настаивание на материальности марионеточного является средством для Шванкмайера подчеркнуть фундаментальную инаковость куклы, свойственного ей ни живого, ни мёртвого статуса» [Левитова, 2005, электрон. дан.].

Еще Ю.Лотман в статье «Куклы в системе культуры» отмечал, что «специфика куклы как произведения искусства заключается в том, что она воспринимается в отношении к живому

человеку, а кукольный театр – на фоне театра живых актеров. Поэтому, если живой актер играет человека, то кукла на сцене играет актера. Она становится изображением изображения» [Лотман, 1992, 378]. И хотя Ю.Лотман подчеркивал, что в случае с мультипликационным кинематографом требуются специальные оговорки, тем не менее оно кажется прекрасным пояснением к персонажам Я.Шванкмайера. Однако, в то же самое время, именно об этом двойственном или не вполне определенном состоянии рассуждал и З.Фрейд в вышеупомянутой статье «Жуткое». Более того, тревожащие чувства при взгляде на кукол Шванкмайера лишь усиливаются, когда они подвергаются уничтожению или тотальному видоизменению в соответствии со свойствами материала на глазах у зрителя: деревянная голова может быть расщеплена или разрезана, глиняные персонажи превращены в однородную массу, бумага разорвана, гипс расколот и т.д.

Важно подчеркнуть, что в творчестве Шванкмайера куклы имеют не только самый разный облик, образ и характер, но и с технической точки зрения поразительно разнообразны. Это могут быть и вырезанные из дерева куклы, вызывающие зрительскую симпатию, и куклы-шаблоны, куклы-идолы: их режиссер боится и ненавидит. Пример тому куклы-футболисты в галлюциногенном матче из фильма «Мужские игры» (1988), где голом считается убийство игрока из команды противника. Можно вспомнить гипсовые и глиняные куклы Шванкмайера.

Кроме всего вышеперечисленного не стоит забывать и о бумажных куклах, которые часто встречаются в его фильмах. Будто по-детски вырезанные из журналов и книг, они становятся главными персонажами повествования, как и облупленные марионетки, словно купленные у старьевщика.

Как писала Ю.Кристева о различии материалов, из которых художник изготавливал кукол: «Тем не менее, самое главное утверждение Шванкмайера в материале марионетки – статус, передающий свою озабоченность в связи с материальностью самого существования, мир во всей его тактильной, сладострастной телесности» [Левитова, 2005, электрон. дан.], с чем нельзя не согласиться.

В конечном итоге можно заключить, что все персонажи и объекты в художественном словаре Шванкмайера объединяет идея кунсткамеры – эклектичного собрания удивительных, аномальных предметов, созданных природой или человеком. «Извращенное искажение Шванкмайером научной информации, – как пояснял Д.Хопкинс, – коренится в его принадлежности как художника к чешской традиции сюрреализма. В Праге располагалась крупнейшая вундеркамера конца 16 века...и работа Шванкмайера иронически ссылается на чудеса этой коллекции» [Хопкинс, 2009, 161]. Не удивительно, что именно в стилистике кабинетов курьезов 16 века или провинциальных музеев минувших веков были оформлены персональные выставки Я.Шванкмайера, одна из которых проходила в Музее современного искусства «Гараж» в 2013 году (21 июня – 25 августа).

Общим же вектором творческих исканий Я.Шванкмайера стало движение к детству. Исследователи связывают это с целым рядом предпосылок и причин, начиная от теории психоанализа и заканчивая фактами биографии художника. Ян и Эва Шванкмайер (жена и на протяжении долгих лет ассистент и соавтор режиссера) блуждали от классических образцов сюрреализма к наивному искусству, ар брюту и обратно, создавая собственный мир образов и символов. «Анимация способна оживить воображаемый мир детства, возвратив ему первоначальное правдоподобие, в подтверждение вышесказанному говорил Я.Шванкмайер, – соединение детских игр с воображением и инфантильными снами обретает измерение «объективной» реальности» [Долин, 2009, электрон. дан.].

Технику коллажа, соединения порой парадоксальных и несовместимых деталей воедино, Шванкмайер применяет и в самом киноповествовании. Чаще всего, заявленный в названии фильма нарратив, по замечанию А.Козловой, подвергается разрушительной силе воображения режиссера и не имеет четко структурированного, последовательного рассказа, когда одно событие логично следует и вытекает из предшествующего. В любой момент, как в калейдоскопе, может произойти все, что угодно. Помимо излома повествовательной логики, мир фильмов Я.Шванкмайера

А.В. Волкова *Сюрреалистическая традиция репрезентации куклы  
в актуальном визуальном и медийном искусстве*

оказывается лишенным диалогов между персонажами. Шванкмайер использует язык жестов, движений, прикосновений между героями – и в этом тоже есть своеобразная игра.

В качестве примера использования куклы в фильмах Я.Шванкмайера рассмотрим одну из самых знаменитых картин режиссера – «Алиса», известную также под названием «Сон Аленки» (1988). Это не сказочный сон, приснившийся девочке Алисе, как зритель привык воспринимать большинство экранизации знаменитой книги Л. Кэрролла, а тяжелая и болезненная галлюцинация девочки Аленки.

Важно подчеркнуть, что во всем фильме ни одна деталь в зоне внимания не остается «мертвой», каждый элемент в какой-то момент приходит в движение, или наоборот «умирает» на глазах зрителя. Желая подчеркнуть двойственность окружающего мира, Алиса Шванкмайера имеет несколько ипостасей. Она предстает перед зрителем в виде куклы и в виде девочки – человеческий облик и кукольное воплощение.

Шванкмайер в качестве основной интерпретации Алисы выбирает не кинематографическую и не театральную, а игровую виниловую куклу – изъятую из «реквизита» обычной детской комнаты. Это не марионетка, не перчаточная кукла – у Алисы отсутствует привычная гибкость и пластичность марионетки, она скорее аналог скульптуры или фарфоровой куклы. При этом режиссер в одном фильме сочетает два разных вида кукол – фарфоровые и механические. И если в Кролике только прослеживаются отдельные черты механистичности, то заводной заяц сохраняет все ее свойства.

Главный герой – фарфоровая Алиса – словно бы живой человек, только заключенный в кукольную основу. Образ Алисы отличается особой целостностью и неуязвимостью, кукла девочки – единственная игрушка, не подвергающаяся разрушительному воздействию со стороны других героев или происходящих событий и обстоятельств. Шляпник же – образ марионетки без источника управления. Марионетка, потерявшая своего невропаста, становится в некотором роде «безумной». Именно это качество, претворенное в облике Шляпника, в полной мере отвечает требованиям его образной характеристики. Такое сложное взаимодействие кукол, каждая из которых несет разную функцию, и «возможность соединения машины и игрушки вызывает ощущение неопределенности в отношении их подлинного содержания, поддерживает «детский» интерес к тому, «что внутри» [Козлова, 2014, электрон. дан.].

Подводя итог вышесказанному, мы можем выявить преемственность сюрреалистической традиции в творчестве Яна Шванкмайера. Во-первых, это продолжение темы игры и использования ее атрибутов, в числе которых разные виды марионеток и кукол. Игровая тенденция раскрывается и в основе художественного метода: режиссер представляет кукол как живых актеров, а актеров снимает точно так, как будто это пластилиновые объекты или механические модели. Нередко в его фильмах человеческая деятельность воспроизводится неодушевленными предметами – так, в «Пикнике с Вейсманном» (1968) участниками трапезы становятся не люди, а их личные вещи. В этом прослеживается сюрреалистический интерес к кукле как к объекту, чьи свойства находятся на границе живого и мертвого, детского и взрослого, невинного и зловещего. Встреча с подобной куклой отсылает нас к «жуткому» Фрейда, состоянию, возникающему при столкновении с хорошо знакомым явлением, вытесненным в область бессознательного. Куклы Шванкмайера оказываются особенно жуткими даже не из-за их внешнего вида (к примеру, кукла Алиса не выглядит слишком страшной), а из-за особого метода съемки, позволяющего представить эти создания в виде одушевленных существ. Как отмечает В. Мазин, «существуют такие психические расстройства, когда человеку кажется, что он марионетка, что им управляют, что он автомат. Вот эту идею Фрейд с Лаканом проясняют как то, что в человеке есть страх, что он может оказаться автоматом. Марионетка, центр управления которой вынесен в Другого» [Мазин, 2014, электрон. дан.]. Страх обрести в кукле живого человека или обнаружить механизм внутри себя – вот, что интересует Шванкмайера, и эта тема становится лейтмотивом всего творчества художника.

Во-вторых, от сюрреалистов Шванкмайеру досталась техника коллажа, которая проявляется у него как на синтаксическом уровне, в визуальной организации фильмов, так и на семантическом уровне, когда коллаж расширяет и смысловой контекст сюжета. Куклы Шванкмайера постоянно подвергаются деконструкции, мутации, деформации («Возможности диалога» (1982)). С помощью семантического коллажа режиссер обыгрывает оппозицию «живое»-«мертвое», создавая сложносоставные объекты из частей бытовых и органических предметов, умерщвляя или оживляя своих кукол.

Наконец, фетишизация объектов у Шванкмайера – также наследие сюрреализма, основной принцип в подходе к выбору предметов – эстетика «кунсткамеры». Куклы и игрушки, а также их отдельные части, бытовые предметы становятся у Шванкмайера полноправными персонажами фильмов, а личные вещи полностью перенимают свойства и устремления своих хозяев. Все вместе они и создают ни с чем, пожалуй, несравнимый художественный мир этого «доктора кукольных наук» [Долин, 2014, электрон. дан.].

### СИНДИ ШЕРМАН

Творчество Синди Шерман охватывает ровно четверть века. Все эти годы художница занимается в основном постановочной фотографией: «Можно сказать, что в значительной степени благодаря С.Шерман постановочная фотография к середине 1980-х годов приобщается к музейному искусству» [Андреева, 2011, 243]. Художница всегда является моделью и автором своих работ, но нельзя назвать этот жанр автопортретом: Шерман не пытается отразить себя в работах, она показывает случайных людей. Все эти образы не типичные и не собирательные – персонажи Шерман всего лишь незнакомцы, которые часто встречаются на улице и в транспорте.

В 1975 был окончен короткий черно-белый немой фильм «Dolls Clothes», в котором Синди Шерман объединила кино с живыми актерами и анимированные последовательности. «Dolls Clothes» был сделан, когда Шерман была студенткой отделения гуманитарных наук в Государственном колледже Буффало в Нью-Йорке, где она училась между 1972 и 1976. Этот фильм стал первым использованием образа куклы в ее творчестве.

Фильм начинается с кадра, показывающего обложку книги, которая украшена цветочной границей и фотографическими очертаниями женщин, носящих старомодные шляпы и одежду. В книге слева фотографическое очертание молодой женщины (Шерман) в нижнем белье, размещенной в ячейке под этикеткой «DOLL». Справа под этикеткой «CLOTHES» пластмассовые кластеры, содержащие очертания различных образов. «Кукла» выбирает одежду, сгруппированную по категориям, таким как «школа» или «повседневное». Одевшись, она оставляет книгу и переходит на смежную поверхность, показывающую расческу, косметику и другие аксессуары. Кукла проверяет свою внешность в зеркале, прежде чем пара больших человеческих рук войдет в кадр, снимет одежду с куклы и разложит все по соответствующим кластерам. Вынужденно оставшись только в нижнем белье, кукла, кажется, чувствует себя неполноценной. Книга закрывается. В течение фильма многократные очертания переодевания куклы в различных позах выстраиваются в линию через кадр. Шерман первоначально построила книгу, показанную в фильме «Dolls Clothes», вырезав изображения одежды и чисел из фотобумаги.

В интервью 2006 года Шерман разъяснила некоторые детали фильма: «Когда я была подростком, я сделала небольшие рисунки всей своей одежды, и каждое воскресенье ночью я анализировала свой школьный образ...» [Schor, 2012, 55]. Писатель и куратор Кэтрин Моррис оценила «Dolls Clothes» в контексте более поздней карьеры Шерман: «Вместо того, чтобы делать фильм, в котором она фактически появляется, Шерман приняла решение сделать автобиографический фильм представлением ее подростковых лет» [Morris, 2005, 11]. Синди Шерман в этом фильме раскрывает тему познания себя и своего тела подростками, поднимая проблему самоидентификации – ключевую проблему в искусстве сюрреализма и искусства XX века в целом, которая в пубертатный период становится наиболее острой. Шерман не случайно выбирает

А.В. Волкова *Сюрреалистическая традиция репрезентации куклы  
в актуальном визуальном и медийном искусстве*

именно куклу для воплощения этой проблемы: с помощью куклы человек реализует свои желания – ей можно управлять. В фильме куклой руководит рука, которая возвращает ее в книгу, не дает вырваться из пространства и насладиться изначально выбранным платьем. Образ руки – метафора родителя: зачастую именно так взрослые критикуют внешний вид подростка, который стремится выйти за границы предложенного ими образа.

Работая почти всегда в жанре фотографии, Шерман продолжает исследовать, как построена идентичность, как поведение и работа формируют концепции пола, при этом вновь обращаясь к образу куклы. Благодаря частому использованию разнообразных костюмов и обильной косметики, Шерман имела возможность перевоплощаться в различных персон в своей работе. В 1977-1980 гг. она создала «Untitled Film Stills», серию из шестидесяти девяти черных и белых фотографий, на которых художница изображает себя в виде стереотипных персонажей женского пола из голливудского кино. «В процессе создания работ художница насыщает семантически пустую матрицу. Поэтому ее первая модель – она сама – копия без оригинала, является той идеальной проекцией. Она упивается своим инфантилизмом, переодевая не игрушку с одежками, а саму себя» [Смолянская, 2014, электрон. дан.]. Образы, созданные Шерман, восходят к сюрреалистическому манекену – проекту идеальной женщины, позволяющей реализовать самые смелые фантазии. Идея копии без оригинала в эпоху постмодернизма с легкой руки Ж.Батая получила название «симулякр» и была подробно исследована Ж.Делезом и Ж.Бодрийяром. Однако в случае с Шерман сюрреалистический подход репрезентации кукольного образа обретает новый смысл. Если сюрреалисты представляли манекены как идеальные объекты, способные удовлетворить все мужские желания, то в «Untitled Film Stills» представлен женский взгляд. Шерман рефлексировала на тему социальных ролей женщины: перед нами открывается целая галерея стереотипных фигур, от гламурной дивы и вертлявой соблазнительницы до неистовой домохозяйки. Эти «женщины-манекены» абсолютно пассивны, мертвы, их образы полностью лишены эротического флера. Шерман предлагает зрителю задуматься, как же на самом деле чувствует себя женщина под гнетом навязанных ей ролей в «мужском» мире? И сама подсказывает ответ: «подделкой». Как справедливо замечает Е.Андреева, тема «Untitled Film Stills» могла бы звучать так: «играть роль – означает быть поддельным». Репрезентация – всегда игра и всегда сокрытие чего-то, говорят нам «Кадры» Шерман [Андреева, 2011, 405].

Для более позднего цикла «Sex Pictures» 1992 года Шерман использовала кукол, манекены и протезы в фотосъемке, ставшей исследованием понятий сексуальной объективности и гротеска. В этих работах также прослеживается влияние сюрреалистической традиции. По мнению Розалинды Краусс, «Sex pictures» можно сопоставить с сюрреалистическим прототипом – фотографиями Ханса Беллмера.

Манекен у Шерман – имитация людей, помогающая представить человеческую жизнь. Идее человека противостоит стандартизированная копия тела: манекен отрицает возможность индивидуальности и духовной глубины. Кроме того, манекены «уже обладают отпечатком СМЕРТИ» [Kantor, 2002, 153]. В качестве иллюстрации данной цитаты приведем пример работы «Untitled №258». Кукла-манекен на фотографии полностью собрана за исключением области половых органов, которые оставлены пустыми, создавая зияющее отверстие, которое показывает полый интерьер. Это представление, способное вызвать у зрителя отвращение, указывает «на вырождение человека в пустую раковину, вещь» [Brehm, 1996, 112].

В «Untitled № 263» Шерман идет еще дальше, поднимая вопросы гендерной и сексуальной проблематики. Она представляет зрителю куклу с искаленным, нарушенным тазом гермафродита: на одной стороне работы расположен член, на другой влагалище. Этим образом Шерман отменяет абсолютную классификацию альтернативной сексуальной ориентации. Изображая тело, которое является и мужчиной и женщиной, она борется против социального и сексуального деления, «создавая вид уменьшения, которое предназначается, точно, чтобы запятнать их значение, вместо того, чтобы овестить его, или лучше, создать значение себя, как запятнаное» [Krauss, 1993, 208].

В 1994–1996 годах Шерман представляет «Ужасы и сюрреалистические картины», в которых затрагивает тему сказок. И здесь вновь сюрреалистическая эстетика Ман Рэя, Сальвадора Дали и Ханса Беллмера оказывается близкой Синди Шерман. Самая впечатляющая работа «Untitled № 315» представляет собой лицо-маску, вместо глаз на котором зияют щелки, а под подбородком, украшенным ртом с обнаженным рядом зубов просматривается предплечье с кровавым порезом. Сама голова растет из какой-то кожистой материи, на которой расположился чудовищный искусственный глаз.... Это фотография иллюстрирует «жуткое», изображая не просто мертвеца, но мертвую куклу, символизирующую «гибель лика, конечность бесконечного» [Андреева, 2011, 425].

«В фильме «Cindy, the Doll is mine», созданном как самостоятельный комментарий к работам Синди Шерман, как реминисценция на тему «куклы» у художницы, показано взаимоотношение художника и модели – здесь художник отражает происходящее с моделью, представляющую эту самую «идеальную проекцию» [Смолянская, 2014, электрон. дан.]. Образ модели в фильме явно отсылает нас к сюрреалистической кукле. Бинт на ее руке словно бы напоминает о подвижности и хрупкости, а также и потенциальной потере конечности. Создается ощущение, что бинтовая повязка вот-вот спадет, обнажив вместо девичьего локотка механический шарнир – и здесь перед зрителем неминуемо возникают образы кукол Ханса Беллмера.

Постмодернисты воспринимают сюрреалистическую идеологию как свою еще и потому, что осознают себя внутри напластований автоматического письма культуры – в толще уже созданных историй, в безвыходной протяженности и тесноте многократно пересобранных образов. И фрустрация, телесная скученность, ощутимая в произведениях Шерман, может быть связана с отсутствием выхода к неискаженной реальности, с невозможностью прорыва на свободные территории из этих мощных пластов уже погибших и снова обросших плотью образов. Образы кукол и манекенов Синди Шерман – это не просто «жуткие» подобию человека, но копии копий, которые с каждой новой серией подвергаются фрагментации, приводящей к почти полному их разрушению.

### ТОНИ ОУРСЛЕР

Среди представителей актуального искусства, в творчестве которых мы, так или иначе, встречаем отсылки к кукольным образам, пришедшим из практик сюрреализма, нельзя не выделить американского видеохудожника Тони Оурслера. Как отмечает А.Деникин, «произведения этого художника преодолевают рамки экрана, включая в себя элементы видео, скульптуры, перформанса. Его иммерсивные видеоэнвайронменты обращены напрямую к тактильному физическому опыту зрителя. Оурслер искусно использует современные технологии, исследуя проблематику медиа, что сближает его работы с видеотехнологичным направлением современного искусства – медиаискусством» [Деникин, 2013, 14].

Его опыты работы с видео-артом начались еще в 1970-х годах, но только к 1990-м он приходит к разработке сюжета куклы и манекена и вырабатывает свой собственный жанр на стыке различных медиа. Художник в своих инсталляциях соединяет видеопроекцию, звук и материальный объект, создавая таким способом необычную куклу – назовем ее «медиакуклой». Причем, его куклы антропоморфны лишь частично: их тело образовано бесформенным сочетанием сшитой вручную ткани или поношенной одежды, набитыми подушками, коробками или мешками, но на общем фоне объекта всегда выделяется главное – человеческое лицо, которое является проецируемым изображением. В процессе творческой эволюции медиакукла Оурслера распадается на части, от нее остается только лицо, деформированное и представленное лишь несколькими его частями – как правило, ртом и глазами («Smiley», 2003; «Climax II», 2005) [Oursler, 2014, e-data].

Тони Оурслера привлекает не идеальная форма человеческого тела, воссозданная манекеном, а, скорее, пугала или куклы вуду. Работа над медиакуклами также предполагает ручной труд, а достичь человекоподобия на принципиально новом уровне позволяет видео и звуковой ряд.

А.В. Волкова *Сюрреалистическая традиция репрезентации куклы  
в актуальном визуальном и медийном искусстве*

С их помощью художник оживляет мертвый объект, при столкновении с которым зритель испытывает ощущения чего-то необычного и даже пугающего. «Трогательные тряпичные куклы Тони Оурслера ютились в укромных уголках галерей и музеев, но вовсе не стремились спрятаться от публики. Напротив, они активно обращались к посетителям выставок, то ведя с ними философские дискуссии, то жалуясь на жизнь, то облаивая их, как нерадивых статистов» [Кулик, 2008, 21]. В этом и проявляется «жуткое» Фрейда – абсолютно статичный объект оживает на глазах, вдруг начинает разговаривать, выражать свои эмоции. Встреча с такой куклой вызывает смешанные эмоции, пробуждая в нас одновременно интерес, отвращение и испуг. Подобное состояние возникает из-за невозможности поставить его в определенную систему, существующую у нас в голове, повесить ярлык, маркирующий объект как живой или мертвый, одушевленный или неодушевленный.

Придумывая и создавая своих медиакукол, Тони Оурслер исследует влияние мира новых медиа на психологию и поведение человека. Особый интерес для него представляет феномен человеческого сопереживания, способность «читать чужие мысли», а также проблема раздвоения личности. Именно потому центральным персонажем большинства работ Тони Оурслера становится лицо как зеркало чувств. При этом роль зрителя при встрече с медиакуклой подразумевает не пассивное созерцание, а способность воспринимать, сопереживать и сочувствовать ей. Заметим, что художник намеренно создает кукол с лицом, лишенным некоторых его частей – глаз, носа, рта. Тем самым он говорит о том, как «мало частей лица необходимо нам для того, чтобы по-прежнему суметь распознать его как лицо, и для того, чтобы оно по-прежнему было выразительным» [Pennington, 2012, 12].

Работа «Devil's Daughter» (1996) представляет собой маленькое, скорчившееся на полу создание, с круглой головой, на которую проецируется лицо, и покалеченным телом, закутанным в цветастое платье. Кукла словно оживает на глазах, когда произносит слова: «Это внутри меня, я чувствую это, но я дочь Дьявола». Она одновременно жалкая, хрупкая и злоедающая. Зрителю трудно выделить конкретное чувство при знакомстве с этой работой – цель художника заставить нас пережить яркий всплеск разных эмоций. Здесь, как и в других работах, Оурслер исследует способность новых медиа вызывать более сложные ощущения, которые можно контролировать и усиливать, экспериментируя также с формой и размером объектов. Собственно, более поздние работы художника не превышают двух сантиметров в высоту, став миниатюрными, сложными и спокойными, что вынуждает зрителя максимально приближаться к объектам, чтобы увидеть и услышать их.

Необычные объекты Тони Оурслера отсылают нас к семантическому коллажу, характеризующему сюрреалистическую куклу. Сюрреалисты старательно деконструировали ее, чтобы создать новые метафорические смыслы. Макс Эрнст сформулировал определение сюрреалистического коллажа в эссе «Каков механизм коллажа» (1936), охарактеризовав его как художественную трансмутацию, «соединение двух реальностей, внешне не непримиримых, на плоскости, которая, определенно, не подходит для них» [Ghiselin, 1952, 61]. Как отмечает Ж. Шенье-Жандрон, «сюрреалистический коллаж можно было бы сравнить с теми игровыми отношениями, которые Марсель Дюшан и Франсис Пикабия выстраивали между готовыми произведениями и их названиями (электрическая лампа, названная Пикабия «Американкой»)» [Шенье-Жандрон, 2002, 112]. Подобное мы наблюдаем у Оурслера. Художник использует метод коллажа, с помощью которого разрушает внутренние связи произведения, синтезируя новый объект. Параллельно он добивается и нарушения последовательности зрительских ассоциаций, вызывающей некомфортное эмоциональное состояние. Его объекты состоят из нескольких компонентов, статичных и динамичных: статичен сам предмет, а движение передает видео-проекция и звук. Например, работа «Guilty» (1995) представляет собой странную куклу, лежащую на полу, обездвиженную тяжестью брошенного сверху матраса, с неподвижным телом из полого тряпичного платья и подушкой вместо головы. На голову-подушку проецируется лицо девушки с ярко-красными губами, которые повторяют: «Я больна, я больна. Я знаю». Работа собрана по принципу семантического коллажа,

введенного в практику сюрреалистами, но использование мультимедиа усиливает эффект «жуткого».

Главной темой для Тони Оурслера является изучение воздействия виртуальных систем пространства, интернета и СМИ на нашу психику и наше сознание: «Исследуя проблему массового увлечения телевидением, художник создает видеоскульптуры, в которых выявляет механизм влияния продуктов медиаиндустрии на развитие у человека различных психических расстройств» [Деникин, 2013, 80]. Показательным примером является выставка «Face to Face», прошедшая в 2012 году в ARoS Aarhus Kunstmuseum. Название выставки говорит само за себя – «Лицом к лицу», указывая на то, что большая часть внимания художника сосредоточена на лице и на том, как оно выражает эмоции. Особенно важно, что все объекты задуманы таким образом, чтобы при контакте со зрителем они провоцировали взаимодействие. Самым интересным для Оурслера является образ ведущего телевизионных новостей – сдержанный, даже скованный, но не только границами телевизионного пространства (мы видим на экране только лицо и минимум жестов), но также и эмоционально. Лицо новостного ведущего может передавать глубокую скорбь, когда новость касается трагедии, а через мгновение изображать веселье в разговоре о прогнозе погоды. И все это достигается минимумом средств – легкая улыбка, приподнятая бровь, наклоненная немного голова. Глубоко статичный и эмоционально ограниченный образ человека, рассказывающего нам о новостях, даже в нашем сознании остается неизменным – это носитель определенных внешних признаков, таких как прическа, макияж, положение рук. Перед нами скорее кукла, автомат, механизм, робот, чем реальный человек. Как только что-то в нем меняется и выбивается из сохраненной в памяти схемы – мы это замечаем и воспринимаем как ложный сигнал. Тони Оурслер противопоставляет этому образу эмоциональную гипертрофированность героев так называемых «мыльных опер». Перед ними не стоит задача сдерживать свои эмоции, скорее наоборот, они должны выражать их ярко и гротескно. Художник соединяет эти два типа в своих работах, усиливает их и создает странное существо, реагирующее на происходящее вокруг, существо кукольного типа, при виде которого зритель не понимает, смеяться ему или плакать. Таким образом, Оурслер исследует отношения между человеком и медиа, сталкивая своих зрителей непосредственно лицом к лицу с объектами [Pennington, 2012, 15].

Тони Оурслеру удалось создать самобытную художественную вселенную, населенную причудливыми персонажами, медиакуклами и странными объектами с чертами кукол и антропоморфных существ, созданных по принципу сюрреалистического коллажа. Размещенные в выставочном пространстве, они создают атмосферу то ли магического театра, то ли дома для сумасшедших. Эти «жуткие» объекты создаются автором с использованием как материальных предметов, так и цифровых медиа. Звук и видео, наряду с движущейся проекцией лица или отдельных его частей, играют важную роль в создании эмоционального фона работы, раскрывающегося на контрасте со статичным «телом» куклы. Куклы Оурслера обнаруживают свои корни в традициях вуду и сюрреалистических экспериментах, но одновременно и являются продуктом культуры постмодернизма, размышлением на тему интеграции новых медиа в жизнь человека.

Подводя итог вышесказанному, следует отметить, что в актуальных и медийных практиках образ куклы получает дополнительную семантическую нагрузку, а интерес к сюрреализму можно рассматривать, как попытку переосмыслить неразрешенные в течение века исторические вопросы, через которые рассматриваются и явления нового времени. Каждый художник находит в сюрреализме что-то для себя. Так, для Яна Шванкмайера он становится базисом для формирования собственного стиля, Синди Шерман в своем творчестве затрагивает тему социальной и гендерной идентичности, а Тони Оурслер ставит над зрителем психологический эксперимент. Важно отметить также и то, что помимо разработки «вечных» социокультурных тем, в творчестве художников постмодерна проявляются вопросы, характерные для новой эпохи, например, воздействие массового производства и средств массовой информации на самосознание. Подобное расширение границ

А.В. Волкова *Сюрреалистическая традиция репрезентации куклы  
в актуальном визуальном и медийном искусстве*

проявляется и в самом образе куклы, которая по-прежнему представляет собой семантический коллаж, использовавшийся сюрреалистами, но превратившейся в медиаколлаж. Эта трансформация не изменила его сути – соединения разных семантических пластов в одном объекте – но позволила значительно усилить эмоциональный эффект. Куклы Синди Шерман, Яна Шванкмайера и Тони Оурслера возвращают нас к «жуткому», но заставляют переживать этот эффект с новой силой. Таким образом, мы наблюдаем как сюрреалистическая традиция репрезентации куклы в их творчестве мутирует, а сама кукла становится анимированным персонажем, существующим в параллельной миру «медиареальности».

#### ЛИТЕРАТУРА

1. *Андреева Е.* Все и Ничто: символические фигуры в искусстве второй половины 20 века / *Е. Андреева.* – 2-е изд., испр. и доп. – Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 584 с.
2. *Бретон А.* Первый манифест сюрреализма 1924. [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – 2002. – Режим доступа: <http://www.staratel.com/pictures/surreal/manifest.html>
3. *Герман М.* Модернизм: Искусство первой половины 20 века / *М. Герман.* – 2-е изд., испр. – Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2005. – 480 с.
4. *Деникин А.* ВидеоАрт / Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – Москва: Videoart digital std., 2013. – 110 с.
5. *Долин А.* Ян Шванкмайер: «Доктор кукольных наук» [Электронный ресурс]. – Электрон. журн. – 2009. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/2009/09/n9-article13>
6. *Козлова А.А.* Синтез приёмов анимации, коллажной техники и инсталляции в кинематографе Яна Шванкмайера / *А.А. Козлова* // Артикульт. 2014. 15(3). С. 45-53.
7. *Кулик И.* Потек сознания. Тони Оурслер на Винзаводе / *Ирина Кулик* // Коммерсантъ – 2008. – 13 нояб. (№185) – С. 21.
8. *Левитова В.* Ян Шванкмайер сквозь призму чешской культуры [Электронный ресурс]. – Электрон. журн. – 2005. – Режим доступа: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/328/>
9. *Лотман Ю.* Куклы в системе культуры / *Ю. Лотман* // Избранные статьи: в 3-х тт. – Таллин: Александра, 1992. – Т. 1: Статьи по семиотике и топологии культуры. – С. 377-380.
10. *Мазин В.* Техника и призраки: Виктор Мазин о «жутком» у Фрейда [Электронный ресурс]. – Электрон. журн. – 2014. – Режим доступа: <http://special.theoryandpractice.ru/unheimlichkeit>
11. *Смолянская Н.В.* Между эротическим и «жутким»: куклы Синди Шерман / *Н.В. Смолянская* // Артикульт. 2012. 6(2). С. 1-10.
12. *Хопкинс Д.* Дадаизм и сюрреализм. Очень краткое введение / *Д. Хопкинс.* – Москва: АСТ-Астрель, 2009. – 221 с.
13. *Шенье-Жандрон Ж.* Сюрреализм / Пер. с фр. С. Дубина. – Москва: НЛЮ, 2002. – 416 с.
14. *Brehm M.* The Body and its Surrogates / *Cindy Sherman.* – Rotterdam: Museum Boijmans Van Beuningen, 1996. – 135 p.
15. *Ghiselin B.* The creative process: a Symposium. – California: University of California Press, 1952. – 153 p.
16. *Hames P.* Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer. – London: Wallflower press, 2008. – 247 p.
17. *Jones A.* Tracing the Subject with Cindy Sherman / *A. Jones* // *Cindy Sherman Retrospective / essays by Amanda Cruz, Elizabeth A.T. Smith, Amelia Jones.* – Chicago and LA: The Museum of Contemporary Art, 1997. – P. 33-35.
18. *Kantor T.* The Theatre of Death: A Manifesto, in *Huxley and Witts, ed. The Twentieth-Century Performance Reader (2nd edition).* – London and New York: Routledge, 2002. – 253 p.
19. *Krauss R.* Bachelors. – Cambridge: The MIT Press, 2000. – 228 p.
20. *Krauss R.* Cindy Sherman: 1975-1993. – New York: Rizzoli International Publications, 1993. – 246 p.
21. *Morris C.* The Education of Cindy Sherman. – Saint Louis: Contemporary Art Museum St. Louis, 2005. – 56 p.
22. *Pennington L.* Face to Face // *Face to Face exhibition catalogue.* – Aarhus: ARoS Aarhus Kunstmuseum. Mar. 2, 2012. – P. 7-16.
23. *Schor G.* Cindy Sherman: The Early Works 1975–1977: Catalogue Raisonné. – Ostfildern, Vienna and New York. – 2012. – 375 p.
24. Surrealism // *Encyclopædia Britannica Online [Electronic resource].* – Electronic data. – 2015. – Mode access: <http://global.britannica.com/art/Surrealism>
25. *Tony Oursler [Electronic resource].* – Electronic data. – 2014. – Mode access: <http://www.tonyoursler.com/>

A. Volkova *Surrealistic dolls*  
*in the contemporary visual and media arts*

26. Tribe M. *New Media Art – Introduction*. – Brown University Wiki: Art, Technology and Culture Colloquium [Electronic resource]. – Electronic data. – 2007. Mode access: <http://atc.berkeley.edu/201/readings/New%20Media%20Art%20-%20Introduction%20-%20Mark%20Tribe%20-%20Brown%20University%20Wiki.pdf>

REFERENCES

1. Andreeva E. *Vse i Nichto: simbolicheskie figuryi v iskusstve vtoroy polovinyi 20 veka* [All and Nothing: Symbolic figures in the art of the 1950-2000s]. Saint-Petersburg, Ivan Limbakh, 2011.
2. Brehm M. *The Body and its Surrogates. Cindy Sherman*. Rotterdam, Museum Boijmans Van Beuningen, 1996.
3. Breton A. *Pervyyi manifest syurrealizma 1924* [First Surrealist Manifesto]. E-source: <http://www.staratel.com/pictures/surreal/manifest.html>
4. Denikin A. *Video Art / Videohudozhniki. Albom s tekstovymi vstavkami i kommentariyami* [Video artists. Album with text and comments]. Moscow, Videoart digital std., 2013.
5. Dolin A. *Yan Shvankmayer: «Doktor kukolnyih nauk»* [Jan Svankmajer: “Dr. of Puppet Sciences”]. E-source: <http://kinoart.ru/archive/2009/09/n9-article13>
6. German M. *Modernizm: Iskustvo pervoy polovinyi 20 veka* [Modernism: Art of the first half of the 20th century]. Saint-Petersburg, Azbuka-klassika, 2005.
7. Ghiselin B. *The creative process: a Symposium*. California, University of California Press, 1952.
8. Hames P. *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer*. London, Wallflower press, 2008.
9. Hopkins D. *Dadaizm i syurrealizm. Ochen kratkoe vvedenie*. [Dada and Surrealism]. Moscow, AST-Astrel, 2009.
10. Jones A. *Tracing the Subject with Cindy Sherman*. Chicago and LA, The Museum of Contemporary Art, 1997. P. 33 – 35.
11. Kantor T. The Theatre of Death: A Manifesto, in *Huxley and Witts*, ed. The Twentieth-Century Performance Reader (2nd edition). London and New York, Routledge, 2002.
12. Kozlova A. *Sintez priyomov animatsii, kollazhnoy tehniki i installyatsii v kinematografe Yana Shvankmayera* [Synthesis techniques of animation, collage and installation technology in Jan Svankmajer films] in *Articult*. 2014. 15(3). P. 45-53.
13. Kulik I. Potek soznaniya. Tony Oursler na Vinzavode [Drip consciousness. Tony Oursler at Winzavod]. *Kommersant*. 2008, n. 185.
14. Krauss R. *Bachelors*. Cambridge, The MIT Press, 2000.
15. Krauss R. *Cindy Sherman: 1975-1993*. New York, Rizzoli International Publications, 1993.
16. Levitova V. *Yan Shvankmayer skvoz prizmu cheshskoy kulturyi* [Jan Svankmajer through the prism of Czech culture]. E-source: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/328/>
17. Lotman Yu. *Kuklyi v sisteme kulturyi* [Dolls in Culture]. Tallinn, Aleksandra, 1992.
18. Mazin V. *Tehnika i prizraki: Viktor Mazin o «zhutkom» u Freyda* [Machinery and ghosts: Viktor Mazin about Freud’s “The Uncanny”]. E-source: <http://special.theoryandpractice.ru/unheimlichkeit>
19. Morris C. *The Education of Cindy Sherman*. Saint Louis, Contemporary Art Museum St. Louis, 2005.
20. Pennington L. *Face to Face. Face to Face exhibition catalogue*. Aarhus, ARoS Aarhus Kunstmuseum. Mar. 2, 2012. P. 7-16.
21. Schor G. *Cindy Sherman: The Early Works 1975–1977: Catalogue Raisonné*. Ostfildern, Vienna and New York. 2012.
22. Shenye-Zhandron Zh. *Syurrealizm* [Surrealism] Moscow, NLO, 2002.
23. Smolyanskaya N. *Mezhdru eroticheskim i zhutkim: kuklyi Sindi Sherman* [Between the erotic and the uncanny: Cindy Sherman’s doll] in *Articult*. 2012. 6(2). C. 1-10.
24. Surrealism. *Encyclopædia Britannica Online*. E-source: <http://global.britannica.com/art/Surrealism>
25. *Tony Oursler*. E-source: <http://www.tonyoursler.com/>
26. Tribe M. *New Media Art – Introduction*. Brown University Wiki: Art, Technology and Culture Colloquium. E-source: <http://atc.berkeley.edu/201/readings/New%20Media%20Art%20-%20Introduction%20-%20Mark%20Tribe%20-%20Brown%20University%20Wiki.pdf>Текст статьи...Текст статьи...Текст статьи...Текст статьи...Текст статьи...Текст статьи...