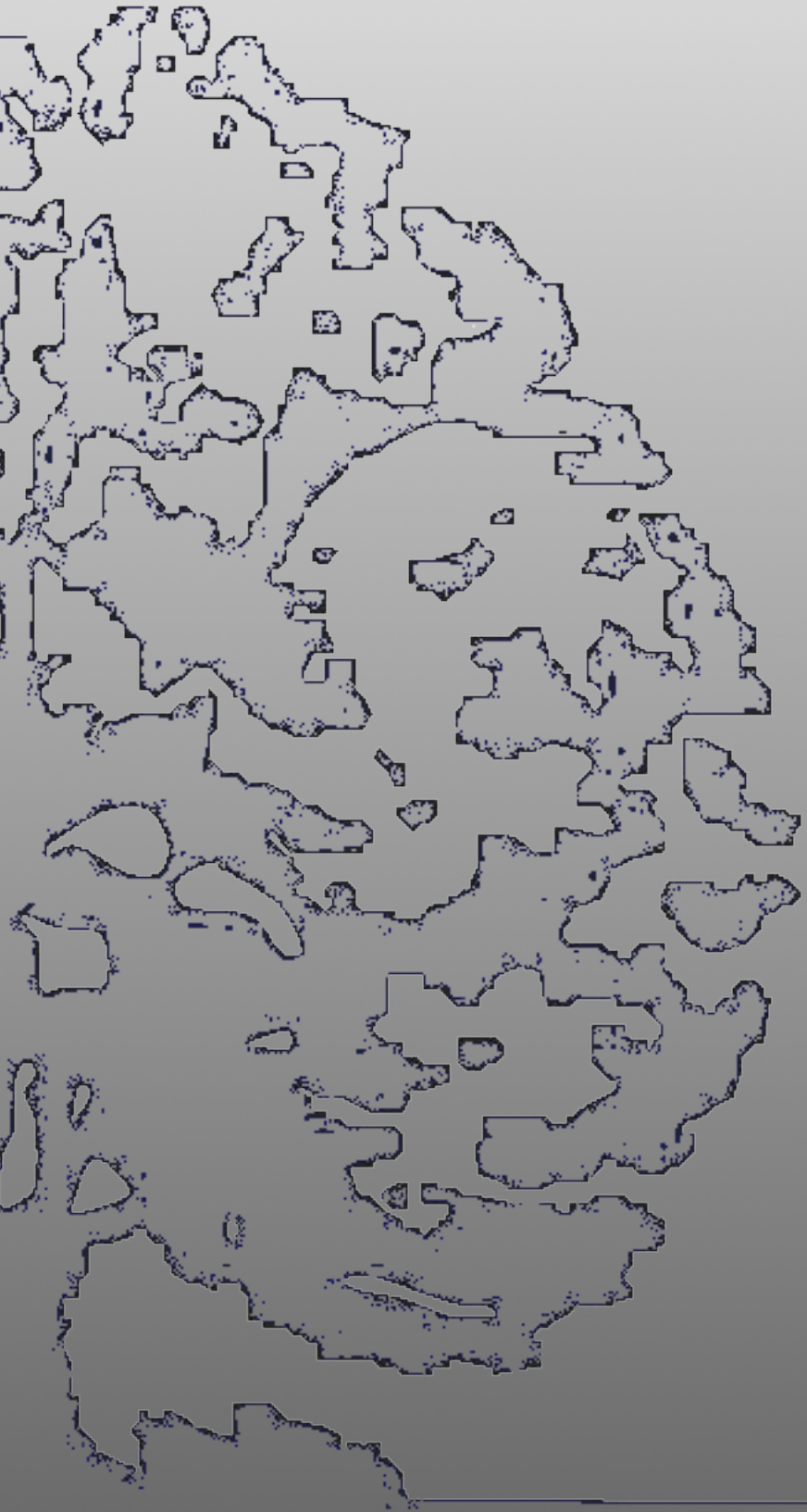
ISSN 2227-6165

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ

ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

Двенадцатый год издания / 12th Year of publication



№47 (3-2022)
июль-сентябрь / July-September

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ ЖУРНАЛА

Председатель

Хренов Николай Андреевич, доктор философских наук, профессор, главный научный сотрудник сектора художественных проблем массмедиа Государственного института искусствознания (Москва, Россия).

Члены совета

Артюх Анжелика Александровна, доктор искусствоведения, профессор Санкт-Петербургского Института кино и телевидения, профессор Санкт-Петербургского государственного университета (Санкт-Петербург, Россия).

Баканова Ирина Викторовна, кандидат филологических наук, доцент, заместитель директора Государственного музея изобразительных искусств им. А.С. Пушкина по научной работе (Москва, Россия).

Ганжара Ольга Анатольевна, кандидат филологических наук, доцент Северо-Кавказского федерального университета (Ставрополь, Россия).

Гумбрехт Ханс Ульрих, доктор философии (PhD), профессор Стэнфордского университета (США).

Жижек Славой, доктор философии (PhD), старший научный сотрудник Института социологии и философии Люблянского университета (Словения).

Зверева Галина Ивановна, доктор исторических наук, профессор, зав. Отделением социокультурных исследований, зав. кафедрой истории и теории культуры РГГУ (Москва, Россия).

Кондаков Игорь Вадимович, доктор философских наук, профессор кафедры истории и теории культуры Отделения социокультурных исследований РГГУ (Москва, Россия).

Кривцун Олег Александрович, доктор философских наук, профессор, действительный член РАХ, заведующий Отделом теории искусства НИИ Теории и истории изобразительных искусств РАХ (Москва, Россия).

Лапина-Кратасюк Екатерина Георгиевна, кандидат культурологии, доцент НИУ «Высшая школа экономики» (Москва, Россия).

Мизиано Виктор Александрович, кандидат искусствоведения, главный редактор «Художественного журнала» (Москва, Россия).

Паперный Владимир Зиновьевич, доктор философии (PhD), адъюнкт-профессор департамента славянских языков и литератур Калифорнийского университета (США).

Смолянская Наталья Владимировна, кандидат философских наук, PhD по философии (Университет Париж 8, Франция).

Спиридонов Владимир Феликсович, доктор психологических наук, профессор, декан факультета психологии Института общественных наук РАНХ и ГС (Москва, Россия).

Тхостов Александр Шамилевич, доктор психологических наук, профессор, заведующий кафедрой нейро- и патопсихологии факультета психологии МГУ имени М. В. Ломоносова (Москва, Россия).

Уразова Светлана Леонидовна, доктор филологических наук, доцент, заведующая Научно-исследовательским сектором «Академии медиаиндустрии», главный редактор научного журнала «Вестник ВГИК» (Москва, Россия).

Шишко Ольга Викторовна, учредитель «МедиаАртЛаб» – Центр культуры и искусства, заведующая отделом кино- и мадиаискусства ГМИИ им.А.С.Пушкина (Москва, Россия).

Якимович Александр Клавдианович, доктор искусствоведения, действительный член РАХ, главный научный сотрудник Отдела теории искусства НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ (Москва, Россия).

Ямпольский Михаил Бениаминович, доктор искусствоведения, профессор сравнительной литературы и славистики Нью-Йоркского университета (США) (Москва, Россия).

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Главный редактор

Колотаев Владимир Алексеевич, доктор филологических наук, доцент, декан факультета истории искусства, зав. кафедрой кино и современного искусства ФИИ РГГУ (Москва, Россия).

Члены редакционной коллегии

Марков Александр Викторович (заместитель главного редактора), доктор филологических наук, кандидат философских наук, доцент, заместитель декана факультета истории искусства РГГУ (Москва, Россия).

Штейн Сергей Юрьевич (ответственный редактор), кандидат искусствоведения, доцент кафедры кино и современного искусства факультета истории искусства РГГУ (Москва, Россия).

Лиманская Людмила Юрьевна, доктор искусствоведения, профессор, зав.кафедрой теории и истории искусства факультета истории искусства РГГУ (Москва, Россия).

Улыбина Елена Викторовна, доктор психологических наук, профессор кафедры общей психологии Института общественных наук РАНХ и ГС.

Ответственные за выпуск: В.А. Колотаев (доктор филологических наук, доцент), А.В. Марков (доктор филологических наук, доцент), С.Ю. Штейн (кандидат искусствоведения, доцент)

ART&CULT АРТИКУЛЬТ ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ научный электронный журнал

Научное рецензируемое электронное издание факультета Истории искусства РГГУ

Свидетельство о регистрации Эл № ФС77-45872
выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций
ISSN 2227-6165
Периодичность — 4 раза в год

Учредитель журнала:
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Российский государственный гуманитарный университет» (РГГУ)

Адрес редакции:
125993, Москва, Миусская пл., д. 6, корп. 5 (факультет Истории искусства РГГУ)
web: http://articult.rsuh.ru
e-mail: editor.articult@rggu.ru

© Российский государственный гуманитарный университет, 2022

EDITORIAL COUNCIL

President

Khrenov Nikolaj Andreevich, Dr.Habil, Professor, Head research fellow of the Department of artistic problems of mass-media, State institute of Art Studies (Moscow, Russia).

Members of the council

Artjuh, Anzhelika Aleksandrovna, Dr.Habil, professor, Saint-Petersburg institute of cinema and television, professor, Saint Petersburg State University (Saint Petersburg, Russia).

Bakanova, Irina Viktorovna, PhD, associate professor, deputy director in research organisation, State museum of fine arts named after A. Pushkin (Moscow, Russia).

Ganzhara, Ol'ga Anatol'evna, PhD, associate professor, North Caucasus Federal University (Stavropol, Russia).

Gumbrecht, Hans Ulrich, PhD, full professor, Stanford University (USA).

Zizek, Slavoj, PhD, scientific member, institute of sociology and philosophy, University of Ljubjana (Slovenia).

Zvereva, Galina Ivanovna, Dr.Habil, full professor, head of the Department of Sociocultural investigations, chairperson of the Chair of the history and theory of culture at RSUH (Moscow, Russia).

Kondakov, Igor' Vadimovich, Dr.Habil, professor of the Department of Sociocultural investigations at RSUH (Moscow, Russia).

Krivtsun, Oleg Aleksandrovich, Dr.Habil, professor, full member of the Russian Academy of Arts, head of the department of theory of art at the Institute of the theory and history of fine arts at the Russian Academy of Arts (Moscow, Russia).

Lapina Kratasjuk, Ekaterina Georgievna, PhD, associate professor, National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia).

Miziano, Viktor Aleksandrovich, PhD, chief editor of the Art Journal (Khudogjestvennyi Zhurnal) (Moscow, Russia).

Paperny Vladimir, PhD, adjunct professor, Slavic languages and literatures department at UCLA (USA).

Smoljanskaja, Natal'ja Vladimirovna, PhD Universite Paris 8.

Spiridonov Vladimir Felixovich, Dr. Habil, Professor, Dean of the Faculty of Psychology of the Institute of Social Sciences at RANEPA (Moscow, Russia)

Tkhostov Alexander Shamilevich, Dr. Habil, Professor, chairman of the chair of neurons and abnormal psychology, faculty of psychology at Moscow State University named after M.V. Lomonosov (Moscow, Russia)

Urazova, Svetlana Leonidovna, Dr. Habil., assistant professor,Head of the Research Department of the Academy of the media industry, chief editor of the scientific journal "Bulletin of Cinematography" (Moscow, Russia).

Shishko, Ol'ga Viktorovna, founder of the “MediaArtLab” Center for Art and Culture, the head of the Department of Film and Media Arts of the Pushkin State Museum of Fine Arts (Moscow, Russia).

Jakimovich, Aleksandr Klavdianovich, Dr.Habil, full member of the Russian Academy of Arts, Chief Researcher at the Department of art theory at the Institute of theory and history of fine arts at the Russian Academy of Arts (Moscow, Russia).

Yampolsky, Mikhail Beniaminovich, Dr. Habil, professor of comparative literature and Slavic Studies at New York University (USA).

EDITORIAL BOARD

Chief editor

Kolotaev, Vladimir Alekseevich, Dr.Habil., associate Professor, Dean of the Faculty of Art History, Head of the department of cinema and contemporary art at RSUH (Moscow, Russia).

Members of the board

Markov, Aleksandr Viktorovich, (deputy editor), Dr.Habil, associate professor, Deputy dean of the Faculty of Art History at RSUH (Moscow, Russia).

Schtein, Sergej Jur'evich, (managing editor), PhD, associate Professor, department of cinema and contemporary art at RSUH (Moscow, Russia).

Limanskaja, Ljudmila Jur'evna, Dr.Habil, professor, Head of the Department of theory and history of art at RSUH (Moscow, Russia).

Ulybina, Elena Viktorovna, Dr.Habil, professor, Department of General Psychology of the Institute of Social Sciences at RANEPA (Moscow, Russia).

Executive editors of the issue: V.A. Kolotaev (Dr.Habil., associate Professor), A.V. Markov (Dr.Habil., associate Professor), S.Yu. Schtein (PhD, associate Professor).

ART & CULT
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал
АРТИКУЛЬТ

Peer-reviewed e-journal in the field of Arts and Humanities, edited by the Faculty of the History of Art, Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia)

Certificate of registration Эл No ФС77-45872
issued by the Federal Service for Supervision of Communications, IT and Mass-Media (Russia).
ISSN 2227-6165
4 issues a year

Founder:
Russian State University for the Humanities (Federal State Budget Educational Institute of the Higher Professional Education)

Address:
125993, Fakultet Istorii Iskusstva RGGU, Miusskaya ploschad' 6, building 5, Moscow, Russia
web: http://articult.rsuh.ru
e-mail: editor.articult@rggu.ru

© Russian State University for the Humanities, 2022

ISSN 2227-6165

СОДЕРЖАНИЕ

ТЕОРИЯ ИСКУССТВА

6 *Н.В. Штольдер* Эстетические взгляды Фердинанда Ходлера: от теории параллелизма к символическим формам и образам

ИСТОРИЯ ИСКУССТВА

18 *Цинь Гои* Коллекционирование предметов искусства Китая в Англии в XIX веке

СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО

25 *М.В. Шибаев* Disco Elysium: морфология полифонического нарратива

ВИЗУАЛЬНЫЕ ИСКУССТВА

42 *В.В. Васильева* Калейдоскоп культурных шифров Юрия Соболева

51 *А.Н. Фоменко* Road art: видеоинсталляции Гульнары Касмалиевой и Муратбека Джумалиева

КИНО

56 *Ф.В. Ушаков* Образ города во французском экспериментальном кино 1970-х гг.: «Человек, который спит» Жоржа Перека

ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ КУЛЬТУРЫ

67 *А.В. Кирсанова* Фильмы эсхатологического катастрофизма как культурные артефакты своего времени: рассмотрение в исторической динамике

ВОПРОСЫ МЕТОДОЛОГИИ

87 С.Ю. Штейн Исследование в условиях художественной деятельности

РЕЦЕНЗИИ

110 *Д.О. Мартынова* Рецензия на коллективную монографию «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика»

115 SUMMARY

ISSN 2227-6165

CONTENTS

THEORY OF ART

6 *N.V. Shtolder* Aesthetic views of Ferdinand Hodler: from the theory of parallelism to symbolic forms and images

HISTORY OF ART

18 *Qin Guoyi* Collecting Chinese art in England in the 19th century

CONTEMPORARY ART

25 *M.V. Shibaev* Disco Elysium: the morphology of polyphonic narrative

VISUAL ARTS

42 *V.V. Vasilyeva* Yuri Sobolev's cultural cipher system

51 *A.N. Fomenko* Road Art: the Video Installations of Gulnara Kasmalieva and Muratbek Dzhumaliyev

CINEMA

56 *F.V. Ushakov* The image of the city in french experimental cinema of the 1970s: Georges Perec's "The man who sleeps"

HISTORY AND THEORY OF CULTURE

67 *A.V. Kirsanova* Films of eschatological catastrophism as cultural artifacts of their time: consideration in historical dynamics

METHODOLOGY

87 *S.Yu. Schtein* Research in the conditions of artistic activity

REVIEWS

110 *D.O. Martynova* Review of the collective monograph "The Vitality of the Art. Modern manifestations. Analytics"

115 SUMMARY

ISSN 2227-6165

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

Научная статья / Research article
УДК/UDC 7.01+75.01
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-6-17

Наталья Владимировна Штольдер
Natalya Vladimirovna Shtolder
кандидат искусствоведения, профессор кафедры изобразительного искусства и народной художественной культуры,
PhD in Art Studies, professor, Chair of the Fine Arts and Folk Art Culture,
Государственный Гжельский университет
Gzhel State University
n.shtolder@mail.ru

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ ВЗГЛЯДЫ ФЕРДИНАНДА ХОДЛЕРА: ОТ ТЕОРИИ ПАРАЛЛЕЛИЗМА К СИМВОЛИЧЕСКИМ ФОРМАМ И ОБРАЗАМ

AESTHETIC VIEWS OF FERDINAND HODLER: FROM THE THEORY OF PARALLELISM TO SYMBOLIC FORMS AND IMAGES

В данной статье рассмотрены эстетические взгляды швейцарского художника Фердинанда Ходлера (1853-1918) в контексте эволюции его творчества. Выдающийся европейский мастер еще современниками был отмечен в первом ряду художников, существенно повлиявших на развитие живописи рубежа XIX–XX веков. Актуальность представленной работы заключается в объективной значимости идей Ходлера во взгляде на универсум, на вопросы построения пространства в живописи. Теоретическое наследие художника, включающее базовые положения его теории параллелизма, впервые в отечественном искусствознании углубленно проанализировано на основе его записей, высказываний и выступлений разных лет. Рассмотрены основные положения фрибурской лекции «Миссия художника» (1897) в связи с творческой практикой художника и в контексте идей европейского символизма и модерна.

Ключевые слова: Фердинанд Ходлер, эстетические взгляды, параллелизм, европейский символизм, модерн, пространство в живописи

Для цитирования: *Штольдер Н.В.* Эстетические взгляды Фердинанда Ходлера: от теории параллелизма к символическим формам и образам // Артикульт. 2022. №3(47). С. 6-17. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-6-17

This article examines the aesthetic views of the Swiss artist Ferdinand Hodler (1853–1918) in the context of the evolution of his creation. The outstanding European master was noted by his contemporaries in the first row of artists who significantly influenced on the development of painting at the turn of the 19th-20th centuries. The relevance of the presented work lies in the objective significance of Hodler's ideas in the view of the universe, on the issues of constructing space in painting. The theoretical heritage of the artist, including the basic provisions of his theory of parallelism, for the first time in Russian art history is analyzed in depth based on his notes and statements of different years. The main provisions of the Fribourg's lecture "Mission of the Artist" (1897) are considered in connection with the creative practice of the artist and in the context of the ideas of European symbolism and Art Nouveau.

Keywords: Ferdinand Hodler, aesthetic views, parallelism, European symbolism, Art Nouveau, space in painting

For citation: Shtolder N.V. "Aesthetic views of Ferdinand Hodler: from the theory of parallelism to symbolic forms and images." *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 6-17. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-6-17

Введение. Постановка проблемы

Интерес к творчеству художников европейского региона рубежа XIX–XX веков по прошествии более ста лет не ослабевает в среде искусствоведческого сообщества как в историко-культурном и эстетико-философском ракурсах, так и с точки зрения особенностей и значения их художественной практики. Этот процесс связан в том числе с углубленным исследованием известного эпистолярного наследия художников ушедшей эпохи, а также с раскрытием новых страниц их теоретических работ, знание и осмысление которых дает более существенное представление об их творческой мотивации и стремлениях, и позволяет применить их опыт в современный период. В этом плане рассмотрение малоизученного в отечественном искусствознании эстетико-теоретического наследия Фердинанда Ходлера (1853–1918) имеет несомненное значение. Выдающийся швейцарский художник еще современниками был выведен в первый ряд творцов, существенно повлиявших на развитие

© Штольдер Н.В., 2022

ISSN 2227-6165

европейской живописи, наравне с Сезанном [Burger, 1920]. Не все мастера живописи рубежа XIX-XX веков имели склонность к теоретическим высказываниям, однако Ходлер в своих записях, письмах, выступлениях разных лет оставил значительное оригинальное наследие эстетико-философского характера. Данная статья посвящена рассмотрению корпуса наследия, получившего название *теория параллелизма*, которая анализируется на примерах его художественной практики.

В европейском искусствознании о творчестве Фердинанда Ходлера написано и опубликовано более тысячи исследований на немецком, французском, итальянском и английском языках. В той или иной степени каждый исследователь обращался к эстетическим взглядам Ходлера, к его теории параллелизма. В наибольшей степени особенности эстетических воззрений и теоретических размышлений художника высвечены в трудах швейцарских ученых, таких как К. А. Лоосли, И. Видмер, Х. Мюлештайн, Г. Шмидт, Ю. Брюшвайлер, О. Бэчманн, П. Мюллер, М. Брюннер, Н. Гюдель, Д. Бломе и других исследователей.

Эстетические записи художника сосредоточены преимущественно в тетрадях, письмах и многочисленных записных книжках. Эти источники находятся в библиотеках, архивах, частных собраниях разных швейцарских кантонов в Женеве, Невшателе, ла Шо-де-Фон, Цюрихе и некоторых других местах. Рукопись его главной теоретической работы «Миссия художника» (1897) хранится в Библиотеке Школы искусств и ремесел во Фрибуре. Из переписки художника известны письма к бернскому адвокату и меценату И. Ф. Бюцбергеру, которые опубликовал К. А. Лоосли [Loosli, 1924, Bd. IV, S. 327-344]. Другая переписка, в том числе с другом и учеником Марком Одье, с сокурсником Даниэлем Бо-Бови и сыном Гектором, находится пока в процессе подготовки к публикации (см. www.institut-hodler.ch).

Первый биограф и друг Фердинанда Ходлера швейцарский писатель и журналист Карл Альберт Лоосли (1877–1959) еще при жизни художника собирал и фиксировал сведения об этапах его творческого развития, истории создания отдельных произведений, его участии в выставках и сопровождающей критике в прессе. Тесно общаясь с художником, в том числе будучи с 1908 года секретарем Швейцарского общества художников и скульпторов, Лоосли сохранил в записях целый ряд высказываний и наблюдений, вынесенных из личных бесед. После смерти художника исследователь систематизировал и отредактировал собранный материал. Результатом этой работы стал четырехтомный труд, который был издан в Берне, в городе, где родился художник. Это издание «Фердинанд Ходлер. Жизнь, работа и наследие», насчитывающее около 1160 страниц, и сегодня является основополагающим источником о творческом пути и эстетических предпочтениях швейцарского мастера [Loosli, 1921-1924].

Эталонной и оригинальной работой по изучению и анализу жизни и творчества Ходлера стала монография исследователей Ханса Мюлештайна и Георга Шмидта. В объемном труде авторы методично и детально рассмотрели и связали этапы жизни художника с его произведениями разных периодов, дали критическую оценку его творчеству с точки зрения возникновения тех или иных тем и образов, а также проанализировали художественные особенности построения пространства в его работах, подчеркнув неразрывную связь философско-эстетических взглядов художника с его творчеством [Mühlestein, Schmidt, 1942].

Изучению творческого наследия Ходлера посвятил большую часть своих исследований швейцарский искусствовед русского происхождения Юрà Брюшвайлер (1927–2013). Важной этапной публикацией в этом плане стало глубокое исследование «Фердинанд Ходлер. Хронологический обзор: биография, произведения, обзоры» в каталоге выставки произведений художника, прошедшей в Берлине, Париже и Цюрихе в 1893 году [Brüschweiler, 1983]. В этой работе исследователь дополнил, уточнил, прокомментировал ряд важных моментов в биографии и творчестве Ходлера, в некоторых случаях дал оценку событиям и фактам его жизни, связал ходлеровскую теорию параллелизма с эволюцией его творческой практики. В своих книгах, статьях и выступлениях Брюшвайлер отмечал силу воздействия и уникальность творчества Ходлера, всячески подчеркивал, значение ходлеровского теоретического подхода к творчеству, значение его принципа параллелизма (см. док. фильм «Ferdinand Hodler – Das Herz ist mein Auge...», 2003).

ISSN 2227-6165

В 2014 году после смерти Ю. Брюшвайлера был создан архив, носящий его имя и состоящий более чем из 85 000 различных документов, фотографий и предметов, связанных с творчеством Ходлера, которые ученый собирал в течение долгих лет. С 19 мая 2021 года этот архив перешел на хранение во вновь образованный Институт Фердинанда Ходлера в Женеве. Под патронажем этого института поддерживаются исследовательские проекты, проводимые молодыми искусствоведами. Директор института Никлаус Мануэль Гюдель и хранитель Диана Бломе возглавляют перманентную работу по изданию материалов из фонда Брюшвайлера и, прежде всего, рукописей и обширной переписки Ходлера, что является значимым дополнением к изучению, сохранению и популяризации творчества художника [Blome, Güdel, 2017]. Примечательно, что в этих изданиях исследователи нередко публикуют факсимиле документов и сопровождают их информативными и оценочными комментариями.

Швейцарский институт искусствознания (Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft – SIK-ISEA), находящийся в Цюрихе, внес свой огромный вклад в публикацию документов, фотоматериалов усилиями таких ученых, как Оскар Бэчманн, Пауль Мюллер, Моника Брюннер и другими. Последний четвертый том каталога-резоне в многолетнем проекте о творчестве Фердинанда Ходлера, который был издан к его юбилею, был посвящен именно документам, переписке художника, биографическим свидетельствам [Ferdinand Hodler. Catalogue raisonné..., 2018].

В отечественном искусствознании отрывки из теоретического наследия швейцарского художника впервые были опубликованы под названием «Об искусстве» в научном издании «Мастера искусства об искусстве» в 1934 году под редакцией Б. Н. Терновца (1884–1941), а затем – в переизданном многотомнике «Мастера искусства об искусстве» (1966–1969). В каталоге единственной, прошедшей в Москве (ГМИИ им. А. С. Пушкина) и в Санкт-Петербурге (Эрмитаже) выставки Фердинанда Ходлера был приведен текст «Десяти заповедей», а также отдельные высказывания художника об искусстве и экстракт из лекции «Миссия художника» [Кэнель, 1988, с. 21-23]. В книге Н. Штольдер «Фердинанд Ходлер. Взгляд из России» (2017) был представлен полный текст «Миссии художника», переведенный автором на русский язык, а также дан краткий анализ этой рукописи во второй главе монографии [Штольдер, 2017, с. 104-111, 438-443].

Формирование эстетических взглядов

Уже в молодости Ходлер начал формировать отдельные постулаты своей теории[1], которые он любил повторять в течение всей своей жизни в беседах с друзьями и коллегами. Так в «Десяти заповедях» [Loosli, 1921, Bd. I, S. 44; Кэнель, 1988, с. 21; Blome, Güdel, 2017, p. 39; Штольдер, 2017, с. 437], когда ему был 21 год, он изложил свое понимание вопроса восприятия действительности и способа ее отображения в десяти постулатах. В классическом, ренессансном духе в первом постулате он отметил, что «Мера всего видимого – глаз», а в десятом пункте уточнил: «Для того чтобы определить точные размеры, человеческий глаз недостаточен и художник должен при всяком удобном случае пользоваться математическими измерительными приборами, такими как циркуль, метр, угломер, отвес и линейка». Такие положения «Десяти заповедей», как «видеть натуру на плоскости», «геометрическое членение плоскости», «от крупных членений к более мелким» говорят о том, что художника уже в ранние годы интересовала проблема композиционного построения живописного пространства. В одном из первых автопортретов («Студент», 1874, Кунстхаус, Цюрих), созданном в год написания этих тезисов, художник изобразил себя в мастерской

[1] Первые эстетические теоретические высказывания относятся к периоду обучения в Школе рисунка в Женеве (1872–1878), которые были созданы под прямым воздействием художника и учителя Бартелеми Менна. В частности, выделим «Десять заповедей» (1874) и «Пять правил композиции» (1875–1876). На формирование мировоззренческих и художественных взглядов Ходлера повлияли «Книги об архитектуре» Витрувия, трактаты Леонардо да Винчи, «Четыре книги человеческих пропорций» Альбрехта Дюрера, «Начертательная геометрия» Эрвина Папперица, работы Шарля Бланка, лекции учёного-дарвиниста Карла Фогта, лекции по египетскому искусству архитектора Андре Бурдийона, лекции по символизму профессора лингвистики Йозефа Вертхаймера [Loosli, 1921, Bd. I, S. 58 - 62; Blome, Güdel, 2017, p. 31–37].

ISSN 2227-6165

Рис. 1.
Фердинанд Ходлер.
Автопортрет. Студент. 113x73 см. Холст, масло. 1874.
Кунстхаус, Цюрих.

среди книг и холстов с угольником в левой руке и молитвенно сложенными пальцами правой руки (*рис. 1*). Этот автопортрет показывает двойственный образ художника: скромный юноша и пророк, избранный служить искусству.

«Геометрический», «архитектурный» взгляд на изобразительную плоскость исповедовали египтяне и греки, Джотто и Мазаччо, Леонардо и Дюрер, Пуссен и Пюви де Шаванн и другие мастера (см. [Штольдер, 2017, с. 104]). Следуя за ними, в «Пяти правилах композиции» Ходлер вывел основные положения работы художника над композицией. Впервые приведем их полностью (здесь и далее авторский перевод) [Loosli, 1921, Bd. I, S. 228, note 20; Blome, Güdel, 2017, p. 45]: «1. Интерес зрителя должен быть быстро и по прямой останавливаться на главном моменте, который художник хотел передать (или намеревался выразить) на холсте. 2. Он (художник) придет к этому через разумное членение и математику на этом холсте. 3. Для осуществления этой цели необходимо будет принять во внимание законы равновесия, форму и размеры, а также законы цвета. 4. Формат и размер картины должны как можно больше соответствовать значению представленного сюжета. 5. Все, что является случайным в композиции, должно быть устранено». Одной из первых заметных композиций, явившихся практическим воплощением этих теоретических рассуждений, можно назвать раннюю многофигурную картину «Банкет гимнастов» (1877–1878, Кунстхаус, Цюрих). Стройность геометрических построений в этом произведении соотносима с построениями Рафаэля, например, в «Выступлении апостола Павла в Афинах» (1515, Музей Виктории и Альберта, Лондон) [Blome, Güdel, 2017, p. 47-48]. В обеих работах пространство ясно расчленено на планы в глубину изображения и геометрически продумано по горизонтали и вертикали, в том числе в плане акцентов и устранения лишнего. Ходлер особенно выделял Рафаэля, как представителя научного отношения к живописи[2]. Принципы равновесия, симметрии, математической гармонии, которыми в композициях руководствовался этот итальянский мастер, стали частью ходлеровской теории параллелизма. Для своего творчества он

[2] В конце 1870-х годов, после посещения музеев Парижа и Мадрида, Ходлер определил для себя три типа живописи, разделив ее в своем представлении по мастерам: 1) Рафаэль, 2) Хольбейн, Дюрер, ван дер Вельде, 3) Тициан, Веронезе, Веласкес, Рубенс, Пуссен [Blome, Güdel, 2017, p. 51, carnet 234; etc]. Важно отметить, что в своих записях он зафиксировал намерение привнести построения классики в современные мотивы [Brüschweiler, 1983, S. 57].

ISSN 2227-6165

также выбрал ориентиром, по его мнению, наиболее искренних, правдивых, художников – Ханса Хольбейна младшего и Альбрехта Дюрера. Тема смерти, которая будет сопровождать Ходлера в течение жизни, во многом выросла из картины Хольбейна «Мертвый Христос в гробу» (1521, Кунстмузеум, Базель). Пристальному изучению формы и её выражению с помощью линии он во многом был обязан увлечению Дюрером.

Положения ранних теоретических работ «Десять заповедей» и «Пять правил композиции» обусловлены такими понятиями как научный подход к искусству и создание композиции в живописи. Они стали фундаментом, на который Ходлер будет опираться в своей последующей творческой практике. В них были выражены вневременные универсальные идеи, связанные с математической и пространственной разработкой плоскости, которые и сегодня остаются актуальными для художников. Тем не менее принципиально важно отметить, что через несколько лет естественнонаучное видение дополнилось и органично соединилось с визионерским видением, с символизмом с его чувственной и суггестивной составляющей. Встреча в 1880-е годы с женевскими символистами явилась поворотной в эволюции ходлеровских эстетических взглядов. Общение в этом кругу привнесло осознание священнодействия художника в восприятии и отображении действительности, а в практику – символистские темы, связанные с человеческой психофизикой и мистикой. Вследствие этого в эстетических взглядах швейцарского художника наблюдается некоторая двойственность в художественном выражении реального и метафизического. Но в этом и есть Ходлер. В своих рассуждениях и в своей практике он одновременно реалист и мистик. Это состояние вполне соотносимо с ходлеровской идеей единства, на чем остановимся ниже.

Теория параллелизма по Ходлеру. «Миссия художника» (1897)

Слово «параллелизм» появилось в заметках художника еще в период обучения. Исследователи пришли к выводу, что оно возобновлено Ходлером от его учителя Бартелеми Менна, через его дидактические таблицы. А сам Менн воспринял это слово от Шарля Бланка (1813–1882) [Bätschmann, 1994, p. 44; Штольдер, 2017, с. 106]. В «Грамматике искусства рисунка» (Charles Blanc “Grammaire des arts du dessin”, 1867), рассматривая египетскую скульптуру, Бланк отмечал, что повторение и, в частности *параллельность (параллелизм)* верхних и нижних конечностей в строении и движении человека, является самой выразительной формой в египетском искусстве и, очевидно, имеет сакральное и магическое значение. Бланк подчеркнул, что этот прием встречается в изображении религиозных или других процессий в искусстве разных периодов. Ходлер взял слово «параллелизм» в качестве краткого обозначения своей теории. Он включил в нее такие понятия как «повторение», «чередование», «число», «симметрия», «единство», в которых он видел священные элементы, выражающие гармонию. Об этом говорят его многочисленные высказывания, например: «Параллелизмом я называю всякого рода повторность. Если я особенно сильно ощущаю в природе прелесть вещей, то всякий раз это происходит под впечатлением единства» (см. [Фердинанд Ходлер. Об искусстве, 1969, с. 138]); «Я называю параллелизмом всевозможное повторение формы в соединении с повторением цвета» [Loosli, 1924, Bd. IV, S. 238] и другие.

В письме к художнику и другу Куно Амье (1868–1961) Ходлер небезосновательно назвал себя первым теоретиком параллелистских форм [Blome, Güdel, 2017, p. 194]. Он считал, что из современников только Пюви де Шаванн (1824–1898) познал гармонию, а до него гармонию (чисел и форм) в искусстве по-настоящему исповедовали древние египтяне и итальянцы проторенессанса. В конце XIX века в европейской художественной жизни научный пифагорейский подход к созданию произведения изобразительного искусства был странным явлением и трудно принимаемой новизной. Некоторые современники досадовали, что Ходлер больше ученый, чем художник. Так или иначе, но принципиальная философско-эстетическая позиция, личностная теория, получившая название «параллелизм», позволяла ему эволюционировать в творчестве, была непосредственно выражена в произведениях и, в том числе она выделила его среди других ярких представителей изобразительного искусства рубежа веков. В сопоставлении с эстетическими

воззрениями времени, например *соответствиями* Шарля Бодлера, *идеализмом* Сара Жозефена Пеладана или взглядами *пророка* Мориса Дени, ходлеровская теория параллелизма, или теория равенства, представляется универсальной в том смысле, что швейцарский художник выводил свои принципы в качестве всеобщего мирового закона – он распространял его на природу, общество, искусство, художественную форму, человеческую психологию, и главным в ней была идея единства. Соответственно этому гуманистический аспект этой теории состоял в глубоко прочувствованном высказывании о человечестве в целом – «то что нас объединяет больше, чем то, что нас разъединяет» [Blome, Güdel, 2017, p. 252].

Основные положения ходлеровского художественного принципа были им публично изложены в фрибурской лекции[3]. Она начиналась словами: «Миссия, если так можно сказать, *миссия художника* – это выражение вечного в природе – красоты; выявление сущности этой красоты. Художник показывает природу, выявляя предметы; он проясняет формы человеческого тела, он показывает нам природу увеличенную, упрощенную, освобожденную от всех незначительных деталей. Он дает нам произведение, соотносимое со своим опытом, со своим сердцем и со своим духом» [Штольдер, 2017, с. 438]. Во вступлении был ясно обозначен главный посыл размышлений – это эстетическая проповедь художника и посвященного. Уже в начале текста он сообщал, что наиболее богатые образы уже существуют в природе, в ее духе, поэтому её надо изучать и видеть глазом художника; а эмоция является одной из первопричин для пробуждения творчества. Он указал на неразрывность и равновесие для него материального и духовного, видимого в природе и осмысленного внутренним зрением, на значение и нерасторжимость форм реального мира и эмоции как выражения психической и духовной жизни.

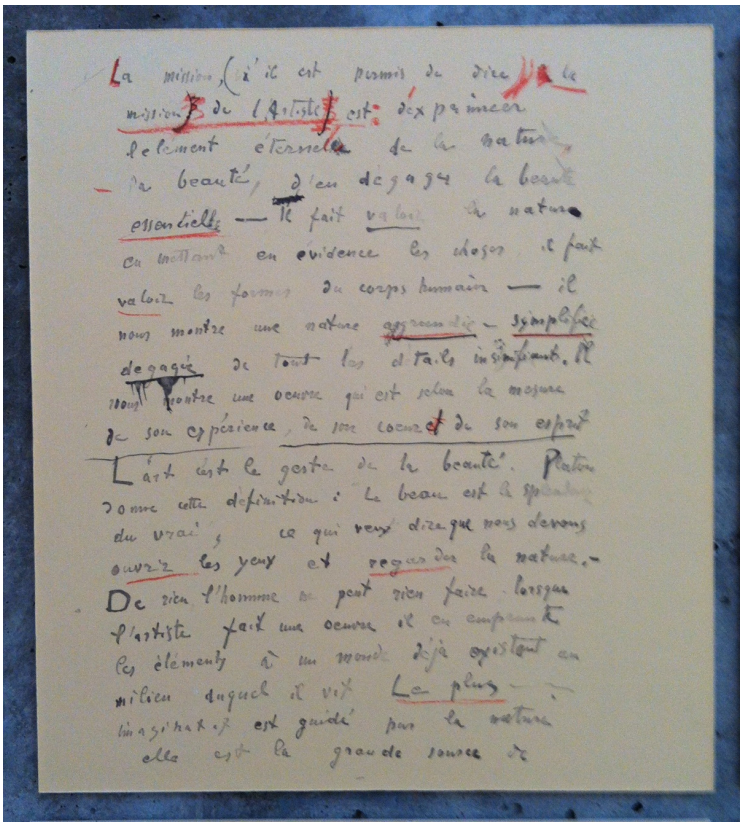


Рис. 2.
Фердинанд Ходлер. Миссия художника. Первая страница рукописи. Копия. 1897.
Музей искусства и истории, Фрибур.

[3] В 1896–1899 годах Фердинанд Ходлер преподавал в Школе искусств и ремесел в Фрибуре. В связи с этим обстоятельством и по предложению фрибурских интеллектуалов в конце зимы 1896 года художник начал работать над рукописью «Миссия художника» для выступления в университете (*рис. 2*). Рукопись была так названа по первой строчке текста уже после конференции. Её текст был прочитан художником 12 марта 1897 года и через несколько дней (18, 19 и 20 марта) был опубликован в городской газете Liberté («Свобода») [Loosli, 1924, Bd. IV. p. 299–306; Blome, Güdel, 2017, p. 167–177; etc.].

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

В своем выступлении он выделил несколько разделов, останавливаясь на таких понятиях как *глаз, форма, цвет, творение* (или произведение искусства). В частности, в разделе о *форме* было подчеркнуто её значение в качестве главного и необходимого выразительного средства, которое несет в себе все характеристики, определяющие сущность того или иного явления (человека). Форма, говорил он, является общим элементом для всех пластических искусств: скульптуры, архитектуры, живописи и служит важным элементом для выражения эмоции, эстетического и душевного переживания художника. В плане работы над формой он выделял роль рисунка, в особой степени уникальные возможности линии и контура как выразительного декоративного элемента. Сакральную и символистскую сущность линии он видел в том, что она сама по себе выражает бесконечность. Размышляя о *цвете* Ходлер указывал на его пронизывающее очарование, музыкальность, ассоциативность, его психологическое воздействие, вызывающее независимо от формы разнообразные чувства. Вместе с тем в картине цвет не отделяется от формы, и форма может усилить действие цвета. Очарование красок, говорил художник, заключается в их аккордах, в повторении оттенков одного и того же цвета, а цветовые гармонии рождаются благодаря свету.

В последней части фрибурского выступления в разделе о *творении* Ходлер раскрыл свое понятие *параллелизма* – по его словам, абсолютно доминирующей ноты, который служит для того, чтобы подчеркнуть элемент разнообразия и что в свою очередь является причиной большого единства. Он показал это на конкретных примерах из явлений природы, общества, человеческой психологии, искусства. Повтор стволов деревьев в лесу, пятна цветов, рассыпанных на лугу, чередующиеся пики горных вершин, симметрия человеческого тела, духовное единство людей в церкви во время службы, эмоциональная общность людей на праздниках и еще бесчисленное множество примеров, утверждал Ходлер, вызывают чувство гармонии и красоты. Он выделил такие составляющие параллелизма как повтор, симметрия, единство, подчеркивая что все эти принципы вызывают чувство удовольствия и являются элементами прекрасного. Кроме того им отмечено, что параллелизм, наблюдаемый в сюжетах из жизни, одновременно является декоративным параллелизмом. Завершая свое выступление, Ходлер подчеркнул, что «произведение искусства раскрывает новый порядок вещей и становится прекрасным через выраженную в нем идею целого» [Штольдер, 2017, с. 443][4]. Тем самым он еще раз обозначил, что настоящее творение – это не копия действительности, а совокупная работа глаза, ума и сердца творческой личности, результатом которой становится художественно выраженная идея единства, в философском плане имманентно присущая всем вещам. «Произведение искусства должно быть синтезом того, что вы видели, и того, что вы знаете. Это новая природа» [Loosli, 1924, Bd. IV, S.194].

Высвеченная в начале ходлеровской лекции идея красоты соотносима с идеей красоты европейского символизма и модерна. В обеих позициях именно форма утверждалась как выразительница Идеи, и в свою очередь эта Идея была обусловлена восприятием действительности (или мечты), в которой априори существовали красота и сакральные гармонии, которые способен увидеть и выразить художник и демиург в одном лице. Однако ходлеровская идея единства представляет нам мировоззренческое видение, в определенном плане раздвигающее рамки ведущей эстетики своего времени, так как предполагала наличие в мироздании некого основного порядка, мирового закона всеобщего действия, который проявляется не только в искусстве. Полагаю, что в его представлении противоречия между символистской абсолютной идеей красоты и его идеей единства не существовало, а первое соответственно растворялось во втором. В нашем понимании ходлеровская идея единства указывала на вызревание синтетических нелинейных подходов в плане осмысления понятия красоты в искусстве, которые получат свое развитие в XX–XXI веках.

Не следует думать, что его теория некая сухая рациональная схема, или «навязчивый гипноз», в чем упрекал его тот же Кандинский (см. [Кандинский, 1990, с. 38]). В его теории равенства мысль

[4] В 1908 году Ходлер написал текст «Творчество» (“De l’ceuvre”), который на следующий год был опубликован Лоосли на немецком языке. Позже этот текст был переиздан несколько раз под названием «Параллелизм» также на немецком языке (1913, 1915–1916), то есть ещё при жизни художника. Эта рукопись во многих чертах совпадала с положениями в последней части «Миссии художника», после издания которой прошло уже десять лет [Blome, Güdel, 2017, p. 239-243].

ISSN 2227-6165

и эмоция существовали в единстве. Размышляя о создании хорошей композиции, Ходлер отмечал, что для этого необходим не только опыт, но и страстное чувство. Он никогда не забывал о значении чувства, эмоции в творчестве, о чем, в частности, говорят и названия его произведений, например: «Разочарованные души», «Эмоция», «Женщина в экстазе», «Взгляд в вечность» и другие.

Параллелизм в творческой практике Ходлера

Ходлеровский практический параллелизм непосредственно связан с вопросами синтеза искусств, а точнее взаимопроникновения и взаимодействия, во-первых, архитектуры и живописи, во-вторых, ритмического движения, танца и живописи. О первом синтезе прозорливо высказался Анри Ван де Вельде (см. [Штольдер, 2017, с. 448-454]). В частности он подчеркнул, что важнейшая часть работ Ходлера неразрывно связана с будущим новой архитектуры и новым стилем, и что его работы оказали решающее влияние на направление и развитие современной декоративной живописи. С этими замечаниями бельгийского архитектора и теоретика трудно не согласиться. В наследии художника насчитывается ряд знаковых монументальных работ: «Отступление при Мариньяно» (1896–1900, Национальный швейцарский музей, Цюрих), «Выступление йенских студентов на войну в 1813 году» (1907–1908, Йенский университет, Йена), «Единодушие» (1912-1913), Городская ратуша, Ганновер), «Взгляд в бесконечность» (1915–1916, Кунстхаус, Цюрих) (*рис. 3*). Каждая монументально-декоративная работа решалась в четкой связи с особенностями заданной архитектуры. В каждой из них прочитывалась ходлеровская тема единства формы и образов, выраженная через особые, выведенные для каждого панно геометрические и пространственные построения, продуманный колорит. Например, композиция «Единодушие» представляла собой две симметричные группы персонажей, объединенные в центре оратором. Повтор поднятых рук всех персонажей, чередование фигур одного размера и контрастных по цвету силуэтов, ярко красное одеяние оратора, очищенный от изображения фон создавали ощущение одновременно запоминающейся торжественности, декоративности и цельности. Это решение в полной мере соответствовало предложенной архитектуре – зал заседаний в городской ратуше Ганновера и предложенной теме – показать единение жителей средневекового города в клятве Реформации.

Рис. 3.
Фердинанд Ходлер. Взгляд в бесконечность.
Панно. 343х723 см. Холст, масло.1916. Кунстмузеум, Цюрих.

ISSN 2227-6165

Кроме того, в его зрелом творчестве наблюдается связь с танцем, увлечение ритмическим движением, чему, в том числе, способствовало общение с музыкантом, основателем школы ритмического движения в Женеве, Эмилем Жаком-Далькрозом (1865–1950). Исследователями справедливо отмечено, что выбирая позы своих моделей, художник вдохновлялся движениями танцовщиков [Кэнель, 1980, с. 49]. Он одновременно методично и эмоционально в многочисленных набросках исследовал особенности движения одетой или обнаженной фигуры и изображал тот или иной ракурс или поворот. Его очищенные силуэты фигур в движении воспринимаются как таинственные знаки и символы того или иного чувственного состояния. Наблюдением танцевального движения отмечены серии или версии однофигурных и многофигурных композиций. Среди такого типа работ назовем следующие: «Радостная женщина» (1911, частное собрание), «Отдаленная песнь» (1906, Кунстмузеум, Санкт-Галлен), «Женщина в экстазе» (1911, частное собрание), «Ощущение» (1901–1902, частное собрание), эскизы к «Цветению» (1917–1918).

Ходлеровский параллелизм несомненно связан композиционным построением в живописи. Параллелизм в композициях с человеческими фигурами применялся уже в 1880-х годах, например в картине на историческую тему «Кальвин и профессора женевского колледжа» (1884, Музей истории и искусства, Женева), где художник представил пять фронтально размещенных друг за другом фигур дискутирующих ученых, и в холсте «Современный Рютли» (1887–1888, Музей истории и искусства, Женева), в которой был подчеркнут национально-политический аспект единения швейцарских кантонов в ритмичном образе повторных рукопожатий группы швейцарцев. В этих работах он применил повтор и чередование форм (человеческой фигуры), которые способствовали выявлению смыслов выбранных сюжетов, однако в них он еще не пришел к очищенному фону и чистым силуэтам.

Своей первой композицией Ходлер называл «Ночь» (1899–1890, Кунстмузеум, Берн), в которой он вплотную приблизился к своему стилю, одновременно классическому, символистскому, декоративному. Повторяющиеся горизонтальные формы лежащих фигур на внешнем визуальном уровне подчеркивали единение персонажей. Они были расположены в ритмичном чередовании на условном фоне. В символистском плане эти фигуры были объединены идеей, связанной с мистическими смыслами сна и ночи. Или. например, композиция «День I» (1899–1900, Кунстмузеум, Берн) была построена на ритмичном повторе из вертикальных форм женских обнаженных фигур, символизирующих часы дня. Сам Ходлер отмечал, что в большинстве картин он предпочитал изображать четыре или пять персонажей для выражения одного и того же чувства, потому что знал, что повторение одного и того же предмета усиливает впечатление; если же он выбирал большее число, то глаз не мог зафиксировать всех персонажей одновременно. Художник стремился избежать разрушения однородности и порядка в картине [Blome, Güdel, 2017, p. 203]. Поэтому с течением лет понемногу, после изучения и наблюдения, он пришел к стилю, в котором будут превалировать чистые формы, упрощенное изображение, повторение мотива.

В параллелизме Ходлера символистское видение было несомненно превалирующим, и он выражал это особым индивидуальным образом. Персонажи в знаковых символистских композициях «Разочарованные души» (1891–1892, Кунстмузеум, Берн), «Избранник» (1893–1894, Кунстмузеум, Берн), «Эвритмия» (1895, Кунстмузеум, Берн), «Истина» (1902, Кунстхаус, Цюрих) построены на довольно условном, практически очищенном фоне, что ясно выявляет силуэты фигур и придает каждому движению особую выразительность и символичность. Фигуры отмечены сильным контуром, имеющим орнаментальный и архитектурный характер [Hodler, Parallélisme, 2018]. В каждой из этих работ параллелизм был инструментом для выявления внутреннего смысла той или иной символистской темы (см. док. фильм «Ferdinand Hodler – Das Herz ist mein Auge...», 2003). Например, в картине «Эвритмия» двигающиеся в условном пространстве и одном направлении, облеченные в одинаковые робы фигуры, по словам самого художника, являлись выражением идеи общего неотвратимого движения человечества к таинственной смерти.

ISSN 2227-6165

С точки зрения сакральной геометрии нередко вертикаль фигуры трактовалась художником как символ жизни и цветения, горизонталь – как символ сна или смерти. В этом смысле примером вертикального параллелизма являются серии однофигурных композиций с женскими фигурами, примером ходлеровского горизонтального параллелизма – такие фигурные композиции, как «Любовь» (1907–1908, частное собрание), «Валентина Годе-Дарель на смертном одре» (1915, Кунстмузеум, Базель) и другие. В этом плане символистское видение вертикали также можно заметить в формировании образов в картинах разных периодов, сопоставив, например, «Диалог с природой» (1884, Кунстмузеум, Берн) с мужской фигурой и «Причащение бесконечности» (1892, Кунстмузеум, Базель) с женской фигурой. И в той и другой композиции персонажи изображены обнаженными в рост в молитвенной позе [Bätschmann, 2018]. Если их поставить рядом, то они образуют своего рода современную алтарную композицию с образами прародителей человечества.

Ходлеровский параллелизм пронизывает его пейзажное творчество. Например, в холсте «Прогулка по краю леса» (ок. 1885, Винтертур, Фонд искусства, культуры и истории) выявлены и акцентированы повтор и чередование стволов деревьев, а вертикаль одинокой фигуры также включается в этот повтор уже на символистском уровне. В пейзаже «Поле с цветами» (ок.1901, частное собрание) наблюдается повтор цветков одуванчиков, образующий выразительный орнаментальный рисунок. Серии пейзажей с Тунским и Женевским озерами, с горами Низен и Штокхорн, с хребтами Эйгер, Монк и Юнгфрау [Hodler, Parallélisme, 2018] также отмечены параллелистскими подходами, что позволяло художнику показать великолепие орнаментики природных форм, а также мистическое звучание этих форм. В частности, в работе «Озеро Тун с симметричными отражениями» (1905, Музей искусства и истории, Женева) (*рис. 4*) композиция построена на симметрии и повторе форм отражений и горных хребтов. В пейзаже «Ритмические формы на берегу Женевского озера» (1908, частное собрание) и его разнообразных вариантах художник любовался ритмами и гармониями в небе и водной стихии. Теоретические моменты работы над пейзажем и решаемые в этом жанре задачи были зафиксированы в ходлеровском тексте «Физиогномика пейзажа» (1892–1894) [Blome, Güdel, 2017, p. 127-134]. Здесь он также рассуждал о важности личного эмоционального переживания пейзажа, выразительности композиции с помощью выделения главного, точного применения света и цвета. В духе теории

Рис. 4.
Фердинанд Ходлер. Озеро Тун с симметричными отражениями.
80,2x100 см. Холст, масло. 1905. Музей искусства и истории, Женева.

ISSN 2227-6165

параллелизма он подчеркивал, что надо, чтобы пейзаж имел характер, в котором бы художник выразил страсть или эмоцию, отражающую его собственную физиогномику [ibid, p.128].

В плане освоения цветовых гармоний в своем творчестве Ходлер двигался в соответствии с передовыми знаниями по теории цвета и в русле теории параллелизма. От тонально-цветового живописного принципа, от передачи пространства тональными градациями какой-либо краски в начале творческого пути он обратился к эмоциональным гармониям цвета с применением, в том числе контрастов дополнительных цветов, цветного контура и символического смысла света. Это отношение к цвету и свету наблюдается и в символистских композициях, и в портретах, и особенно пейзажах зрелого и последнего периодов.

Выводы

Эстетические воззрения Фердинанда Ходлера носили научный, дидактический характер, что в определенной степени было связано с национальным аспектом и с личной натурой художника, склонного к систематизации и рациональности. И одновременно его видение не было лишено поэзии и мистичности. На его творчество в значительной степени повлиял европейский символизм и модерн. Его мышление было цельным и наполненным восхищением перед законами и соответствиями универсума. Он создал собственную оригинальную философско-эстетическую систему, которую назвал «параллелизм» и на которой выстроил свою творческую практику. Ее главными понятиями были «повторение», «чередование», «симметрия», «ритм», «единство». В своем творчестве он выражал теоретические постулаты параллелизма в чувственной, страстной форме, в которой читалась тонкость и сила, глубина человеческого переживания и вера в пророческое предназначение художника. Его теория параллелизма внесла новые возможности в работу над композицией, и в этом смысле его творчество сопоставимо с искусством разных периодов, стран, индивидуальностей. В современной искусствоведческой науке слово «параллелизм» стало ключевым в характеристике творчества швейцарского художника. Состоявшаяся в 2018 году в Женеве и Берне выставка Фердинанда Ходлера, приуроченная к 100-летию со дня смерти художника, носила название ”Parallélisme” («Параллелизм»). Представленные разделы, включавшие композиции, портреты, пейзажи, которые сопровождались вербальными высказываниями мастера, вновь подтвердили творческое воплощение его теории на практике.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Фердинанд Ходлер. Мое сердце – это мой глаз / Ferdinand Hodler. Das Herz ist mein Auge (2003, director Heinz Bütler, Switzerland), док.

ИСТОЧНИКИ

1. *Кандинский В.* О духовном в искусстве. – Ленинград: Фонд « Ленинградская галерея», 1990.
2. *Ходлер Ф.* Об искусстве // Мастера искусства об искусстве. Т. 5, кн. 2. – Москва: Искусство, 1969. – С. 131-140.
3. *Hodler F.* Die Mission des Künstlers. La Mission de L’artiste / Herg. von *Y. Lehnherr*.– Bern: Benteli Verlag, 1981.
4. *Hodler F.* La Mission de l’artiste / Édition établie et commentée par *N. M. Güdel*.– Genève: Éditions Notari, 2014.

ЛИТЕРАТУРА

1. Фердинанд Ходлер. Каталог / Ред. сост. *Ф. Кэнель*. – Цюрих: Швейцарский фонд культуры ПРО ГЕЛЬВЕЦИЯ, 1988.
2. *Штольдер Н.В.* Фердинанд Ходлер. Взгляд из России. – Москва: БуксМАрт, 2017.
3. *Bätschmann O.* Ferdinand Hodler the painter // Views & Visions. Exhibition: Cincinnati Art Museum, Cincinnati, OH, 09. 09.–30.10.1994; National Academy of Design, New York, 18. 11.1994–15.01.1995; Art Gallery of Ontario, Toronto, 15.02.–17.04.1995; Wadsworth Atheneum, Hartford, CT, 08.05.–08.07.1995 / *Bätschmann O.* – Zurich: Swiss Institute for Art Research, The Trust for Museum Exhibitions, 1994. – P. 26-65.
4. *Bätschmann O.* Les parallélismes de Hodler // Hodler. Parallélisme. – Zürich: Verlag Scheidegger & Spiess AG, 2018. – P.155-166.
5. *Blome D., Güdel N.M.* Ferdinand Hodler. Écrits esthétiques. Collection Hodleriana – Volume II. Archives Jura Brüschweiler. – Genève: Éditions Notari, 2017.
6. *Burger F.* Cezanne und Hodler: Einführung in die Probleme der Malerei der Gegenwart. – München: Delphin–Verlag, 1920.
7. *Brüschweiler J.* Chronologische Übersicht: Biografie, Werk, Rezensionen // Ferdinand Hodler (Bern 1853 – Genf 1918), Paris, Berlin, Zürich: Ausstellungkatalog, 1983. – Bern: Benteli (1998)1983. – S. 43-169.

8. Ferdinand Hodler. Catalogue raisonné der Gemälde / Band 4/ Biografie und Dokumente/ Herg. von O. Bätschmann und P. Müller, Essays von M. T. Bätschmann, O. Bätschmann, R. Bolleter, M. Brunner und P. Müller. Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft. – Zürich, Scheidegger und Spiess, 2018.
9. *Hirsh Sh.L.* Ferdinand Hodler. – New York: George Braziller, Inc., 1982.
10. Hodler // Parallélisme. Un exposition co-produite par le Kunstmuseum Bern et les Musées d'art et d'histoire de la Ville de Genéve. – Zürich: Verlag Scheidegger & Spiess AG, 2018.
11. *Loosli C.A.* Ferdinand Hodler, Leben, Werk und Nachlass, Band I, II, III, IV. – Bern: Verlag von R. Suter und Cie., 1921-1924.
12. *Mühlestein H., Schmidt G.* Ferdinand Hodler (1853–1918), sein Leben und sein Werk. – Erlenbach-Zürich: Eugen Rentsch, 1942.

SOURCES

1. Hodler F. *Die Mission des Künstlers. La Mission de L'artiste.* Herg. von Y. Lehnherr. Bern, Benteli Verlag, 1981.
2. Hodler F. *La Mission de l'artiste.* Édition établie et commentée par N. M. Güdel. Genève, Éditions Notari, 2014.
3. Hodler F. *"Ob iskusstve"* [About art]. *Mastera iskusstva ob iskusstve* [Art Masters about Art]. Moscow, Iskusstvo, 1969, t. 5, book. 2. S. 131-140. (in Russ.)
4. Kandinsky V. *O duchovnom v iskusstve* [About the spiritual in art]. St. Petersburg, Fondation "Leningradskya gallereya", 1990. (in Russ.)

REFERENCES

1. Bätschmann O. "Ferdinand Hodler the painter." *Views & Visions. Exhibition: Cincinnati Art Museum, Cincinnati, OH, 09. 09.–30.10.1994*; National Academy of Design, New York, 18. 11.1994–15.01.1995; Art Gallery of Ontario, Toronto, 15.02.–17.04.1995; Wadsworth Atheneum, Hartford, CT, 08.05.–08.07.1995. Zurich, Swiss Institute for Art Research, The Trust for Museum Exhibitions, 1994. Pp. 26-65.
2. Bätschmann O. "Les parallélismes de Hodler." *Hodler. Parallélisme.* Zürich, Verlag Scheidegger & Spiess AG, 2018. Pp.155-166.
3. Blome D., Güdel N.M. *Ferdinand Hodler. Ècrits esthétiques.* Collection Hodleriana.Volume II. Archives Jura Brüschweiler. Genève, Éditions Notari, 2017.
4. Brüschweiler J. "Chronologische Übersicht: Biografie, Werk, Rezensionen." *Ferdinand Hodler (Bern 1853 – Genf 1918).* Paris, Berlin, Zürich: Ausstellungkatalog, 1983. Bern: Benteli (1998)1983. S. 43–169.
5. Burger F. *Cezanne und Hodler: Einführung in die Probleme der Malerei der Gegenwart.* München, Delphin–Verlag, 1920.
6. *Ferdinand Hodler. Catalogue.* Red. Ph. Kaenel. Zürich, Fondation suisse pour la culture PRO HELVETIA, 1988. (in Russ.)
7. *Ferdinand Hodler. Catalogue raisonné der Gemälde. Biografie und Dokumente.* Herg. von O. Bätschmann und P. Müller, Essays von M. T. Bätschmann, O. Bätschmann, R. Bolleter, M. Brunner und P. Müller. Zürich, Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft, Scheidegger und Spiess, Band 4, 2018.
8. Hirsh Sh. L. *Ferdinand Hodler.* New York, George Braziller, Inc., 1982.
9. *Hodler // Parallélisme. Un exposition co-produite par le Kunstmuseum Bern et les Musées d'art et d'histoire de la Ville de Genéve.* – Zürich: Verlag Scheidegger & Spiess AG, 2018.
10. Loosli C.A. *Ferdinand Hodler, Leben, Werk und Nachlass.* Bern: Verlag von R. Suter und Cie., Bd. I, II, III, IV; 1921-1924.
11. Mühlestein H., Schmidt G. *Ferdinand Hodler (1853–1918), sein Leben und sein Werk.* Erlenbach-Zürich, Eugen Rentsch, 1942.
12. Shtolder N.V. *Ferdinand Hodler. Vzglyad iz Rossii* [Ferdinand Hodler. View from Russia]. Moscow, BuksMArt, 2017. (in Russ.)

СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Рис. 1. Фердинанд Ходлер. Автопортрет. Студент. 113x73 см. Холст, масло. 1874. Кунстхаус, Цюрих.
Источник: официальный сайт музея (https://collection.kunsthaus.ch/de/collection/?om=11)
Рис. 2. Фердинанд Ходлер. Миссия художника. Первая страница рукописи. Копия. 1897. Музей искусства и истории, Фрибур.
Источник: фото автора.
Рис. 3. Фердинанд Ходлер. Взгляд в бесконечность. Панно. 343x723 см. Холст, масло.1916. Кунстмузеум, Цюрих.
Источник: фото автора.
Рис. 4. Фердинанд Ходлер. Озеро Тун с симметричными отражениями. 80,2x100 см. Холст, масло. 1905. Музей искусства и истории, Женева.
Источник: фото автора.

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

Научная статья / Research article
УДК/UDC 7.074
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-18-24

Цинь Гои
Qin Guoyi
аспирант кафедры зарубежного искусства,
postgraduate student of the Department of Foreign Art,
Санкт-Петербургская академия художеств имени Ильи Репина
St. Petersburg Academy of Arts named after Ilya Repin
qinguoyi0oo@yandex.ru

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ ИСКУССТВА КИТАЯ В АНГЛИИ В XIX ВЕКЕ

COLLECTING CHINA ART OBJECTS IN ENGLAND IN THE 19TH CENTURY

В статье в виде краткого обзора описывается китайское влияние на европейское искусство, в частности на английское, в XIX веке. Обобщается история появления китайского искусства в Британии, описываются основные этапы коллекционирования, и их яркие представители. В статье описаны такие области искусства, как фарфор, гравюры, живопись, архитектура, показано описание их влияния на Европейское искусство, даны причины появления китайского искусства в Европе. Данная статья корректирует сложившуюся картину развития коллекционирования, базирующегося в основном на англоязычном материале. Актуальность исследования заключается в том, что связь изучаемых культур, влияние китайской культуры на английскую рассматривается в призме социальных и политических факторов. Новизна данного исследования заключается в том, что влияние китайского искусства на искусство Европы зависело от их положения в соответствующих иерархиях: чем выше статус искусства в Китае, тем меньшее влияние оно оказывало в Европе; и чем выше статус искусства в Европе, тем меньше восприимчива она была к китайскому влиянию.

Ключевые слова: искусство, китайское искусство, искусство Англии, фарфор, керамика, антиквариат, гравюра, живопись, коллекционирование

Для цитирования: *Цинь Г.* Коллекционирование предметов искусства Китая в Англии в XIX веке // Артикульт. 2022. №3(47). С. 18-24. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-18-24

In the article, in the form of a brief overview, the Chinese influence on European art, in particular on English art, in the 19th century is described. The history of the emergence of Chinese art in Britain is summarized, the main stages of collecting and their prominent representatives are described. The article describes such areas of art as porcelain, engravings, painting, architecture, shows a description of their influence on European art, gives the reasons for the appearance of Chinese art in Europe. This article corrects the current picture of the development of collecting, based mainly on English-language material. The relevance of the study lies in the fact that the relationship of the studied cultures, the influence of Chinese culture on English is considered in the prism of social and political factors. The novelty of this study lies in the fact that the influence of Chinese art on the art of Europe depended on their position in the respective hierarchies: the higher the status of art in China, the less influence it had in Europe; and the higher the status of art in Europe, the less susceptible it was to Chinese influence.

Keywords: art, Chinese art, English art, porcelain, ceramics, antiques, engraving, painting, collecting.

For citation: Qin G. “Collecting Chinese art in England in the 19th century.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 18-24. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-18-24

Введение

Говоря о зарождении коллекционирования в Англии, необходимо отметить, что основы китайских коллекций были заложены А. Фрэнксом, хранителем британских и средневековых древностей с 1866 по 1896 годы. Он приобрел широкий спектр китайских, японских и корейских предметов для музея, уделяя особое внимание керамике, опубликовав несколько каталогов на эту тему, которые являются важными документами британского коллекционирования и науки XIX века. А. Фрэнкс собирал коллекции как для себя, так и для музея, а в 1866 году стал членом-основателем влиятельного общества коллекционеров в Лондоне, Берлингтонского клуба изящных искусств [Hardie, 1995]. Вместе с другим основателем Джоном Робинсоном (из Музея Южного Кенсингтона) Фрэнкс поощрял членов клуба демонстрировать свои предметы искусства на регулярных выставках и оставлял в культурное наследие предметы национальным музеям.

© Цинь Г., 2022

ISSN 2227-6165

Одним из таких членов был Уильям Клеверли Александр, который был покровителем Джеймса Макнейла Уистлера и активным участником в кругу прерафаэлитов – тех художников, критиков и дизайнеров, которые сыграли значительную, но недостаточно изученную роль в коллекционировании восточного искусства в Великобритании. Интересы Александра были типичны для этой группы, поскольку он был покровителем художников, а также коллекционером китайской керамики.

В Китае, как и в Европе и в других культурах, изобразительные искусства ранжируются иерархически в зависимости от их функций, материалов, и, самое главное, социального положения тех, кто ими занимается.

Цель данного исследования – рассмотреть и проанализировать процессы распространения китайского искусства в Англии XIX века. В рамках данной цели важно установить и определить основные элементы китайского искусства, которые были успешно интегрированы и приняты Англией XIX века.

Объект исследования – взаимодействие культуры Китая и Англии XIX века. Предмет исследования – проникновение и распространение китайского искусства в культуру Англии 19-го столетия.

Основная часть

В начале важно обозначить тот факт, что в традиционном Китае литературное искусство, культивируемое политически влиятельной литературной элитой, занимало высшие ступени иерархии в культурном сообществе. На вершине стояла каллиграфия, за которой следовала живопись; действительно, на протяжении веков статус живописи повышался по мере того, как чиновники и ученые становились ее практиками. Другие виды искусства, которые традиционно считались ремеслами, также приобрели престиж, поскольку они привлекли внимание литераторов во времена династии Мин (1368-1644). Среди них были вырезание печатей, книжная иллюстрация, изготовление гравюр и дизайн садового-паркового искусства. И, напротив, скульптура и прикладное искусство – керамика, бронза, лак и мебель – никогда не достигали сопоставимого статуса. Архитектура также никогда не считалась литературным искусством; она оставалась в сфере гражданского строительства и общественных работ.

С другой стороны, в Европе архитектура, которую величают как не иначе «мать искусств», с древности занимала самое престижное положение, за ней следовали скульптура и живопись и, наконец, прикладное и декоративно-прикладное искусство.

Важно отметить, что влияние китайского искусства на искусство Англии зависело от их положения в соответствующих иерархиях: чем выше статус искусства в Китае, тем меньшее влияние оно оказывало в Англии и, в целом, в Европе; и чем выше статус искусства в Англии, тем меньше восприимчива она была к китайскому влиянию.

Власть проявлялась и в коллекционировании, коллекционеры расширяют свои возможности и используют свои коллекции в построении отношений с членами семьи, друзьями и знакомыми: предметы коллекционирования обладают способностью изменять не только практику художников и ремесленников, но и отношение к обществу, из которого они произошли: в то время как передача права собственности является очевидным выражением экономической власти.

В приведенном ниже исследовании предпринимается попытка привести примеры из них: высший класс Китая и Маньчжурии разработал иерархию предметов коллекционирования, которые они произвели на европейцев огромное впечатление примерно в 19 веке: предметы, собранные жителями Англии, использовались для изменения искусства на Западе и для оправдания инноваций, в то же время, выставки, лекции и публикации, основанные на них, создали положительный образ Китая, который оставался для нее ценным во время войны на Тихом океане и после нее.

Хорошо зарекомендовавшая себя и набирающая обороты литература по истории китайского коллекционирования произведений искусства и антиквариата, конечно, не случайно сфокусирована на собираемых предметах и идеях, связанных со вкусом в данном направлении.

ISSN 2227-6165

Следуем отметить, что в данном исследовании предпринята попытка связать их с более широкими проблемами социальных и политических отношений, которые способствовали сбору китайского искусства, более узкими вопросами их последствий на личном уровне и взаимосвязью между ними. В исследовании мы опираемся на главного бенфактора Городской художественной галереи Бристоля Фердинанда Шиллера.

Коллекция Шиллера, завещанная Городской художественной галерее Бристоля 16 января 1946 года [Schubart, 1948], иллюстрирует новый стиль коллекционирования китайского искусства, важно отметить, с некоторым представлением более традиционного китайского подхода, наряду с большими финансовыми затратами на картины европейских старых мастеров. Оставленное завещание состояло из 438 китайских керамических изделий, картин, брусков и нефритов, а также 21 важного турецкого, кавказского и персидского металлов и 28 европейских (в основном ренессансных) картин маслом, а также из коллекции классической английской мебели. Безусловно, большая часть его была приобретена Фердинандом, хотя около половины его картин маслом и почти вся мебель принадлежали Максу Дэннхорну [Hetherington, 1948].

До 1900 года их доступность и понимание, как видно из работы искусствоведа и ценителя искусств Стивена Бушеля, который являлся членом дипломатического сообщества в Пекине, ограничивались двумя классами предметов: товарами, экспортируемыми в Европу примерно с 1550 года, все еще хранящимися в величественных домах и запечатленных в европейской живописи, и товарами, более высокого качества и в китайском стиле, в основном датируемых еще правящей династией Цин из Маньчжурии, вытесненные из своих китайских и маньчжурских владений тайпинами и другими восстаниями, стихийными бедствиями того же периода и военными операциями в районе Пекина в 1860 и 1901 годах. Даже Бушель едва мог попасть в высшие круги китайских знатоков. Ни один из двух младших братьев Шиллеров не собирал материалы первой категории, хотя они были популярны в конце девяностых и начале двадцатого веков: есть один фрагмент материала из краак-порселейн (тип фарфора, который производился в Китае в период правления династии Мин) [Clunas, 1991]. Во второй категории бело-голубая ваза XVII и более поздних веков представлена великолепно расписанной вазой в чистом китайском вкусе; несколько предметов эмалированных изделий отличаются высоким качеством и также предназначены для внутреннего, а не для зарубежного рынка.

Коллекция Шиллера включала большую долю монохромного фарфора: они были известны и ценились в Европе и Америке, а также на Дальнем Востоке примерно в 1900 году. Относительные медно-красные огненные глазури среди гораздо более ранних небесно-голубых пятен с красными вкраплениями, связанными с Цзюнь чжоу в Хэнани: первое известное приобретение Шиллера, подаренное им Музею Фитцуильяма в Кембридже в 1914 году, было одним из них.

Влияние китайского антиквариата на Запад

Западные коллекционеры китайского искусства во времена Шиллера испытывали весьма большие трудности с приобретением опыта, позволяющего правильно судить о живописи, так как каллиграфией они пренебрегали, предположительно, по причине находящейся вне западных концепций и незнания изобразительного искусства. Однако в случае с нефритом и фарфором они полагали, что у них под рукой есть путеводители.

В 1889 году ученый по имени У Дачэн опубликовал каталог, состоящий из 215 древних нефритов. В 1912 году Бенхольд Лауфер опубликовал свое исследование китайского нефрита, очень сильно полагаясь на Ву и воспроизводя многие из его иллюстраций. Важно отметить, что несколько нефритов в коллекции Шиллера соответствуют иллюстрациям Ву в Лауфере. Это хорошо подтверждается через неполный кольцевой диском N 2981 (пластина 2), что очень похоже на Лауфера, где Ву называет его длинным (таблетка дракона), а Лауфер связывает его с магией создания дождя и датирует династией Хань. Их комментарии приведены в его записи в каталоге 1948 года [Schubart, 1948: 17]. В призме нынешних знаний это подделка примерно 1900 года,

ISSN 2227-6165

вероятно, на основе антикварного предмета 18 века. Что мы здесь видим, так это мощь китайской антикварной науки, охватывающей Запад середины двадцатого века.

Этот процесс еще более впечатляюще иллюстрируется N 2603, фарфоровой вазой в форме бронзы династии Хань (которую не отнесли бы к восточной коллекции, если бы не наличие ручек в виде головы слона).

Политическая и экономическая слабость Китая привела к расширению рынка ее предметов старины. В то время как глиняные изделия династии Хань, датируемые соответствующими монетами и зеркалами, которые китайские ученые смогли идентифицировать, по-видимому, появились в результате оползня около 1900 года, появление роскошных изделий из полихромной свинцовой глазури династии Тан и изящно изысканных изделий из камня Сун, едва известных до этого, представляет собой не только открытие гробниц в ходе расширенной программы строительства железных дорог после 1901 года, но также ослабление традиционных санкций (смертная казнь) за нарушение гробниц с падением империи в 1911 году, падением авторитета и секуляризацией взглядов [Chinese Art, 1925]. Храмы нередко превращались в школы, а принадлежавшие им предметы, ныне обесценившиеся, распродавались. Замена традиционных ремесел промышленными товарами лишила крестьян денежной надбавки к доходу, а неурожаи усугубили их тяжелое положение. Возможности для организованной «добычи полезных ископаемых» на могильниках и подобных объектах были сильно заманчивыми. В то время как Китай как нация был экономически слаб, лишен возможности устанавливать свои импортные пошлины, отдельные китайцы смогли накопить значительные состояния и инвестировать в произведения искусства и предметы старины: однако, похоже, они, предпочитали сохранять вкус позднего периода Цин (маньчжурский). Система торговых операций теперь вела из внутренних районов страны в Пекин, в порты Тяньцзинь и Шанхай, а оттуда за границу [Bushell, 1904].

Литературное искусство, которое сами китайцы считали наиболее престижным, едва ли было известно западным людям. Вместо этого китайцы экспортировали фарфор, лакированную посуду, мебель и обои – товары, которые занимали низкое место в их собственной системе ценностей.

Китайское влияние на английскую архитектуру оставалось весьма ограниченным, распространяясь лишь на относительно незначительные области, такие как садовая архитектура. Для европейских архитекторов было бы немыслимо строить значимые здания, такие как ратуши или церкви, в стиле китайских дворцов или храмов. Скульптура была восприимчива к китайскому влиянию только в том случае, если полученный продукт должен был использоваться в декоративном контексте. То же самое относится и к декоративной живописи, нанесенной на стены, мебель и керамику; здесь чувствуется китайское влияние, но не в престижной станковой живописи. Наиболее восприимчивыми к китайскому влиянию были так называемые малые искусства Европы.

В следующих разделах будут рассмотрены четыре области: фарфор, гравюры, живопись и архитектура.

Фарфор

Керамика попала в Англии и в Европу из Китая в позднем Средневековье. Они очень ценились и часто снабжались драгоценными креплениями. Лунг-цианская чаша, которая сейчас находится в Касселе, была привезена с Ближнего Востока в 1434 году и получила готическое оформление до 1453 года. В последующие века фарфор был, безусловно, самым популярным китайским экспортом в Англию. Когда содержимое Гелдермальсена было извлечено со дна моря в 1985 году, оказалось, что на этом корабле, плывшем из Кантона в Амстердам в 1752 году, в трюме находилось 150 000 предметов фарфора. Флот Голландской Ост-Индской компании в восемнадцатом веке насчитывал более 200 кораблей и хотя не все из них перевозили фарфор, а те, которые не всегда были такими большими, как Гелдермальсен, количество предметов фарфора, экспортируемых в Европу, можно исчислять десятками миллионов [Hetherington, 1924].

ISSN 2227-6165

Эта торговля оказала огромное влияние и изменила ход истории керамики. Традиционная керамика впала в немилость в Европе, а технически превосходными и эстетически более универсальными китайскими изделиями восхищались и копировали. Керамика низкого обжига, украшенная синим цветом на белом фоне, производилась в Делфте и других центрах и широко продавалась, а после того, как Иоганн Готфрид Баттгер «заново изобрел» фарфор в 1709 году, в Мейсене и других местах были установлены высокотемпературные печи. Даже сегодня оформление и форму фарфоровой посуды все еще можно проследить до китайских прототипов. Сине-белый можно назвать самым успешным типом керамики в мировой истории.

Огромное количество китайского фарфора в Европе объясняет, почему ни один другой вид китайского искусства не был собран более широко или исследован более интенсивно на Западе. Литература двадцатого века по китайской керамике заполняет небольшую библиотеку. По мере изучения этой литературы становится очевидным явление, имеющее особое методологическое значение: китайский экспортный фарфор был изготовлен специально для европейского рынка. Китайские ремесленники адаптировали свои изделия к тому, что они считали европейским вкусом, и часто создавали специальные дизайны для своих клиентов. Иногда они даже имитировали европейские керамические изделия, которые в первую очередь были копиями китайских моделей.

Гравюры

После фарфора гравюры открыли европейцам глаза на китайские предметы искусства. Однако, в отличие от драгоценной керамической посуды, изготовленной в далеком Цзин-те-Чене, которая попала в Европу только после долгого и опасного путешествия, гравюры были разработаны и изготовлены европейцами, которые видели Китай своими глазами. Несмотря на эту ограниченную перспективу или из-за нее, эти гравюры оказали глубокое влияние на европейское искусство.

Самым известным примером взаимодействия Востока и Запада в области гравюр является набор гравюр, которые император Цяньлун заказал из Парижа. Хорошо известно, что после колониальных войн 1750-х годов, которые закрепили за Китаем обширные западные территории, известные сегодня как Синь-чан, Цяньлун написал серию из шестнадцати больших батальных сцен для Зала Пурпурного сияния (Цзы-куан ко) в комплексе императорского дворца [Spalding, 1980]. Над ними работали придворные художники, в том числе Джузеппе Кастильоне, Дионисий Аттирет, Игнатий Сихельбарт и Жан Дамаскен, и миниатюры версий этих композиций были отправлены в Европу для гравировки и печати.

Живопись

В живописи мы сталкиваемся с ситуацией, совершенно отличной от ситуации с фарфором и гравюрами. В Китае, как и в Европе, живопись считалась самым престижным искусством, близким к вершине иерархии. Таким образом, китайское влияние на европейскую живопись возникло относительно поздно, оставалось поверхностным и было ограниченным по масштабам. Для этого есть две причины. Во-первых, почти никакая информация о китайской живописи не дошла до Европы; а во-вторых, европейцы, похоже, неохотно допускали, чтобы на их живопись оказывала значительное влияние экзотическая культура; живопись была слишком важным и слишком достойным искусством.

Образцы китайской живописи достигли Европы в первую очередь в виде расписного декора на фарфоре. Эта среда была сильно ограничена с точки зрения тематики, стиля и художественного качества и могла дать лишь грубое и производное представление об истинных достижениях китайской живописи [Кравцова, 2004]. В западных гравюрах китайские картины играли очень незначительную роль; одним из редких исключений является изображение дворцовой женщины Афанасия Кирхера.

Китайские картины на бумаге и шелке достигли Европы лишь в крайне ограниченном количестве, и большинство из них были произведениями профессиональных художников,

ISSN 2227-6165

а не произведениями литераторов, которые приходят на ум, когда мы думаем о живописи эпохи Мин и Цин сегодня. В рассматриваемый нами здесь период китайские литераторы, вероятно, не считали ни необходимым, ни уместным раскрывать неискушенным глазам варваров осязаемую сущность их эстетической культуры.

Китайское влияние на европейскую живопись было ограниченным в том смысле, что оно достигло лишь определенных уровней. Точно так же, как существует иерархия между искусствами, существуют также иерархии внутри каждого конкретного искусства. В случае европейской живописи после Возрождения станковая живопись занимала самое высокое положение, за ней следовали настенная живопись и дизайн гобеленов, а затем разновидность декоративной живописи, применяемая на мебели и фарфоре. В рамках этого спектра китайские элементы встречаются в основном на нижних уровнях, тогда как на верхних уровнях можно выявить множество «упущенных возможностей».

Архитектура

Ситуация в области архитектуры аналогична ситуации в живописи. Серьезный интерес к китайской архитектуре возник в Европе сравнительно поздно, и долгое время китайские архитектурные формы и принципы не были хорошо приняты и поняты. Европейцы также были весьма избирательны в своем подражании китайским архитектурным типам и в выборе зданий, которые они украшали или строили в китайской манере.

Причины опять двоякие: недостаток знаний, с одной стороны, и престижное положение, которое архитектура занимала в европейской иерархии искусств, с другой. Информации о китайской архитектуре было мало не только потому, что архитектурные памятники не могли быть отправлены на Запад, как керамика, но и потому, что многие из них были недоступны для западных посетителей. Престижное положение архитектуры в Европе, отраженное в часто торжественном и священном характере общественных и религиозных зданий, плохо сочеталось с легкой, игривой, даже легкомысленной атмосферой, связанной с китайским искусством и модой, особенно в восемнадцатом веке [Schubart, 1948].

В качестве заключительной иллюстрации основного тезиса этой статьи кратко рассмотрим каллиграфию. Каждый представитель образованной китайской элиты в молодости проводил долгие часы за изучением каллиграфии, и многие продолжали практиковать ее каждый день своей жизни. Хотя основная направленность миссионерских усилий иезуитов была направлена на эту элиту, нигде в их многочисленных трудах нет никаких указаний на то, что они ценили эстетическое измерение каллиграфии и ту ключевую роль, которую она сыграла в китайской культуре. Даже Маттео Риччи, который обладал более глубоким пониманием Китая, чем большинство его современников, интересовался китайской письменностью исключительно с лингвистической и филологической точки зрения.

Когда после почти двух столетий серьезного европейского участия в Китае отец-иезуит Жан Батист дю Халд опубликовал свое широко известное описание китайской империи в 1735 году, он включил портреты новообращенного китайца Пола Сии Куан-чи и его внучки, на которых изображены два креста с надписями, их имена и первая статья исповедания веры китайскими иероглифами. Плохая каллиграфия заставила бы любого образованного китайца, увидевшего ее, почувствовать, что, несмотря на несколько столетий культурного обмена между Китаем и Европой, все еще есть много возможностей для совершенствования.

Заключение

В заключении озвучим, что анализ показал, что ценители восточного искусства в Англии активно интересовались китайскими традициями, трепетно относились к китайским обычаям, и как показало время, что в дальнейшем влияние новой культуры только закрепилось. Были рассмотрены только определенные аспекты традиционной китайской культуры в Англии XIX века. Признание и понимание китайского искусства позволяет лучше понять уникальный

ISSN 2227-6165

характер исследуемой культуры, совершенно самостоятельный, развитый лишь на более позднем этапе и лишь до известной степени получивший признание в европейской культуре, в частности и в английской культуре XIX века. Понимание особенностей коллекционирования китайских культурных традиций сегодня дополняет и усложняет уже сложившуюся картину развития коллекционирования в Англии XIX века, позволяет уточнить понятия и методы институциональной интерпретации. Важность данной статьи заключается в ее способности достигать результатов: способствовать объективному развитию изучения проблемы, открывает перспективу дальнейших исследований в этой области. Исследование может послужить основой для изучения некоторых аспектов коллекционной деятельности в Англии и в Европе в целом. Кроме того, результаты и материалы исследования могут послужить основой для дальнейших исследований частных коллекций в контексте современных социокультурных практик.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Кравцова М.Е.* Институт частного коллекционирования и его место в художественной культуре традиционного Китая // Мировая художественная культура. История искусства Китая: учеб. пособие. – Санкт-Петербург: Лань: Триада, 2004. – С. 301-303.
2. *Bushell S.W.* Chinese Art. – Loudon: Victoria and Albeit Museum, 1904.
3. Chinese Art / *Fry R., Binyon L., Kendrick A.F., Rackham B., Yetts W.P., Sirén O., Winkworth W.W.* – London, Batsford, 1925.
4. *Clunas C.* Superfluous Things: Material Culture and Social Status in Early Modern China. – Cambridge: Polity Press, 1991.
5. *Hardie. P.* The Schiller Brothers and the Bristol Collections of Oriental Art' // Transactions of the Oriental Ceramic Society. 1995, no. 58. – P. 87-88.
6. *Hardie P.* Freelance Consultant, formerly Curator of Oriental Art. – Bristol City An Gallery. Journal of Muxtum Ethnography. 2003
7. *Hetherington A L.* The Early Ceramic Wares of China. London: E Benn, 1924.
8. *Hetherington A L.* The Schillcr Collection // Oriental Art, 1948, N 1. C. 47-49.
9. *Schubart F.* The Schiller Collection of Chinese Ceramics. Jades and Bronzes. – Bristol: Corporation of the City and County of Bristol, 1948.

REFERENCES

1. Bushell S W. *Chinese Art*. Loudon, Victoria and Albeit Museum, 1904.
2. *Chinese Art*. By Fry R., Binyon L., Kendrick A.F., Rackham B., Yetts W.P., Sirén O., Winkworth W.W. London, Batsford, 1925.
3. Clunas C. *Superfluous Things: Material Culture and Social Status in Early Modern China*. Cambridge, Polity Press, 1991.
4. Hardie P. *Freelance Consultant, formerly Curator of Oriental Art*. Bristol City An Gallery. Journal of Muxtum Ethnography. 2003
5. Hardie. P. "The Schiller Brothers and the Bristol Collections of Oriental Art'." *Transactions of the Oriental Ceramic Society*. 1995, no. 58, pp. 87-88.
6. Hetherington A L. *The Early Ceramic Wares of China*. London, E Benn, 1924.
7. Hetherington A L. "The Schillcr Collection." *Oriental Art*, 1948, no. 1, pp. 47-49.
8. Schubart F. *The Schiller Collection of Chinese Ceramics. Jades and Bronzes*. Bristol, Corporation of the City and County of Bristol, 1948.
9. Kravcova M.E. "Institut chastnogo kollekcionirovaniya i ego mesto v hudozhestvennoj kul'ture tradicionnogo Kitaya." [The Institute of Private Collecting and Its Place in the Artistic Culture of Traditional China]. *Mirovaya hudozhestvennaya kul'tura. Istoriya iskusstva Kitaya: ucheb. posobie*. St. Petersburg, Lan', Triada, 2004. Pp. 301-303. (in Russ.)

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

ISSN 2227-6165

Научная статья / Research article
УДК/UDC 004.9+81'42
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

Максим Валерьевич Шибаев
Maxim Valerievich Shibaev
аспирант Школы дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна,
PhD student HSE Art and Design School, Faculty of Communication, Media and Design
НИУ «Высшая школа экономики»
National Research University – Higher School of Economics
keroldwonderfrog@gmail.com

DISCO ELYSIUM: МОРФОЛОГИЯ ПОЛИФОНИЧЕСКОГО НАРРАТИВА
DISCO ELYSIUM: THE MORPHOLOGY OF POLYPHONIC NARRATIVE

В центре внимания автора статьи – специфика текста в Disco Elysium как одной из составляющих геймплея. Диалог с виртуальной средой определяет особенность данного вида компьютерной игры. Произведение, которое стало результатом многолетнего труда разработчиков, можно отнести к синтетическому жанру, в котором взаимодействуют на равных правах интерактивная литература, CRPG и виртуальные книги-игры. Ключевую роль в этом пространстве играет полифонический нарратив. Он формируется не только самой игрой, её сюжетом и историями, но и внутренним диалогом игрока с самим собой. Игра как медиум, совмещая в себе интерактивность и текст, демонстрирует необычный подход к современному видению не только жанра CRPG, но и игры как нового интерактивного формата. Многоуровневый нарратив Disco Elysium как синтез игровых механик и внутриигровой истории, в сочетании с актуальностью затронутых сценарием игры тем, создаёт глубокое и иммерсивное произведение, одним из свойств которого является реиграбельность. Она становится возможной благодаря широкой свободе выбора и разнообразным вариантам прохождения сюжета, каждый из которых по-своему уникален. В совокупности Disco Elysium представляет собой постмодернистский текст, который с различных сторон вовлекает читателя в повествование. Научно-исследовательской задачей работы является анализ особенностей функционирования диалога и полифонического нарратива во внутриигровом тексте.

Ключевые слова: нарративный анализ, медиаискусство, полифонический нарратив, game studies, RPG, Disco Elysium, эстетика видеоигр

Для цитирования: *Шибаев М.В.* Disco Elysium: морфология полифонического нарратива // Артикульт. 2022. №3(47). С. 25-41. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

The author of the article focuses on the specifics of the text in Disco Elysium as one of the gameplay components. The dialogue with the virtual environment determines the peculiarity of this type of computer game. The work, which was the result of many years of work of developers, has become a synthetic genre in which interactive literature, CRPG and virtual book-games interact on equal terms. The polyphonic narrative plays a key role in this space. It is formed not only by the game itself, its plot and stories, but also by the player's internal dialogue with himself. The game as a medium, combining interactivity and text, demonstrates an unusual approach to the modern vision of not only the CRPG genre, but also the game as an art form. The multi-level narrative of Disco Elysium as a synthesis of game mechanics and in-game story, combined with the relevance of the topics covered by the game scenario, creates a deep and immersive work, one of the features of which is replay value. It becomes possible thanks to a wide freedom of choice and a variety of options for passing the story, each of which is unique in its own way. Taken together, Disco Elysium is a postmodern text that draws the reader into the story from different angles. The research task of the work is to analyze the features of the dialogue and polyphonic narration in the in-game text.

Keywords: narrative analysis, contemporary art, polyphonic narrative, game studies, RPG, Disco Elysium, video games aesthetics

For citation: Shibaev M.V. “Disco Elysium: the morphology of polyphonic narrative.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 25-41. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

Введение

«Современное изображение характеризуется порождающей способностью: это уже не след (ретроактивный), а программа (активная). Именно эта особенность цифрового изображения все более информационна – то есть и в смысле придания формы – значима для современного искусства», – пишет Николя Буррио, рассуждая о роли цифровых технологий в трансформации современного искусства [Буррио, 2013, с. 42]. И это действительно так: XX столетие породило множество новых, порой неоднозначно воспринимаемых практик, которые хоть и не сразу, но постепенно нашли свою аудиторию. Видеоарт, перформанс, разные виды цифрового искусства и целый ряд других направлений захватили не только фантазию художников, но и внимание зрителей.

© Шибаев М.В., 2022

ISSN 2227-6165

Со временем в одну линию с ними встали и видеоигры – медиум, который до сих пор причисляют к искусству с оговорками. Именно видеоигры одними из первых воспринимают новые веяния, анализируют актуальные проблемы и создают вокруг себя дискурс. Дискурс этот отличается в зависимости от конкретной игровой студии или проекта, но отношения, которые выстраиваются между разработчиками, игроками, игрой и её внутренними смыслами – то, что действительно важно с точки зрения реляционной эстетики. Взаимоотношения между игроками и вымышленным миром, как и между игроками как исследователями и творцами, – это особый тип взаимоотношений, дискурсивный, сложный и неоднозначный. Ведь результат этих отношений, как и продукт, вокруг которого они формируются, не так часто становится участником выставочных пространств. Но в современном мире это и не так важно: гораздо важнее то, что и каким образом способны дать видеоигры миру и игрокам как интерактивный медиум, способный конструировать смыслы.

Disco Elysium – дебютная игра эстонской студии ZA/UM. Её действие протекает в вымышленном мире романа «Священный и ужасный аромат» Роберта Курвица, главного геймдизайнера студии. Сам формат видеоигры разработчики воспринимают как площадку, с помощью которой воспроизведение смыслов и оформленных художественных высказываний становится более эффективным. Согласно интервью Саманты Нельсон, целью команды было «сделать что-то действительно странное и экстраординарное. ZA/UM – не столько студия, сколько культурное движение в духе дада или Флюксус, где художественной средой выступают видеоигры, а не театр и живопись» [Nelson, 2019]. С момента своего выхода в 2019 году, Disco Elysium удостоилась широкого признания общественности и получила множество премий. Наиболее значимые из них: победа во всех четырёх номинациях на The Game Awards 2019 и три премии из семи номинаций на BAFTA Games Awards 2020. Подавляющее количество премий были присуждены в номинации «Лучший сюжет». Несмотря на то, что сюжет в игре действительно уникален, наиболее важный вклад в её успех делают постмодернистский нарратив и до мелочей проработанный мир, разработка которого находит своё начало ещё в 2005 году.

Главный герой, Гарриер «Гарри» Дюбуа, является детективом, игровая миссия которого заключена в расследовании убийства. В начале игры Гарри пребывает в состоянии алкогольного и наркотического опьянения и страдает от амнезии, не помня, кто он и где находится. Констатация этих фактов перед игроком в первые минуты игры имеет свою логику, ведь таким образом возможность выбора и разветвлённый нарратив демонстрируются игроку уже во введении истории: можно сконцентрироваться на расследовании дела, а можно «расследовать» своего героя. Эти две повествовательные линии проходят через сюжет параллельно друг другу, геймплейно конструируя для игрока понимание игровой реальности и нарративно реконструируя его для героя. Помимо этого, столкновение двух линий с геймплеем и моральным выбором провоцируют появление третьей линии – строительства игроком уникальной личности главного героя, где основным строительным материалом выступают черты характера персонажа. Это становится возможным благодаря подходу, выбранному ZA/UM для репрезентации вариативной системы эволюции героя и за счёт усиления нарративной функции разговора в сюжете игры. Тщательная проработка сюжета не только со стороны геймплея, но и со стороны дизайна нарратива, демонстрирует силу видеоигр как современного медиума.

Здесь кажется уместной концепция полифонического нарратива Михаила Бахтина, которая разбирается в соответствующей главе на примере сложной интерактивной системы внутриигровых отношений. Термин «полифонический», который имеет множество коннотаций и применяется в разных значениях в музыкальной, кино- и искусствоведческой теориях, здесь подразумевает многоголосную игровую среду или игру как метатекст – виртуальный текст, который при помощи интерактивности вовлекает игрока в повествование, вызывает сопереживание и ориентируется на рефлексию, в том числе саморефлексию. В свою очередь, при анализе морфологии полифонического нарратива за основу взят не лингвистический подход, а морфология искусства, конкретнее – работа «Морфология искусства», в которой автор пишет следующее: «Аналитическому исследованию

ISSN 2227-6165

[подлежит не превращение] качества в количество, а то, как элементы динамические сочетаются, отпечатываются, оформляются во взаимодействии своём с элементами качественными» [Габричевский, 2002, с. 130-131]. Учение о продукте как о живой форме и определение формального содержания как основного предмета художественной морфологии лежат в основе морфологическойй антологии Александра Габричевского и являются определяющими для этой работы.

Жанровые особенности Disco Elysium: истоки и влияния

В игровом сообществе с момента выхода игры ведутся дискуссии по поводу жанровой принадлежности Disco Elysium. Несмотря на то, что смешение жанров для геймдизайнеров не является чем-то неординарным, студии-разработчику удалось сделать нечто, что выходит за рамки обычного понимания игры. По традиционной классификации Disco Elysium принято относить к жанру «компьютерные ролевые игры» (далее CRPG). Этот жанр черпает своё вдохновение в настольных играх, в первую очередь Dungeon&Dragons, и имеет ряд характерных особенностей, которые наследуют RPG и поджанры из проекта в проект. Их присутствие – фактически обязательное правило жанра. CRPG начали появляться в 1970-х годах, приблизительно одновременно с появлением и популяризацией настольных ролевых игр [Pepe, 2019, p. 28]. Система распределения характеристик – одна из таких особенностей в современных CRPG. Это неотъемлемая часть геймплея и интерфейса игры, чья концептуальная основа отражает постепенное формирование человеческой идентичности. Лудически, или, иными словами, внутри игры, в геймплее и в игровом интерфейсе они представлены в виде «очков навыков», из которых состоит личность каждого персонажа. Аналогом в реальной жизни будет пример, когда систематическое обучение ребёнка живописи с раннего детства приводит к увеличению количества «очков» в «творческой ветке», выражаясь игровым языком. Подобный подход в воспитании способствует тому, что ребёнок с большей вероятностью сможет достичь успехов в творческой специальности, нежели в технической.

В видеоигре характеристики помогают отыграть определённую роль в ролевой игре. В большинстве современных RPG этот концепт заложен в развитии персонажа и упрощён до четырёх параметров: сила, ловкость, интеллект, выносливость. Список может варьироваться, но суть останется прежней. Классический пример: в зависимости от распределённых очков, игрок может стать сильным и выносливым бойцом, ловким ассасином, метким лучником или умным магом. Геймплей большинства игр подразумевает выбор определённой ветви развития: нельзя быть умным магом и метким лучником одновременно. Исследователь истории видеоигр Филипп Пепе отмечает, что возможность распределения характеристик для создания специализированных классов впервые появляется лишь в Diablo II (2000) под влиянием древа технологий в стратегии Civilization II [Pepe, 2019, p. 267]. Некоторые игровые студии пытаются преодолеть рамки и предоставить игрокам более широкий выбор. Так, в CRPG Divinity: Original Sin II (2017) количество классов увеличено до четырнадцати, а распределять очки навыков можно в любой момент игры. Несмотря на это, каждый класс всё равно существует в отведённых границах игры, лишь немного выходя за них в пределах уникальных способностей и специализаций.

На «характер» героя также могут оказывать влияние иные параметры: приобретённые навыки, предыстория или принадлежность к фракциям. Так или иначе, проработка разнообразия этих элементов при дизайне игры повышает ощущение вовлечённого участия в развитии персонажа. Игрок не только формирует специализацию самостоятельно, но порой, если это позволено механиками, и характер своего героя. Развитие персонажа – это главный элемент любой RPG, без которого roleplay не будет возможен. Возможность создать уникального героя, виртуальную историю которого захочется пройти самостоятельно – важный элемент этого жанра.

Отличием Disco Elysium от классического видения CRPG является фактически полное отсутствие боевой системы. В то время как характеристики персонажа традиционно существуют для повышения

ISSN 2227-6165

способности сопротивляться противникам, последние в игре фактически отсутствуют. Взамен физическим конфликтам здесь приходят словесные, где победный результат позволит герою узнать новую информацию или продвинуться по сюжету. В этой связи меняется и подход к способностям героя.

Disco Elysium взамен классического квартета «интеллект-выносливость-сила-ловкость» предлагает альтернативу и меняет традиционное содержание характеристик:

1. Интеллект – способность спокойно рассуждать, анализировать и интерпретировать;

2. Психика – навык убеждения, сопереживания и командной работы;

3. Физиология – физическая стойкость организма, толерантность к наркотикам, склонность к агрессии;

4. Моторика – самоконтроль, внимательность и технический навык.

По четырём перечисленным группам распределяются двадцать четыре вторичных навыка или черты характера (далее – черта, вторичный навык). Именно между ними игроку предстоит выбирать в процессе распределения очков (*рис. 1*). Так реализуется свойство реиграбельности, популяризация которой началась в конце 1990-х годов, когда были разработаны наиболее успешные игровые проекты того времени [Соколов, 2015, с. 169]. Реиграбельность позволяет переигрывать сюжет игры разными способами. Это значит, что в каждом новом прохождении игрок имеет возможность пробовать разные характеры и личности главного героя. Дополнительное влияние на навыки оказывает возможность употребление алкоголя и наркотических веществ. Так по сюжету можно потакать зависимостям, а можно с ними бороться. Также имеет вес и отдельный элемент геймплея – «шкафчик мыслей». Мысли влияют не только на способности, но и на самого героя, и появляются по мере общения с игровыми персонажами. Например, в процессе расследования дела перед детективом и его напарником-девтерагонистом по имени Ким Кицураги стоит задача – снять с дерева тело повешенного. После успешного выполнения задания в диалоге с Кимом появится

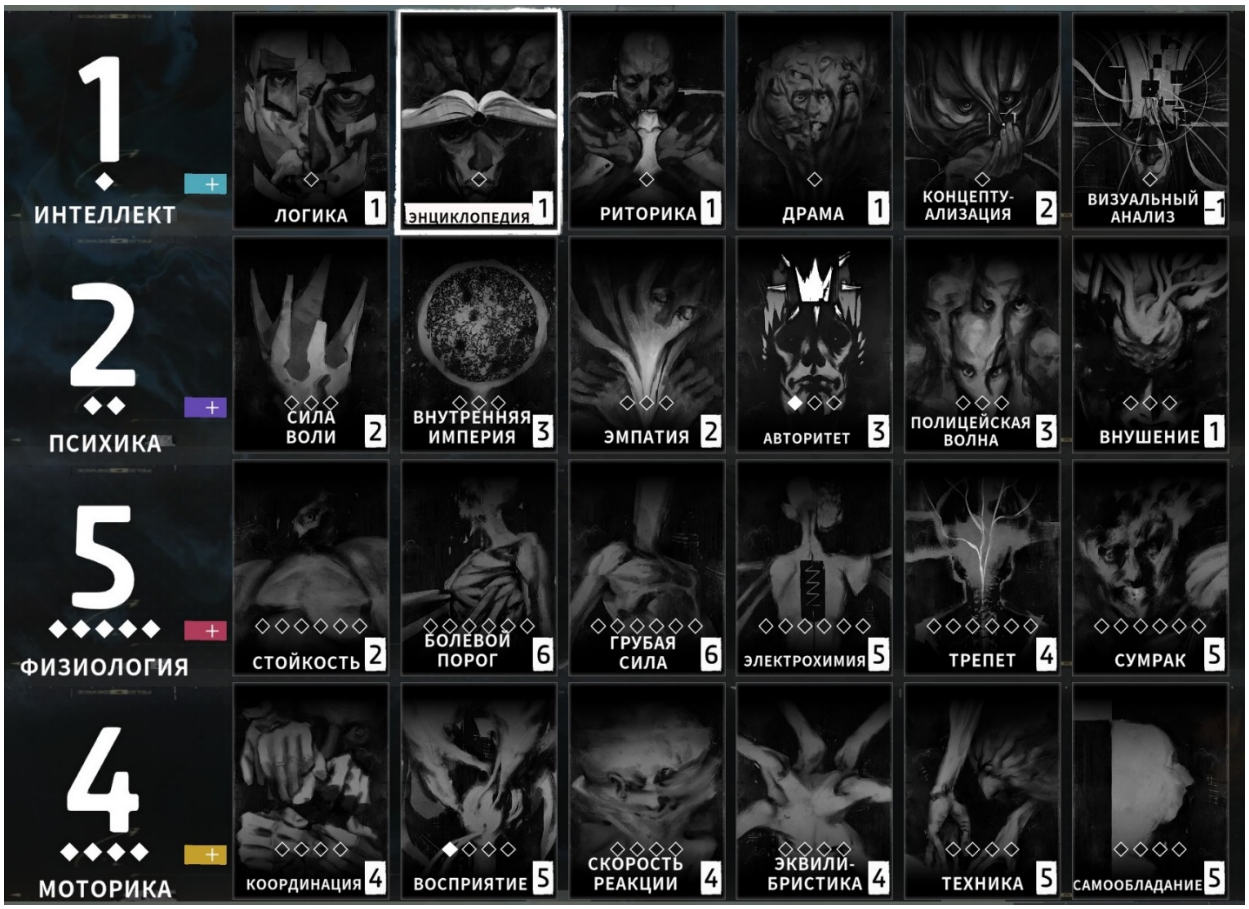


Рис. 1.
Меню распределения характеристик в Disco Elysium.

вариант «дать пять» напарнику. При выборе этого действия в «шкафчике» появится новая доступная мысль, появление которой было бы невозможно, если бы герой не выполнил задачу. В результате изучения этой мысли отношения главного героя с его напарником улучшатся, что повлияет на дальнейший ход событий.

Пространство игры как диалогическая среда

Концепция диалогизма получила развитие в философской герменевтике Х.-Г. Гадамера. Согласно ей, диалог следует рассматривать как обмен между Я и Ты. Отдельное внимание автор уделяет возможности описания каждого диалога в терминах концепции игры, как динамического процесса, который охватывает людей, находящихся в коммуникации. Игра реализует себя полноценно, только когда отдельный игрок участвует и воспринимает её всерьёз. Тех, кто не может этого сделать, автор называет людьми, которые не умеют играть [Гадамер, 1976, с. 66]. Основным правилом для игры является всецелая отдача игре и получение удовольствия от самого процесса. В качестве примера настоящего диалога автор приводит разговор как взаимосвязь утверждений и контраргументов. По окончании беседы эта взаимосвязь оставит участников диалога наедине с внутренним диалогом на ту же тему – породит мысль или цепочку рассуждений. В случае компьютерной игры подобный процесс можно связать с иммерсией [Calleja, 2011]. Она способствует не только появлению ощущения вовлечённости в игровой нарратив, но и провоцирует чувственные переживания. Важно отметить, что в среде игровых разработчиков подобный подход воспринимается неоднозначно: так, обилие диалогов, интерактива и внесюжетных историй могут не оставлять игрокам времени на обдумывание. Тем самым игровые объекты и геймплей «навязывают» свои сценарии и не побуждают игрока к рефлексии, а скорее направляют его действия. В этом есть своя логика, особенно для игр на скорость и реакцию, где персонажи могут выступать лишь как ориентиры и направляющие. Например, Йони Хейккокен отмечает, что роль диалога в нарративе игры варьируется в зависимости от жанра и характера повествования [Heikkonen, 2018]. Уместным будет сказать, что в размеренном мире Disco Elysium черты характера, они же вторичные навыки, выполняют роль настоящих участников истории. Это не просто навыки, а отдельно прописанные личности, с которыми главный герой может вести диалог. Диалог в данном контексте подразумевает не только лудическую возможность обмена репликами, но и появления мнений о персонажах. Эти мнения и полученная через визуальный язык игры информация выстраивают перед игроком картину виртуального мира, как текста, который состоит из взаимосвязей, пересечений и реминисценций. Предполагается, что именно на основе своего отношения к этим элементами игрок и выстраивает личность героя и собственное отношение к истории игровой вселенной. Схожей теме посвящено исследование, в котором одним из примеров выступает диалогическая особенность игры в game-based learning: игра, как медиум, способна предлагать учащимся возможность задавать аутентичные вопросы в отношении этических дилемм, с которыми они сталкиваются при прохождении [Hanghøj, Silseth, Arnseth, 2021]. Таким образом, высказывание, как и любой лудический элемент, можно отнести как центростремительным (или объединяющим), так и центробежным (или разъединяющим) силам. Это означает, что некоторые игровые элементы могут с большей вероятностью способствовать возникновению новых смыслов через диалог, в то время как иные выступают как монолог и преследует геймплейные цели.

Общение – основная игровая механика в Disco Elysium. С помощью текстовых диалогов происходит знакомство с миром, продвижение по сюжету и получение игровых предметов. Но текстовым приключением игру назвать нельзя: в ней есть и доступное к изучению изометрическое пространство города, и погодные явления, и объекты для взаимодействия. Скорее, все составляющие игрового нарратива выступают как единый метатекст, который влияет на игрока посредством диалога с ним. Тем не менее, сила этого влияния определяется не сюжетом, а личным выбором игрока. По утверждениям главного геймдизайнера игры Роберта Курвица, в попытке избежать традиционного способа демонстрации диалога в ролевых играх и обилия

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

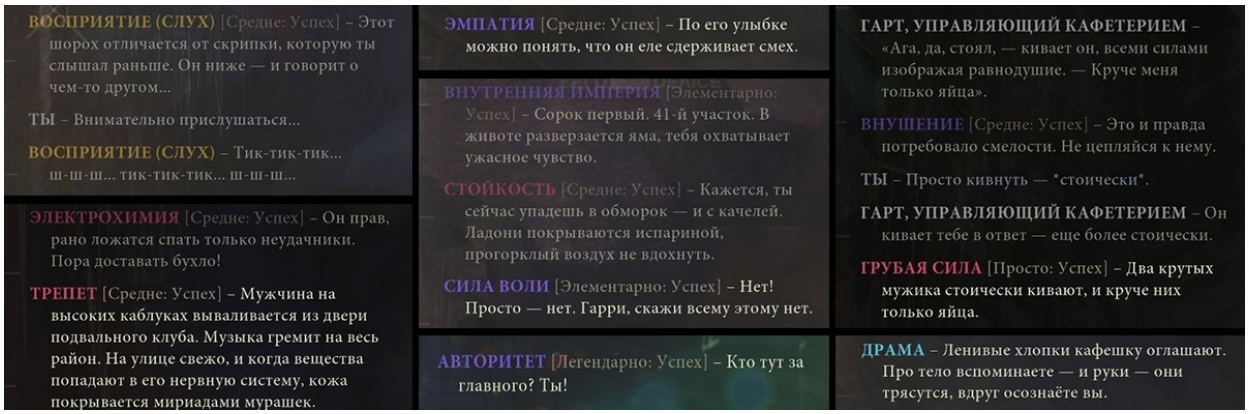


Рис. 2.
Примеры различия поведений черт характера в разные моменты сюжета.

пояснительных строк, студия ориентировалась в первую очередь на разговорный постинг в Twitter и Tumblr [Wiltshire, 2020]. Таким образом, удалось достичь максимальной естественности фраз, чтение которых не вызывало бы ассоциаций с прочтением книги – диалоги должны были чувствоваться живыми, словно происходят в реальном времени. Выбор общения в качестве основной игровой механики привёл к тому, что главной особенностью внутриигрового пространства стал разговорный формат коммуникации. Это касается не только контакта человек-человек, но и главным образом человек-объект: подавляющая часть действий, будь то осмотр места преступления, чтение книги или обыск мусорного бака, осуществляются в формате дерева диалогов через специальное меню. Как уже было сказано, неотъемлемыми участниками разговора становятся собственные мысли героя (*рис. 2*).

За возникновение мыслей отвечают соответствующие черты характера. Шанс их появления во многом зависит от проверки навыка – механики, которая также пришла в CRPG из настольных игр и стала активно применяться в геймдизайне компьютерных игр [Pepe, 2019]. В Disco Elysium она представлена броском игральной кости 2D6 – если уровень вторичного навыка оказался меньше выпавшего числа, то действие, которое герой выполняет в данный момент, заканчивается неудачей. Если игроку не повезло, Гарри не сможет выбить дверь и повредит плечо. Иногда неудачная проверка идёт на руку, так как высокий уровень некоторых черт характера имеет негативные последствия: развитый «Болевой порог» превращает героя в мазохиста и самобичевателя, а завышенный показатель «Эмпатии» сделает героя слишком эмоциональным и чувствительным, что может повредить ходу расследования. Каждая из двадцати четырёх черт характера представлена в игре как отдельная личность, с которой возможно общение напрямую. Они вмешиваются в диалог, когда разговор близок к их сфере интересов, и высказывают свою позицию, дают совет или комментарий. Каждая черта имеет индивидуальный характер, что приводит к дидактическому навязыванию собственных целей не только главному герою, но и игроку, ведь именно перед ним остаётся выбор: прислушаться к мысли или нет. Таким образом. игра реализует концепцию диалогического персонализма, согласно которой формирование личности человека происходит непосредственно в процессе общения и коммуникации, при переплетении мнений.

Мартин Бубер, затрагивая концепцию диалогического персонализма, главным образом раскрытую с теологической стороны в книге «Я и Ты», анализирует человеческую действительность как череду событий-отношений [Бубер, 1993]. Этот процесс носит экзистенциальный характер, помогая личности осознать своё место в мире путём выстраивания системы взглядов и причинно-следственных связей. Разделяя два подхода к существованию на функциональный и диалогический, Бубер акцентирует внимание на втором. Т. Лифинцева пишет про него следующее: «Мы можем обращаться к предметам, людям и Богу как к Ты, как будто перед нами живое существо, личность, более того – друг. Я и Ты при этом вступают в онтологический диалог. Мир в таком случае предстаёт совершенно отличным от мира Оно и несоизмеримым с ним. Субъект как бы превращает

ISSN 2227-6165

объект в личность, объект зависит от субъекта так же, как и субъект от объекта <...> Так же, как каждая субстанция становится «объектом», «вещью» при подходе Я-Оно, точно так же она может стать «партнёром», «собеседником» при подходе Я-Ты» [Лифинцева, 1999, с. 20-21].

Диалогическое пространство Disco Elysium приближается к экзистенциальному, затрагивая сложные аспекты человеческой жизни непосредственно в процессе диалога. Как уже было упомянуто выше, преодоление депрессии и борьба с зависимостями героя также протекает через русло диалога. При этом нельзя сказать, что нарратив игры имитирует терапию или акцентирует внимание на психологии. Целью диалога скорее является введение игрока в проблему и последующая рефлексия – уже в реальной жизни. Характер этих взаимоотношений лучше всего описывают слова Михаила Бахтина: «Чужие сознания нельзя созерцать, анализировать, определять, как вещи, – с ними можно только диалогически общаться» [Бахтин, 2002, с. 80]. Только под сознаниями в игровой ситуации будет выступать не только «собеседник», но главный герой, игровые предметы и сам игрок, который непосредственно познаёт и себя через коммуникацию с виртуальным миром. Посредством разговора в Disco Elysium развивается не только герой, но и мнение игрока о настоящем и прошлом Гарри: кто он, каков его характер – взгляды на мир и собственную профессию определяет исключительно тем, кто проходит игру. Тем не менее, игрок отчасти находится и под влиянием нарратива, в связи с чем процесс осуществления выбора проходит не только через личные убеждения, но и через призму самой истории.

Примером индивидуализации может послужить раздел «Концептуализация» из группы «Интеллект». Представленный контент отвечает за развитие творческой составляющей личности и помогает детективу интерпретировать сложные концепции, но по своей природе настроен категорично: в диалоге об искусстве «Концептуализация» всегда будет настаивать на своей позиции и поддерживать критические высказывания (*рис. 3*). Выстраивание ассоциативных цепочек – важный навык для детектива, но эту черту больше интересуют споры о прекрасном, чрезмерное увлечение которыми уводит игрока в сторону от расследования – главного квеста игры.

В то же время «Авторитет» из группы «Психика» помогает герою в спорах и допросах. Эта черта отвечает за уверенность и ощущение превосходства над другими, но периодически требует уважения сверх меры: например, «Авторитет» выступает за физическое насилие и демонстративное превосходство, что согласуется с другой чертой – «Грубой силой». Как уже было отмечено, в игре боевая система фактически отсутствует, что является необычным решением для жанра RPG. Но самому герою не чужды физические конфликты и решения вопросов силой. В связи с этим

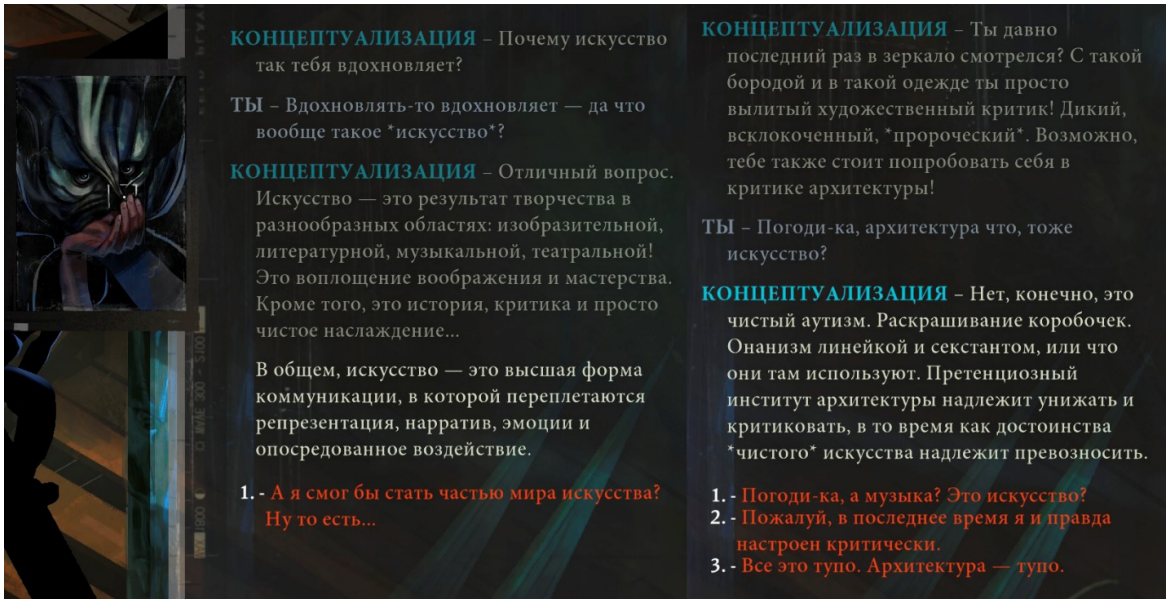


Рис. 3.
Скриншот двух отрывков из разговора об искусстве с чертой «Концептуализация».

ISSN 2227-6165

опыт прохождения каждый раз будет зависеть от выбранного пути развития: договориться с человеком можно как силой, так и словом, но вот открыть запертую дверь уговорами не получится. Так как для некоторых действий требуется высокий уровень определённой черты, за одно прохождение невозможно узнать все игровые секреты.

Иногда игрок не просто слушает реплики черт, но становится свидетелем их диалога (*рис. 4*). По сюжету сцены герой допрашивает подозреваемую в деле об убийстве. В результате разговора между детективом и девушкой «Логика» и «Драма» склоняются к доверию подсудимой, в то время как «Сила воли» убеждена, что это ошибка. Иронично называя мысли других черт «подсказочками, которым нельзя доверять», она закладывает в игроке конфликт мнений. Его результатом может стать как арест девушки, так и мирное окончание допроса. Оба исхода в значительной мере влияют на дальнейшее развитие сюжета. Концепция общения с собственными мыслями ассоциативно напоминает случай из психиатрической и судебной практики: у осуждённого в 1978 году Билли Миллигана в результате серии экспертиз было выявлено двадцать четыре субличности на фоне расстройства множественной личности. Внутренние ощущения Билли, описанные в биографическом романе Дэниела Киза «Множественные умы Билли Миллигана» [Киз, 2003], имеют сходство со случаем Гаррье Дюбуа: имея в своём распоряжении то же количество личностей, он периодически слышит у себя в голове то одну, то другую.

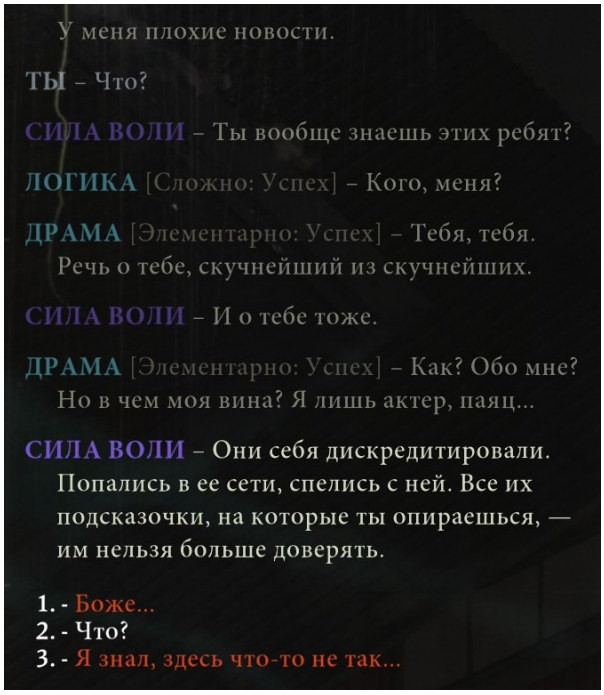


Рис. 4.
Гарри слушает диалог «Драмы», «Логики» и «Силы воли».

Как ранее было упомянуто, нелинейный нарратив и разветвлённый сюжет демонстрируются в игре с самых первых минут. Со временем история обрастает новыми событиями, вопросами и персонажами. Внимание каждому уделять необязательно: например, раскрыть дело можно вовсе без осмотра места преступления с висящим на дереве телом. Возможность этого выбора конфликтует с назидательным характером самого квеста, так как недовольные местные жители с нетерпением хотят избавиться от неприятного зрелища. Выбор всегда остаётся за игроком и ничто не принуждает его тратить время на побочные квесты. Тем не менее, акцентированная литературность, коммуникативный характер пространства и неоднозначная личность главного героя, который может оказаться как наркотически зависимым неудачником, так и трезвым вдумчивым героем, формируют особый нарратив. Он и побуждает интерес, мотивирует к исследованию. Именно в результате этого игрок сообща с героем через диалог и взаимодействие знакомится с текущей и прошедшей историей мира. И в первую очередь диалогический характер пространства оказывает влияние на отношение играющего к этому пространству, на его переживания и вовлечённость в игру.

ISSN 2227-6165

Полифонический нарратив: виртуальный мир как метатекст

Особенностью игровой системы настольных ролевых игр типа Dungeons&Dragons является Мастер, он же нарратор – человек, который берёт на себя функцию рассказчика и ведёт описание всех событий. В отличие от настольных игр, в CRPG функцию рассказчика может брать на себя как закадровый голос, так и всё виртуальное пространство. Таким образом, сам мир компьютерной игры может быть метатекстом, способным иллюстрировать части истории без слов: полуразрушенные улицы и запущенные дома косвенно говорят игроку о бедности города Ревашоль[1]. Ещё в 2007 году Силия Пирс в эссе «Нарративные пространства» подчёркивала важность видеоигровой архитектуры и обращала внимание на то, что, как и в жизни здания – это всегда нарратив, которой можно читать и воспринимать [Pearce, 2007]. По ходу истории Гарри узнаёт, что город пострадал в результате интервенции со стороны Коалиции наций, осуществлённой с целью установления капиталистической системы взамен коммунистического режима. Следы обстрела, заколоченные окна и закрытые предприятия выглядят особенно красноречиво на фоне общего запустения и нищеты, выступая в роли пассивного нарратора. Визуальная коммуникация здесь выполняет двойную функцию. С одной стороны, она поддерживает игру за детектива, работой которого является поиск закодированной в пространстве информации. С другой – сам игрок, будучи вовлечённым наблюдателем, мысленно формирует соответствующий образ из деталей, которые видит на экране. Таким образом, функцию текста выполняет не только сам мир игры: его история и актуальные события, но и сам герой. А блуждающий по незнакомому пространству игрок, как и герой с амнезией, сталкивается с обилием нарраторов. Разные игроки доверяют разным нарраторам и формируют уникальные прочтения – так проявляется метатекстуальность.

Неигровые персонажи как неотъемлемая часть мира, с разной степенью энтузиазма готовы помочь Гарри восполнить пробелы в памяти. Функцию нарратора также берут на себя другие персонажи, желающие рассказать о своих узкоспециализированных сферах. Так, полифонический характер нарратива, состоящий из отдельных голосов, сливается в единый текст, который и оказывается фабулой всего повествования. Вводя определение полифонического романа в 1963 году в работе «Проблема поэтики Достоевского», М. Бахтин пишет: «Полифонический роман весь сплошь диалогичен. Между всеми элементами романной структуры существуют диалогические отношения, то есть они контрапунктически противопоставлены. Ведь диалогические отношения – явление гораздо более широкое, чем отношения между репликами композиционно выраженного диалога, это – почти универсальное явление, пронизывающее всю человеческую речь и все отношения, и проявления человеческой жизни, вообще все, что имеет смысл и значение» [Бахтин, 2002, с. 51].

Как некогда Достоевскому удалось объединить в своём творчестве противоречие и многоголосье эпохи, воплотив их в сложном полифоническом романе, так и Disco Elysium черпает вдохновение из актуальной и многоплановой реальности. Каждый нарратор в игре уникален. Черты характера и второстепенные герои, одушевлённые и неодушевлённые предметы – все они содержательны и крайне индивидуальны. Индивидуальность помогает им создавать ощущение присутствия разных точек зрения и голосов, а игроку – почувствовать сопричастие к миру и расследованию через внутриигровой аватар. Можно было бы даже предположить, что разработчики стремились создать иллюзию конгруэнтности – состояния, при котором все части личности взаимодействуют для достижения общей цели. Но это не так: наоборот, разность и уникальность нарраторов создаёт спорные ситуации из-за отличия их точек зрения. Это заставляет игрока сомневаться и лишний раз задумываться о том, кому же он хочет доверять и как он планирует строить личность главного героя. Развивая идеи интерактивной литературы, авторы игры поднимают текст на совершенно новую постмодернистскую ступень, где чтение не столько является обязательной компонентой геймплея, сколько формирует ощущение сопричастности игрока. Главным фактором здесь будет

[1] Название города происходит от имени французского анархиста времён Третьей республики Франсуа Клавдия Кёнигштейна, более известного по фамилии своей матери Мари Равашоль. Это соотносится с ролью, которую берёт на себя город в повествовании, как оплота протестного движения.

ISSN 2227-6165

превалирование видения читателя над словом автора, которое фактически не ощущается благодаря разносторонней свободе выбора. Похожую мысль про видеоигры как медиум высказывает и Урсула Ле Гуин, рассуждая про чтение, как коллаборацию с авторским высказыванием и перспективу компьютерных игр [Le Guin, 2008].

В контексте осмысления Disco Elysium как художественного произведения данное определение оказывается удивительно точным. Диалогичность мира, заложенная в основе геймплея, является определяющим способом коммуникации между игроком и виртуальным пространством. Через общение не только с неигровыми персонажами, предметами, сущностями, но и с самим собой, герой узнаёт детали расследования и информацию, совершенно не связанную с основным сюжетом. Время от времени поговорить можно даже с собственным галстуком, который в повествовании выступает как безумное альтер эго персонажа. Произойдёт это, только если игрок распределил четыре свободных очка навыка в характеристику «Психика», в ином случае Кошмарный галстук будет молчалив. В дополнении к этому черта «Энциклопедия» вставляет реплики посреди диалогов, чтобы рассказать что-то о предмете дискуссии: историческую сводку, либо иное знание, добытое образовательным путём. Так как Гаррье Дюбуа страдает от амнезии, функция отсылает игрока к семантической памяти, которая используется для хранения знаний и воспоминаний фактов – перед нами отсылка к реальной функции человеческого мозга. При прокачке данного навыка игрок будет получать увеличенный объём информации о мире, а игровой нарратив воссоздаёт гипотетический вариант забытой личности Гарри – образованного и начитанного человека, в голове которого есть вся необходимая информация. К семантической памяти обращается и черта «Техника». Данный навык позволяет не только использовать сложные устройства и механизмы, но также разбираться в теоретической базе. Например, напарник детектива Ким Кицураги с особым трепетом относится к своему автомобилю. При разговоре с ним на эту тему «Техника» подскажет реплики, способные впечатлить собеседника. И если в этом случае нарратив дополняется знанием (игрок получает награду за знание в виде хорошего отношения напарника), то в случае с «Энциклопедией» знание дополняет нарратив – черта в меньшей степени влияет на ход событий, предоставляя информацию, которая вовлекает игрока. Эта повествовательная особенность вносит значительный вклад в функционирование полифонического нарратива: метатекста, который формируется при участии множества нарраторов. Нарраторы могут быть в меньшей или большей степени значимы для сюжета или истории, но среди черт характера наиболее важную роль играют четыре навыка (*рис. 5*):

1. Энциклопедия – отвечает за базовые знания об устройстве мира;
2. Полицейская волна – отвечает за полицейскую работу и командный дух;
3. Внутренняя империя[2] – отвечает за фантазию и веру в сверхъестественное;
4. Трепет – единственная черта, которая может быть интерпретирована как сверхъестественная сила, позволяет общаться с городом.

Рис. 5.
Портреты четырёх навыков: Энциклопедия, Полицейская волна, Внутренняя империя, Трепет.

[2] Сюрреалистический характер навыка даёт основание предполагать, что название является отсылкой к одноимённому фильму Дэвида Линча. Намёком на вдохновение творчеством режиссёра также служит другой факт: важную роль в фильме

ISSN 2227-6165

Нарративная функция «Полицейской волны» реализуется в виде нуарных видений: время от времени данная черта будто настраивается на радиоволну и описывает события в духе детективных рассказов. Героями этих сюжетов выступают сотрудники полиции, коллеги детектива Дюбуа, которые до самого конца игры никак не будут вмешиваться в расследование. Оригинальный вариант названия «Esprit de corps» можно перевести как «чувство товарищества внутри социальной группой». Группой в данном случае является 41-й полицейский участок, к которому принадлежит главный герой. Черта предрасположена к напарнику Киму Кицураги и время от времени даёт подсказки по поведению, чтобы добиться с ним хороших отношений.

«Внутренняя империя» настраивает игрока на восприятие истории в сверхъестественном ключе. Она поощряет мистическую интерпретацию событий. Особенность устройства мира Disco Elysium лишь подталкивает на мысль, что фантазии черты могут оказаться реальностью. Игрок, который мало знаком с новым для него виртуальным миром, готов с особой податливостью соглашаться с сюрреалистическим видением происходящего. Здесь в силу вступает вымышленный характер Вселенной: в игре может произойти всё, что угодно. Эти подозрения поощряются не только мыслями черт, но и самим сюжетом. Одна из таких «мистических» тем раскрывается в цепочке побочных квестов, связанных с криптозоологией – существующей псевдонаукой, которая занимается поиском вымышленных существ. Игроку предстоит сначала познакомиться с женой исследователя Леной, которая, при желании, подробно расскажет о криптидах: начиная от жеромского гнома, заканчивая доброй зелёной обезьяной. Напарник Гарри в течение всего разговора будет выражать недоверие к псевдонауке. Верить или нет – решает игрок, но диалог с Леной может привести к появлению новой мысли «Кол-до-ма-ма-даква»: так, согласно рассказу женщины, называется фактически вымершая невидимая птица, с неслышимой человеческому уху вокализацией. В процессе мысленного диалога с «Внутренней империей», сторонником сверхъестественных толкований, Гарри услышит птицу, которую может счесть за криптида, взамен чего получит плюс три очка к черте «Восприятие», обостряющей чувствительность. В дальнейшем это сыграет на руку при поиске главной цели криптозоологов – островалийского фазмида, который оказывается реально существующим существом. При правильном подходе игроку удастся его сфотографировать, что в очередной раз пошатнёт рациональную трактовку событий.

Балансируя на грани между реальностью и вымыслом, трезвостью и запоем, виртуальная история постоянно мечется из одной крайности в другую, сбивая игрока с толку. В одной из игровых ситуаций герою необходимо подняться по сломанной лестнице, и «Внутренняя империя» призывает игрока поверить в телепортацию. Несмотря на то, что за успешный подъём отвечает проверка навыка «Эквилибристика», ничто не мешает обосновать свершившийся триумф телепортацией, а не ловкостью и силой. К этому отчасти подталкивает и геймплейное решение сцены – на моменте подъёма экран на несколько секунд гаснет, остаётся лишь звук прыжка. С другой стороны, игрок видит ошибочность суждений «Внутренней империи». В одном из квестов детективу предстоит расследовать подвал заброшенного здания, так как хозяйка расположенного в нём магазина уверена – её бизнес терпит убытки из-за проклятья. В результате продолжительного расследования детектив, несмотря на убеждённость «Внутренней империи» в сверхъестественности происходящего, обнаружит в подвале девушку. Она даст рациональное объяснение происходящему, но решение доверять ей или нет всё равно останется за игроком.

Заключительная черта «Трепет» выделяется среди остальных тем, что её апгрейд скрывает за собой полноценный сюжетный слой, нарратив которого строится вокруг шестого чувства и разговора с городом. Герой начинает слышать и чувствовать окружение на уровне, недоступном окружающим. При высоком уровне навыка герой фактически вступает в диалог с самим городом. Визуальные коды, которые усваивались игроком на протяжении первых часов знакомства с Ревашолем обретают

играет мотив граммофонной записи «Axxon N», которая обозначена как «самая длинная радиопьеса в истории»; один из квестов Disco Elysium повествует о провальной попытке создать масштабную радиоигру. Стоит отметить, что как Гаррье, так и мир игры сопоставляются фанатами с другим проектом Линча – «Твин Пикс», мир которого также неординарен и наполнен неоднозначными персонажами.

ISSN 2227-6165

собственный голос и вступают в контакт с детективом, стремясь помочь ему в расследовании. Дополнительно стоит отметить, что у каждой черты есть своя визуализация – стилизованный аватар, отображающий суть навыка (*рис. 5*). У «Трепета» это человеческий бюст с исходящими из позвоночника нитями: намёк на то, что главный герой соединён с городом на нейронном уровне, а у «Полицейской волны» – множество лиц, сливающихся в одно, что буквально иллюстрирует полицию, как «единый организм». Не оказывая никакого влияния на геймплей, подобная стилистика влияет на нарратив: абстрактность и гротеск в визуализации образов подчёркивают таинственную атмосферу игры.

Storytelling – истории, рассказанные по-новому

А. Смольников, анализируя повествование в видеоиграх через окружение, пишет: «Термин “environmental storytelling” можно перевести как повествование через окружение, рассказывание истории с помощью пространства. “История” здесь понимается не как линейная последовательность событий, а скорее, как основная тема игры и ее детализация, лор (“lore”), “общая картина” виртуального мира. Под “окружением” или “пространством” подразумевается этот виртуальный мир как он представлен игроку». В своей статье он приводит в основном примеры визуально-ориентированных игр: таких, где повествование осуществляется преимущественно через архитектуру и детализацию окружения. При этом сторителлинг это не только разработка персонажей и историй, но и проработка конфликтов, создание уникальных контекстов. Несмотря на детально проработанный мир Disco Elysium, особенностью сторителлинга игры выступает возможность общаться с виртуальным окружением. Упор на диалогическую коммуникацию в форме текста позволил по-новому вести игровое повествование – не только через визуальные составляющие, но и в формате многоголосной беседы. Здесь от игрока требуется использовать интеллект: делать «правильный» выбор, искать альтернативные способы добиться поставленной цели. Беседа – основная механика Disco Elysium, а спор – это базис всей истории. Нарратив игры преисполнен разных коллизий. В их основе лежит противостояние интересов и мнений сил, которые населяют этот мир. У игрока есть возможность повстречать около сотни персонажей, с которыми можно контактировать напрямую. Каждый из них уникален и помимо основного сюжета готов вступить с героем в спор, рассказать абсурдную историю или поделиться бутербродом. Целый ряд персоналий, которые для игрока недостижимы, упоминаются в повествовании в виде историй.

В этом сложном мире игрок берёт на себя сразу несколько функций. Во-первых, он выступает как оппонент, ведь по мере исследования пространства игрок постепенно начинает ему сопереживать, а значит и противостоять. Важную роль в вымышленном мире играют политические взгляды. Коммунизм, фашизм, морализм и ультралиберализм – четыре основные, но не единственные стороны конфликта. Например, в игре присутствует выдуманная теория инфраматериализма – ответвления коммунизма, последователи которого верят в особую силу массовой веры, способной поддерживать рынок и экономику в стабильном состоянии, если достаточное количество акторов верят в успех[3]. Фактическим аналогом подобной веры в реальной жизни можно назвать финансовые пирамиды. Пространство Мартинеза, района Ревашоля, где проходит расследование, выступает ареной для политических взглядов. Конфликт идеологий проявляется на всех уровнях сюжета. В первую очередь, на глобальном: на момент истории в Мартинезе проходит крупная забастовка работников против политики крупной корпорации The Wild Pines Group. Она поддерживается Эвраром Клэром, главой местного профсоюза. Некоторые представители стачки готовы познакомить игрока с манифестами и положениями своих теорий. Так, мультимиллиардер Рустам Диодор, он же «Супербогатый светоискривляющий тип», знает всё об инвестировании и увеличении капитала и готов обсудить с Гарри свои убеждения.

[3] Согласно игре, теория основывается на утверждении, что мозг – это идеологический ретранслятор, излучающий волны высокополитизированной энергии, которую автор идеи Игнус Нильсен назвал «плазмой». Данная мысль вновь отсылает игрока к реальному миру, в котором существует телепатия, что пытались в разное время научно доказать Зигмунд Фрейд, Карл Юнг, сэр Оливер Джордж, Уильям Крукс и другие.

ISSN 2227-6165

Главный герой не может его видеть из-за коэффициента Вайсса-Визмана[4]. Другой пример – Головомер, сторонник идеи расового превосходства, который погружает героя в свою выдуманную вселенную, где отношение к миру определяются евгеникой и культом нации. Головомер является фашистом, но ни он, ни персонажи со схожими взглядами не признаются в этом, называя себя «традиционалистами», «националистами» или «лоялистами». Так игра поднимает сложный вопрос негативного фашистского наследия: осуждая его и иронизируя с одной стороны, а с другой, подходя к нему с опаской. Фашисты в игре хоть и безобидны, но их потенциальная угроза ощущается в результате дискуссий. В этой связи расовые конфликты выглядят особенно остро на фоне происхождения Кима Кицураги – несмотря на то, что он этнический ревашолец, внешне он похож на представителя другой расы – солийца, которых ревашольские фашисты не признают за «своих». Многие жители Ревашоля разделяют националистические настроения, в связи с чем к Киму относятся с недоверием. Так игра поднимает проблему толерантности, реализуя их в форме диалога. Можно возражать, можно соглашаться – выбор остаётся за игроком.

Если игрок-оппонент выбирает между противоборствующими силами, то игрок-соавтор проявляет интерес к сюжету, формирует его для себя самостоятельно и сталкивается с ответственностью за сделанный выбор. Нарратив игры к этому предрасполагает: подавляющая часть информации именно «узнаётся» путём разговора, а не подаётся игроку пассивно. Поэтому итоговая картина мира, которая сложится перед игроком в конце сюжета, формируется теми выборами, которые он сделал на протяжении сюжета. Например, профессия детектива героя и любопытство игрока сходятся в ещё одной точке нарратива – в вопросах сексуальности и сексуальной ориентации. По ходу расследования герой может столкнуться с Курильщиком на балконе, который находится в отношениях с политиком, называя его «Воскресный друг». Также он упоминает других «клиентов», которых называет «друзьями», из чего можно сделать вывод, что он занимается мужской проституцией. Диалог с Курильщиком открывает герою пространство для рефлексий. «Гомосексуальное подполье», которое он исследует на протяжении восьми игровых часов, приводит его к самому разумному выводу: перестать заморачиваться насчёт сексуальности других[5]. Подобный подход поднимает одну проблему в видеоиграх: вопрос необходимости репрезентации сексуальной ориентации – неоднозначную тему в игровой индустрии [Adrienne, 2014]. С одной стороны, впоследствии коммуникации с другими, иными игрок сможет узнать, что напарник Ким также идентифицирует себя как гомосексуал. С другой стороны, сама игра в данном случае осуждает героя за излишнее любопытство и нарушение личных границ. В отличие от таких серий игр, как Assassin's Creed, Mass Effect или Dragon Age, где сексуальные отношения подразумеваются как геймплейная возможность, ZA/UM выстраивает нарратив сексуальности не вокруг взаимоотношений. Разработчики не предлагают игроку интимное общение с героями, но акцентируют внимание на свободе личного пространства и гендерном разнообразии. Например, самой больной темой для главного героя является расставание с женой. Вследствие амнезии в сознании Гарри остались лишь обрывочные воспоминания этой истории, но по сюжету они причиняют ему страдание. Попытки вспомнить о разводе могут привести к гибели Гарри. Груз вины в данном случае ляжет на игрока, который будет настойчиво пытаться узнать подробности забытых отношений. Это лишь один из примеров, когда сюжет ломает четвёртую стену и косвенно

[4] Коэффициент, придуманный разработчиками для мира игры, благодаря которому определяется степень обеспеченности людей в группе. Согласно правилу, если он близок к единице, значит фактически все денежные средства среди коллектива принадлежат одному человеку. Если коэффициент приближается к 0,96, это рушит законы физики, из-за чего детектив видит вместо Рустама Диодора искривлённое пространство: разница между их состоянием слишком велика. Также известен как коэффициент Ругон-Маккары, что является отсылкой к циклу романов Эмиля Золя, в которых описывается социально-экономическое расслоение общества XIX века.

[5] Полный текст мысли: «Может стоит перестать заморачиваться насчёт сексуальности – и своей, и чужой? Похоже, давно пора. Ты размышлял об этом восемь часов, да?! Надо не только перестать заморачиваться, тебе ещё надо сказать Киму, что ты перестал зацикливаться на сексуальности других людей. Не сомневаюсь, что он это оценит. Если ты, конечно, ещё его не угробил, потому что был зациклен на своей сексуальности (Из глубин твоего разума этого не видно, но я очень-очень надеюсь, что ты этого не сделал.) Ты перестал зацикливаться на сексуальности».

ISSN 2227-6165

обращается к читателю текста, рассказывая ему что-то о нём самом. А именно в этом, по словам Джэви Гволтни, который сравнивает игру с романом Джеймса Джойса «Улисс», заключается главная миссия Disco Elysium [Gwaltney, 2020].

Личная драма наиболее полно раскрывается в финальном сне главного героя, где в образе Долорес Деи, одной из самых почитаемых правительниц, предстаёт его жена. Разговор с ней станет результатом попыток игрока восстановить память героя. Глубокий психологизм сцены раскрывается не только через диалог, но и через слияние образа почитаемой святой и жены героя. Все попытки примириться с ней не закончатся положительным результатом и лишь травмируют и без того уязвимого Гарри. Так, он вспомнит, что возлюбленная сделала от него аборт (*рис. 6*). Процесс погружения в отношения между героем и его женой на протяжении игры происходит постепенно через намёки: звонки «незнакомой» женщине, ассоциации, мимолётные воспоминания. Подобные события наносят вред герою, но активизируют процесс сопереживания персонажу. На протяжении повествования игра будет намекать на необходимость отказа от идеи восстановить память. Поэтому ответственность за выбор – нанести психологическую травму или активировать эмпатию – ложится на плечи игрока. Смешение разных спектров чувств: меланхолии, сопереживания, эмпатии – создаёт по-настоящему эмоциональную коммуникативную среду в результате звучащего на протяжении всего сюжета полифонического нарратива, демонстрируя игроку всю силу игры как повествовательного медиума.

Рис. 6.
Разговор Гарри со своей женой в виде Долорес Деи во сне

Заключение

Каждая личность – это уникальный набор культурных кодов, который формируется на протяжении жизни. Потому симуляция жизни, имитация человеческих чувств и иммерсия в той или иной степени присутствовали в игровой индустрии с самого начала. Таким образом, не только окружающий мир, но сама жизнь, эмоции и впечатления служат главным источником вдохновения для игровых разработчиков точно так же, как для любой другой творческой среды. Цели, которые разработчики ставят перед собой в процессе создания игр, могут сильно отличаться. Одним важен эксперимент – разработка качественной симуляции жизни. Другим – эффектность и развлекательность. Третьим – создание пространства вовлечённости. Но чем больше возможностей предлагают современные технологии, тем к более любопытным решениям приходят геймдизайнеры при создании новаторских проектов. Не редкость, когда подобные проекты становятся не просто игрой, но философским интертекстом.

ISSN 2227-6165

Игры конструируют вокруг себя уникальный дискурс. Будь то политика, искусство и философия – существование целого ряда смежных тем и наличие сообщества людей, готовых обсуждать и осмыслять их, определяет основную аудиторию дисциплины game studies. Это люди, которые видят огромный потенциал видеоигр как пространства для творчества и саморефлексии. Поэтому «смерть автора» – метафора французского философа Ролана Барта, как нельзя лучше соотносится с игровыми нарративами. В 1964 году в эссе «Смерть автора» Барт пишет: «Присвоить тексту Автора – это значит, как бы застопорить текст, наделить его окончательным значением, замкнуть письмо» [Барт, 1994]. В видеоиграх роль автора сведена к минимуму, ведь индивидуальные прочтения и уникальность опыта отдельного игрока создают множественные интерпретации сторителлинга. Продуманная история, эмоциональное повествование и живые характеры – то, что заставляет игрока сопереживать персонажам и погружаться в сложные конструкции виртуального мира. Конечно, это не открытие игровой индустрии в теории нарратива. С начала своего существования человечество осмысляло действительность через истории и наделяло их смыслами: так работают и мифы Древней Греции, и произведения русских и европейских классиков.

Мир игры диалогичен и полемичен. Как часто бывает в реальной жизни, диалог в играх отражён в конфликте мнений и противопоставлении разных точек зрения. Disco Elysium выступает той дискуссионной площадкой, в пространстве которой формулируются разные актуальные темы – политики, коррупции, зависимостей, эксплуатации и отчуждения. С ними игроку так или иначе предстоит столкнуться в процессе прохождения. Полемичность и коммуникативный характер пространства продуцируют по-настоящему живые эмоции, что позволяет игроку не только «пройти сюжет», но и узнать нечто новое о самом себе. Игры всегда наполнены смыслами, которые нужно расшифровать. Об этом на дискуссии ««Let's play. Творческое объединение IBORG: арт-игры» рассуждали участники и геймдизайнеры IBORG, которая прошла на базе музея GARAGE в 2018 году: «Видеоигры – последний большой медиум после кино, который собрал воедино многие выразительные языки. Неудивительно, что эта форма искусства вызывает такой значительный резонанс» [GARAGE, 2018].

Осмелимся предположить, что Disco Elysium выстраивает вокруг главных героев уникальную диалогическую среду, в которой столкновение различных мнений превращается в полноценную нарративную стратегию. Полифоничность повествования здесь не столько формирует историю, сколько помогает игроку познать мир, а через это **знание** узнать что-то о себе. Общение с персонажами и знакомство с историей создаёт уникальное пространство для агентивности, где каждый волен действовать и выбирать стратегию игры. Выбор в играх всегда осознанный и персональный. В виртуальном мире игрок волен действовать не только исходя из собственных убеждений, но и ради эксперимента или из интеллектуального любопытства. Disco Elysium предлагает именно то пространство, в котором через познание мира игрок открывает неожиданные черты собственной личности. Эту помощь человеку в познании себя, как говорил Франсуа Трюффо, следует определять как основную цель любого произведения искусства [Трюффо, 1987, с. 42].

ЛУДОГРАФИЯ

1. Disco Elysium. 2019. ZA/UM / ZA/UM. PC Windows
2. Dungeons & Dragons. 1974. Gary Gygax, Dave Arneson / Tactical Studies Rules, Inc. Настольная

ИСТОЧНИКИ

1. *Киз Д.* Множественные умы Билли Миллигана. – Москва: Эксмо, 2003
2. *Трюффо Ф.* Трюффо о Трюффо. – Москва : Радуга, 1987.
3. *GARAGE.* Дискуссия «Let's play. Творческое объединение IBORG: арт-игры», 2018 // Сайт музея GARAGE 2018 – URL: https://garagemca.org/event/let-s-play-creative-association-iborg-art-games (дата обращения: 15.05.2022)
4. *Gwaltney J.* Disco Elysium And The Quest To Conquer Consciousness, 2020. URL: https://www.javygwaltney.net/disco-elysium (дата обращения: 20.06.2022)
5. *Nelson S.* Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP, 2019. URL: https://www.escapistmagazine.com/v2/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_edf0109abac6a2d6609d0a4d05691ad8ad40ee98-1628192517-0-gqNtZGzNAjijcnBszQi6 (дата обращения: 22.06.2022)

6. *Ursula K. Le Guin*. Staying Awake. Notes on the alleged decline of reading // Harper's Magazine, 2008. URL: https://harpers.org/archive/2008/02/staying-awake/ (дата обращения: 22.06.2022)
7. *Wiltshire, A*. The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade, 2020. URL: https://www.gamesradar.com/amp/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/ (дата обращения: 20.06.2022)

ЛИТЕРАТУРА

1. *Барт Р.* Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – Москва: Прогресс, 1994.
2. *Бахтин М.* Проблемы поэтики Достоевского. Собрание сочинений в семи томах. Том VI. – Москва: Языки славянской культуры, 2002.
3. *Буррио Н.* Реляционная эстетика. Постпродукция. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 1998.
4. *Габричевский А.* Морфология искусства. – Москва: Аграф, 2002.
5. *Лифинцева Т.* Философия диалога Мартина Бубера. Москва: ИФРАН, 1999.
6. *Смольников А.* Повествование через окружение: о художественных приёмах и нарративах компьютерных игр // Гуманитарная информатика. 2017, № 12. С. 69-76.
7. *Соколов Е.* Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? – Логос. 2015. № 1. С. 157–179.
8. *Calleja G.* In-Game: From Immersion to Incorporation. – USA: The MIT Press, 2011.
9. *Gadamer H.-G.* Philosophical Hermeneutics, Trans and Edited by David E. Linge. – Berkeley, Cali: University of California Press, 1976.
10. *Hanghøj T., Silseth K., Arnseth, H.C.* Games, Dialogue and Learning: Exploring Research Perspectives. Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning, ECGBL, 2021.
11. *Heikkonen J.* Interaction in video game dialogue. Exploring the effects of ludic context on fictional dialogue. – University of Helsinki, 2018.
12. *Pearce C.* Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft. – Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, 2007.
13. *Pepe F.* The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games. – Bitmap Books, 2019.
14. *Shaw A.* Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SOURCES

1. GARAGE. *Discussion* "Let's play. IBORG Creative Association: Art Games." *GARAGE 2018 Museum website* – URL: https://garagemca.org/event/let-s-play-creative-association-iborg-art-games (accessed: 05/15/2022)
2. Gwaltney J. *Disco Elysium And The Quest To Conquer Consciousness*, 2020. URL: https://www.javygwaltney.net/disco-elysium (accessed: 20.06.2022)
3. Keyes D. *Mnozhestvennye umy Billi Milligana* [The Multiple Minds of Billy Milligan]. Moscow, Jeksmo, 2003. (in Russ.)
4. Nelson S. *Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP*, 2019. URL: https://www.escapistmagazine.com/v2/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_edf0109abac6a2d6609d0a4d05691ad8ad40ee98-1628192517-0-gqNtZGzNAjijcnBszQi6. (accessed: 22.06.2022)
5. Truffaut F. *Tryuffo o Tryuffo* [Truffaut about Truffaut]. Moscow, Raduga, 1987. (in Russ.)
6. Ursula K. Le Guin. "Staying Awake. Notes on the alleged decline of reading." *Harper's Magazine*, 2008. URL: https://harpers.org/archive/2008/02/staying-awake/ (accessed: 22.06.2022)
7. Wiltshire A. *The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade*, 2020. URL: https://www.gamesradar.com/amp/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/ (accessed: 20.06.2022)

REFERENCES

1. Bahtin M. *Problemy poetiki Dostoevskogo. Sobranie sochinenij v semi tomah* [Problems of Dostoevsky's Poetics. Collected works in seven volumes]. Tom VI. Moscow, Yazyki slavyanskoj kul'tury, 2002. (in Russ.)
2. Barthes R. *Smert' avtora. Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika* [The Death of the Author. Selected Works: Semiotics. Poetics]. Moscow, Progress, 1994. (in Russ.)
3. Bourriaud N. *Relyacionnaya estetika. Postprodukciya* [Relational Aesthetics. Post-production]. Moscow, Ad Marginem Press, 1998. (in Russ.)
4. Calleja G. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. USA, The MIT Press, 2011.
5. Gabrichevsky A. *Morfologiya iskusstva* [Morphology of art]. Moscow, Agraf, 2002. (in Russ.)
6. Gadamer H.-G. *Philosophical Hermeneutics, Trans and Edited by David E. Linge*. Berkeley, University of California Press, 1976.
7. Hanghøj T., Silseth K., Arnseth H.C. *Games, Dialogue and Learning: Exploring Research Perspectives, Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning*. ECGBL, 2021
8. Heikkonen J. *Interaction in video game dialogue. Exploring the effects of ludic context on fictional dialogue*. University of Helsinki, 2018.
9. Lifinceva T. *Filosofiya dialoga Martina Bubera* [The Philosophy of Dialogue by Martin Buber]. Moscow, IFRAN, 1999. (in Russ.)
10. Pearce C. *Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft*. Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, 2007.

ISSN 2227-6165

11. Pepe F. *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*. Bitmap Books, 2019.
12. Shaw A. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2014.
13. Smolnikov A. "Povestvovanie cherez okruzhenie: o hudozhestvennyh priyomah i narrativah komp'yuternyh igr" [Environmental storytelling: abou narrative devices in computer games]. *Gumanitarnaya informatika* [Humanities Informatics]. 2017, no. 12, pp. 69-76. (in Russ.)
14. Sokolov E. *Schast'e predatelya: kak govoryat o komp'yuternyh igrah?* [Happiness of a traitor: what do they say about computer games?]. Logos, 2015, no. 1. Pp. 157-179. (in Russ.)

СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Рис. 1. Меню распределения характеристик в Disco Elysium.
Источник: игра Disco Elysium.
Рис. 2. Примеры различия поведений черт характера в разные моменты сюжета.
Источник: игра Disco Elysium.
Рис. 3. Скриншот двух отрывков из разговора об искусстве с чертой «Концептуализация».
Источник: игра Disco Elysium.
Рис. 4. Гарри слушает диалог «Драмы», «Логики» и «Силы воли».
Источник: игра Disco Elysium.
Рис. 5. Портреты четырёх навыков: Энциклопедия, Полицейская волна, Внутренняя империя, Трепет (слева направо).
Источник: игра Disco Elysium.
Рис. 6. Разговор Гарри со своей женой в виде Долорес Деи во сне.
Источник: игра Disco Elysium.

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

Научная статья / Research article
УДК/UDC 7.071.1+769.2
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-42-50

Виктория Васильевна Васильева
Victoria Vasilyevna Vasilyeva
аспирантка кафедры истории отечественного искусства,
postgraduate student of the Department of History of Russian Art,
Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова
Lomonosov Moscow State University
la-viva-rosa@yandex.ru

КАЛЕЙДОСКОП КУЛЬТУРНЫХ ШИФРОВ ЮРИЯ СОБОЛЕВА
YURI SOBOLEV'S CULTURAL CIPHER SYSTEM

Статья посвящена художественной деятельности Ю. Соболева в разных медиа: журнальной иллюстрации, самостоятельной графике, мультипликации и видео-арте, в которых он практиковал игру образами, почерпнутыми из различных эпох истории искусства. Автора интересует степень независимости и своеобразия художника в обращении к разнородным традициям и уже существующим образам. Цель статьи на примере ряда произведений вывести специфику образности Ю. Соболева, воплотившего интересы к метафизике, эзотерике и кодам других культур в своем творчестве. В виде задач автор ставит выявление и разбор интерконтекстуальных практик художника, их особенностей с учетом жанра проектов, над которыми работал мастер; поиск предпосылок оригинального взгляда на искусство в биографии Ю. Соболева и его личных предпочтений литературного и философского толка. В качестве метода использованы описание и анализ произведений художника в разных медиа, с акцентом на работы Ю. Соболева в иллюстрации к периодическим научно-популярным изданиям, в частности журналу «Знание-сила» и сборнику «Наука и человечество». После проведенного исследования было установлено, что Ю. Соболев при активном обращении к широкому кругу контекстов никогда не уходил в эклектику, а создавал метакультурное художественное пространство по законам собственной логики, согласно которой диалог с прошлым служит для более глубокого раскрытия новых смыслов и вызовов, рожденных развитием науки и прогресса второй половины XX века. Отдельные произведения художника складываются в единую последовательную работу, к которой он привлекал и художников-современников. В научной литературе комплексный подход к выбранной теме с описанием и анализом конкретных иллюстраций, фигурирующих в данном тексте, дан еще не был.

Ключевые слова: Юрий Соболев, иллюстрация, книжная графика, игра образами, советская иллюстрация, журнал «Знание-сила»

Для цитирования: *Васильева В.В.* Калейдоскоп культурных шифров Юрия Соболева // Артикульт. 2022. №3(47). С. 42-50. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-42-50

This article focuses on Y. Sobolev's artistic work in different media: magazine illustration, independent graphics, animation and video-art, in which he practiced playing with images taken from different eras of art history. The author is interested in the degree of independence and originality of the artist in addressing heterogeneous traditions and pre-existing images. This article aims to use examples of his works to illustrate specificity of Sobolev's imagery, as he embodied his interest in metaphysics, esoterics and codes of other cultures in his art. The author aims to reveal and analyse the intercontextual practices of the artist, their peculiarities with the consideration of the genre of his projects, the search for the background of Y. Sobolev's original vision of art in his biography and his personal preferences in literary and philosophical fields. The description and analysis of the artist's works in different media were used as a method, with the focus on the works of Y. Sobolev in the illustrations for the popular science periodicals, in particular, for the "Znanie sila" magazine and "Nauka i mankind" anthology. After the research it was established that Y. Sobolev, while actively referring to a wide range of contexts, never was eclectic, but created meta-cultural artistic space according to its own logic, according to which dialogue with the past serves to better disclose the new meanings and challenges emerging with the development of science and progress of the second half of the 20th century. The individual works of the artist are put together into a coherent work, in which he involved contemporary artists as well. In the scientific literature, a comprehensive approach to the chosen topic with a description and analysis of the specific illustrations appearing in this text has not yet been given.

Keywords: Yury Sobolev, illustration, book graphics, image play, Soviet illustration, "Znanie-sila" magazine

For citation: Vasilyeva V.V. "Yuri Sobolev's cultural cipher system." *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 42-50. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-42-50

Творчество Ю. Соболева изобилует отсылками к разного рода культурным источникам: от произведений художников эпохи Возрождения до иллюстраций алхимических трактатов и буддийских средневековых канонов изображения Просветленного. При столкновении с богатой поливариантностью интересов Ю. Соболева возникает закономерный вопрос в отношении оригинальности авторского взгляда, характере заимствований и правил, по которым они происходят. Цель данного исследования – найти на это убедительный ответ и выявить специфику

© Васильева В.В., 2022

ISSN 2227-6165

насыщения соболевской образности через подключение к тем или иным визуальным и духовным системам прошлого. На этом пути будут решаться задачи по анализу графических работ мастера, его метода иллюстрирования научно-популярных изданий и по разбору игры образами в мультипликации и видео-арте. Отдельно выведена задача, соприкоснувшись с личностью автора через призму его философских, социальных предпочтений, выявить, что именно и каким образом отразилось на формировании его уникального взгляда на искусство, стратегии концептуального мышления и непосредственно на художественных практиках.

Можно предположить, что влияние на творчество Ю. Соболева с его тяготением к эзотерике и сложной многоуровневости смыслов оказали литературные интересы: особое внимание он уделял книгам создателя теории архетипов Г. Юнга, мастера литературы магического реализма Х. Борхеса, знакового мистика начала XX столетия Г. Гурджиева. К тому же, он прекрасно владел немецким и английским языками, что было тогда исключением в среде художников, мог читать и переводить друзьям редкие тексты [Кабаков, 2014, с. 32]. Эрудит-энциклопедист не только впитывал информацию, но и делился ее источниками и собственными интерпретациями с другими художниками. Так, он стал признанным знатоком среди отнюдь не узкого круга друзей, учеников и почитателей [Хржановский, 2014]. Римма и Валерий Герловины вспоминают, что читали издания об алхимии, ламаизме, софизме, масонстве вперемешку с иностранными журналами, по большей части именно из библиотеки Ю. Соболева [Герловин, Герловина, 2014]. Из литературы культурологического характера среди предпочтений Ю. Соболева следует особо выделить работу К. Хокке «Мир как лабиринт». Эта книга, вероятно, и послужила для Ю. Соболева теоретической базой процесса миграции и эволюции образов. К. Хокке применил вместо искусствоведческого культурологический подход, значительно расширив хрестоматийные временные рамки маньеризма. Автор обозначил «вечной константой маньеризма» диссонансы, распад структуры, обращение к метафоре и крайний субъективизм. В результате под это определение попали искусство упадка Римской империи, барокко, модернизм XX века [Романова, 2014].

Примечателен и круг общения Ю. Соболева, для которого была характерна такая же разносторонность, как и для источников образов в его творчестве. Среди хороших друзей художника были исследователь джаза А. Баташов, психолог Т. Добровичев, математик Ю. Манин, композитор А. Шнитке. И целый ряд друзей, занимающихся изучением парапсихологии и нервной деятельности человека: исследователь особых возможностей человека И. Гольдин, основоположник суггестологии Г. Лозанов, психоневролог, владеющий техниками гипноза, Ю. Некрасова. В начале 1960-х годов дом Ю. Соболева даже получил прозвище «Нолев ковчег», так как фамилия художника изначально двойная – Ю. Нолев-Соболев. Там бывали местные интеллектуалы и приезжающие в СССР, например, Ж.-П. Сартр, толкователь К. Кастанеды М. Харнер [Морозова, 2014]. Вторым важным неформальным местом творческих встреч было кафе «Артистическое», которое по смыслу продолжало традицию дадаистского «Кабаре Вольтер». Ю. Соболев с друзьями реализовывали перформативные практики, вдохновленные сюрреализмом и дадаизмом. В их основе лежали метод свободных ассоциаций и провокаций, текстовые игры, напоминающие сюрреалистическое свободное письмо или игру «Изысканный труп».

Самой судьбоносной и смыслообразующей для Ю. Соболева стала дружба с Ю. Соостером. Именно он, воспитанный в свободолюбивой атмосфере Таллина и Тарту, привлек внимание Ю. Соболева к эстетике сюрреализма, а также дал импульс связывать современное западное и отечественное искусство. Они стали близкими друзьями после выхода Ю. Соостера из лагеря, и их общение продлилось с 1957 до 1970-х годов. Вдвоем они снимали мастерскую, вместе ходили смотреть зарубежные журналы в Библиотеку иностранной литературы, желая узнать о процессах в мировом искусстве. Этот интерес был не только теоретический: помимо акций в кафе «Артистическое», они вдвоем с 1956 по 1958 год работали «в стиле тех направлений, которые пропустили… две недели мы работаем, как Пикассо, потом как Миро, и так далее» [Панов, 2014, с. 25]. Ю. Соболеву также оказался близок и взгляд его друга на необходимость взаимодействия мира

ISSN 2227-6165

искусства и науки. Так, вместе они организовали встречу с кибернетиками, чтобы обсудить проблему оценки информации, которую можно получить, анализируя произведение искусства. Таким образом, под влиянием литературы и близких людей сформировался фокус интереса художника, направленный на сверхчувственные исследования, смешение образов разных эпох и обращение к научной проблематике.

В 1960 году Ю. Соболев получил должность главного художника издательства «Знание» и затем посвятил важнейшему его детищу журналу «Знание-сила» порядка двадцать лет. Во время его работы с изданием физика вышла на новый уровень развития, отношение к которому было, по мысли художника, наиболее ярко выражено в названии книги Д. Данина «Неизбежность странного мира» 1966 года. Это научно-художественное произведение, где теория относительности и квантовая теория описываются языком простым и доступным в форме увлекательного путешествия к неизведанным мирам. Такой же, согласно кредо Ю. Соболева, должна быть и иллюстрация, связанная с научно-популярным жанром: «Нужно было создавать не жесткую структуру, а каким-то образом сгустить материю вокруг какой-то идеи, чтобы вокруг нее мерещились и ускользающе существовали смыслы» [там же, с. 25]. По этой причине рисунки и коллажи лучше выявляют особенности устройства и функционирование объектов, связанных с миром науки, а также формул и законов, чем простые фотографии и сухие графики. К тому же, тяготеющие к абстракции, лишенные конкретики рисунки помогали расширить ассоциативное и смысловое поле текста, стимулируя дополнительно фантазию читателя. Это прекрасно обнаруживается в иллюстрациях Ю. Соболева из второго номера журнала «Знание-сила» 1965 года к статье В. Ковалевского. Сюрреалистический оттенок происходящего, когда пространство и физические законы нарушают свою логику, и диван оказывается на потолке, соотносится с содержанием статьи, как и пугающие черные силуэты незнакомцев, напоминающие персонажей Р. Магритта. В. Ковалевский пишет о «нарушителях» закона Ома – полупроводниках, у которых оказывается отрицательное сопротивление, и в итоге ток, проходя через них, не уменьшается как в обычных проводниках, а наоборот усиливается [Ковалевский, 1965]. И вот это-то экстравагантное свойство превращается в иллюстрации Ю. Соболева в фантасмагорию, где нарушаются привычные законы мира, и действуют удивительные персонажи – персонификации полупроводников, тем самым оживляя научный материал.

Ю. Соболев желал сделать невидимое зримым, уйдя от повседневных и привычных образов. Как отмечал сам мастер: «Поэтическое, сложно-ассоциативное изображение, максимальное напряжение художественного образа оказывается наиболее эффективным и точным для раскрытия сложных научно-философских понятий» [Соболев, 2014, с. 122]. То есть, за любым открытием и изобретением важна логико-философская составляющая, которую художник и должен сделать видимой. Сверхидея такого метода в том, чтобы читатель стал собеседником ученого. Иллюстрации направляют мышление в сторону глубокого проникновения в суть, а не просто визуализируют физический процесс. Такой подход диктовало и ощущение духа эпохи, который Ю. Соболев охарактеризовал следующим образом: «Была иллюзия другого порядка. Была какая-то странная вера в разумность. Отчего происходили все наши игры с наукой, с информатикой и так далее» [Ерофеев, 2014, с. 50]. Действительно, время оттепели и ее послаблений в социальной и духовной жизни по контрасту со сталинским режимом должны были воодушевлять и вселять веру в возможность адекватного жизнеустройства.

Ю. Соболев, как главный художник издания, занимался не только созданием конкретных иллюстраций, но и общим дизайном номеров. Оформление статей представляло собой как будто выставку образов, связанных ассоциативными цепочками, или раскадровку небольшого фильма. Визуальная метафора могла развиваться и за пределами одной страницы, связывая иллюстрации, не воспринимаемые одновременно. Например, при оформлении разворота статьи Н. Климонтовича, указывающей на ограниченность возможностей междисциплинарной науки синергетики объяснять законы живого мира, художник использует сквозной образ птицы (Климонтович, 1983). Ее полет,

ISSN 2227-6165

показанный с помощью рисунков фаз взмаха крыльев, идет по диагонали всего разворота и уходит за поля. Этот прием, с одной стороны, дает динамичность и цельность оформлению, а с другой, раскрывает концепцию статьи, подчеркивая непредсказуемость и сложность живых организмов, чье функционирование не укладывается в жесткие рамки теоретических выкладок и уравнений. Характерно, что рисунки птицы частично закрывают научные снимки вихрей жидкости в экспериментальном сосуде. Так художник дополнительно подчеркивает главную идею статьи, что синергетика, блестяще предсказывая поведение и самоорганизацию элементов неживой материи, оказывается в сложном положении, переходя к биологическим объектам. Фотографии в данном случае используются как акценты, а их значение расширяется за счет соседствующих иллюстраций. Фотоматериал, будучи документальным, мог выступать и в роли символа, связанного с темой текста. Прием сопоставления далеких тем и образов, парадоксальных друг для друга, необходим для рождения метафоры. Поиск родства неочевидного и результат этого поиска обогащает исходный смысл текста.

В создании макета журнала Ю. Соболев обращался к принципу монтажа, характерному для кинематографа. Результатом стали смысловые игры, строящиеся на сопоставлении, наложении образов и ассоциативных связях. Прием, с одной стороны, конечно, не новый, его использовал А. Родченко. Однако есть существенная разница: для конструктивистов характерен культ прогресса, часто используются детали объектов, напрямую связанных с машинной цивилизацией. Ю. Соболев предпочитает мотивы из классического искусства использовать для концептуальной и серьезной игры смыслами, в то время как для авангардистов цитаты из старых мастеров были, как правило, заряжены иронией и наполнены пафосом низвержения идеалов прошлого. К примеру, для иллюстрации статьи Н. Федотовой о трофологии, науке, занимающейся изучением процессов поглощения и усвоения питательных веществ живыми организмами, в качестве иллюстраций художник выбрал фотографию щиплющей траву коровы и гравюру П. Брейгеля «Большие рыбы поедают малых» (Федорова, 1983). В столь неожиданном сопоставлении нет насмешки, напротив, такой ход абсолютно серьезен, посредством его у читающего должна сложится более широкая картина мира. Аллегория круговращения жизни и смерти нидерландского живописца раскрывает драму обыденной сцены с животным: корова тоже лишь звено в цепочке преобразования материи. А фотографическая точность фиксации повседневности в свою очередь наполняет притчу П. Брейгеля особой витальностью. Утверждается мысль, что человек, парнокопытное, растение, бактерия, etc. – с точки зрения природы, равноправные части единства жизни.

Ю. Соболев называет иллюстрации такого рода «дорожными знаками», которые помогают следовать по маршруту текста [Соболев, 2014, с. 124]. То есть, они служат индикаторами фрагментов текста, над которыми следует задуматься, к которым стоит вернуться после прочтения еще раз, в качестве путеводителей для читателя работают также шрифт, цвет и рубрикация. Однако при беглом просмотре именно иллюстрация прежде всего обратит на себя внимание и удержит его, увлекая читателя углубиться в содержание статьи. Уникальность соболевского подхода раскрывается и в сравнении с господствующим тогда принципом оформления, которым руководствовались художники другого популярного на тот момент научно-популярного журнала «Техника-молодежи». Тут пользовались буквальными иллюстрациями текстов. Портреты ученых, чертежи, конкретные рисунки механизмов поддерживали текст, но не брали на себя той роли, которую назначил иллюстрации Ю. Соболев.

В 1962 году издание «Знание» начало выпуск ежегодника «Наука и человечество». В нем было пять разделов: Земля, Человек, Частицы, Вселенная, Технический прогресс. Эти главы охватывали разные сферы науки и рассказывали о достижениях и открытиях в соответствующих отраслях. Визуальную составляющую первых двух номеров как главный художник курировал Ю. Соболев вместе с А. Добрицыным. Вдвоем они смогли к общему замыслу возвести отдельные цитаты из искусства разных эпох, выбрав самые выразительные фрагменты. Один из самых показательных случаев в этом отношении – оформление статьи Ф. Шорма о борьбе современной науки со

ISSN 2227-6165

злокачественными опухолями (Шорм, 1963). Раздел, посвященный сложностям ранней диагностики рака, сопровождают рисунок А. Дюрера с подписью «Здесь у меня болит» и фотография скорченного мукой лица поверженного гиганта с Пергамского алтаря. Такая нетривиальная пара призвана подчеркнуть мысль, что болезнь, как правило, обращает на себя внимание болевыми симптомами, а в случае рака проявление острой боли уже свидетельствует о серьезной стадии. Медицина же на тот момент как раз сделала значительные успехи в заблаговременном выявления злокачественных процессов. Статья призвана вселить надежду, демонстрируя большие перспективы современной науки в борьбе с онкологией. Этот пафос поддерживает и взятая в качестве иллюстрации гравюра В. Фаворского, на которой богатырь смело противостоит Змею Горынычу. Это многоуровневая метафора: помимо победы человека над разными болезнями (головы Змея), она отражает и работу врачей, которые борются с неконтролируемым делением клеток, как с чудищем, у которого отрастают все новые головы. Из мира метафор Ю. Соболев легко переходит на уровень документальной точности, отдавая большое место внутри текста отбивкам с научными формулами препаратов, а в заключение статьи размещая фотографию настоящего консилиума онкологов М. Озерского. Ю. Соболев определяет неожиданные соединения образов именно как метафоры, отмечая, что у символа есть исчерпаемое количество значений, и только метафора может помочь избежать упрощения, ведь иллюстрации должны создавать «необходимый философский настрой» [Соболев, 2014, с. 122]. То есть, шифры из образов используются художником как средство очищения читателя от обыденных мыслей и настраивают на взаимодействие с сущностями из другого, эйдического мира.

Возникает парадокс: названия «Знание-сила» и «Наука и человечество» как будто утверждают экспансивный позитивистский подход, абсолютную уверенность в могуществе науки. Но благодаря Ю. Соболеву акцент со знания был перемещен на познание, причем как категорию метафизическую, связанную с неразрешимостью загадки бытия. Благодаря неожиданным сопоставлениям образов появляются необычные для научного издания драматизм и эмоциональность. Например, для оформления полосы-заставки к статье Г. Зеленко, освещающей тему наследственности и фокусирующейся на стадии зарождения нового организма из родительского биоматериала, используется фотография разбитой скорлупы, научный рисунок развития жизни внутри яйца, и репродукция алхимической схемы устройства мира (Зеленко, 1967). Все три иллюстрации подходят к тайне рождения и передаче родовой информации с разных сторон. Фотография расколовшейся оболочки показывает доступное невооруженному взгляду свидетельство конечной стадии развития существа – встречу с миром. Рисунок формирования зародыша в яйце знакомит хотя и с сокрытым для обычного человека, но все-таки физическим процессом формирования новой жизни. А алхимическая схема переводит читателя на метафизический уровень, через представление о Вселенной как о космическом яйце, внутри которого происходит вечное соединение мужского (сера) и женского (ртуть) начала, когда материя оживляется духом. Очевидно, художника лично занимала тема алхимии, ведь и образность его творчества отчасти строится по ее принципам: совмещение разных материалов дает качественно новый результат мистического толка. Такой сплав научного, поэтического и эзотерического не противоречит стилю текста, полного смелых метафор: например, устройство нуклеиновой кислоты автор называет «гороскопом судьбы, где зашифровано будущее организма» [там же, с. 31]. Таким образом, из научной плоскости иллюстрации выводят читателя в область философии и резонируют со стилистикой текста.

Важно подчеркнуть, что свой взгляд на дизайн журнала как на полноценное концептуальное художественное высказывание он прививал и своим коллегам через совместную работу. Став главным художником «Знания», Ю. Соболев приобрел определенный номенклатурный статус и воспользовался им, чтобы привлечь молодых художников и так обновить принципы отечественной полиграфии. Шрифт для заголовков и предисловия второго тома «Науки и человечества» делали студенты полиграфического института М. Жуков, Ю. Курбатов. Над иллюстрациями трудились Р. Варшамов, И. Кабаков, Н. Калинин, В. Лавров, В. Пивоваров, Ю. Соостер В. Янкилевский. За монтаж фотографий и репродукций отвечали сам Ю. Соболев и А. Добрицын [Герчук, 1997].

ISSN 2227-6165

Правда, нетривиальный подход к оформлению сборника оказался слишком смел, тома были встречены критически, а когда искусствовед Ю. Герчук попытался разместить положительную рецензию на них в 1964 году в сборнике «Искусство книги», редколлегия воспрепятствовала этому. Ее видный член С. Телингатер усмотрел в оформлении «Науки и человечества» «недопустимые влияния сюрреализма» [Герчук, 2014, с. 118]. Из всего дизайна он благосклонно отнесся только к титульному шрифту, в итоге работу над третьим выпуском сборника заказали уже другим авторам.

Совершенно другой смысл у игры образами появился, когда Ю. Соболев взялся за художественное решение мультипликации. В тандеме с Ю. Соостером он оформил мультфильм Андрея Хржановского «Стеклянная гармоника» в 1968 году. Образный ряд фильма строится на отсылках к мировой истории искусства от Возрождения до XX века. Зачарованный город напоминает метафизические площади Д. де Кирико, в его жителях можно угадать образы с картин Д. Арчимбольдо, А. Дюрера, И. Босха, С. Боттичелли, П. делла Франческо. Моральная характеристика героев дается через внешний облик: когда в городе царствуют разобщенность и одержимость золотом, то горожане выглядят как монстры И. Босха или многосоставные химеры кисти Д. Арчимбольдо. Под чудесным воздействием звуков волшебной гармоники с чудовищами происходят удивительные метаморфозы: одухотворенные силой искусства, они превращаются в прекрасных дам и господ с картин художников итальянского Ренессанса. Противопоставление безобразного и прекрасного, как злого и светлого, отражено и в главных действующих лицах истории: мрачные персонажи, напоминающих героев в котелке Р. Магритта, уничтожают свободу и культуру, а благородный трубадур, прямая цитата портрета благородного Бернардино ди Бетто кисти Пинтуриккьо, наоборот борется с озверением людей и распадом личности. Показательно, что чудо преображения горожан связано с образами итальянского Возрождения, так как именно для этой эпохи был важен идеал гуманизма, вера в прекрасного душой и телом человека, поставленного творцом в центр мира. В данном случае персонажи, вдохновленные картинами классических мастеров, призваны продемонстрировать процесс духовно-нравственного обновления, давая четкую оценку повороту истории, чего не было в случае игры с образами в научно-популярных изданиях. Репродукции оригинальных работ перечисленных выше мастеров находились в редких альбомах и монографиях, но благодаря знаточеству художников они стали знакомы широкому кругу зрителей. Однако это произошло не сразу: мультфильм пришлось из-за цензуры положить на полку на двадцать лет.

Иной аспект использования культурных кодов мирового искусства проявляется, когда Ю. Соболев обращается к новому на тот момент медиуму: полиэкрану. Режиссер Ю. Решетников пригласил Ю. Соболева в 1975 году создать слайд-фильм для открытия Московского конгресса дизайнеров. Согласно концепции организаторов, в его основе должна была быть заложена критика потребления, но художник реализовал ее оригинальным и неожиданным для всех способом. Фильм делился на четыре части: в первой человек покорял стихии, во второй становился потребителем, далее создавал себе механического помощника, а в заключительной главе деструктивно использовал освободившееся время. Как и в журнальной иллюстрации эти темы не были иллюстрированы буквально. На протяжении всего слайд-фильма товары из зарубежных каталогов перемежались с полотнами А. Мантеньи, П. Брейгеля, А. да Мессины, Дж. Беллини, Яна ван Эйка. Помимо репродукций полотен художников классического искусства Ю. Соболев использовал работы Р. Меэля, современного эстонского художника из группы ANK '64 [Соостер, 2018]. Он и его коллеги по группе Ю. Аррак, Т. Винт ранее приезжали в Москву в гости к Ю. Соостеру, а заодно познакомились и с его товарищем Ю. Соболевым, который затем наладил с ними самостоятельные дружеские и художественные связи. В результате, в слайд-фильме серия графики Р. Меэля «Под небесами», в основе которой лежат инженерные и технические чертежи, соседствовала вместе с образами св. Себастьяна и атрибутами общества консьюмеризма – изображениями товаров, взятых из рекламы. Визуальный ряд сопровождался оригинальной аудиодорожкой из перемешанных между собой фольклорных песен народов СССР [Романова, 2014].

ISSN 2227-6165

В данном случае модульное пространство, образованное самим устройством полиэкрана, подчеркивает бесконечные множащиеся консьюмеристские желания общества. А произведения старых мастеров и современных служат метафорой мира духовности и нравственности, от которого общество потребления отворачивается.

Новаторский подход к заявленной теме организаторы фестиваля ожидаемо осудили и фильм к показу не допустили [там же]. Хотя сам Ю. Соболев не желал намеренной конфронтации с официальным искусством. Как он отмечал сам: «Идея неофициальности, отшельничества была нам глубоко чуждой. <...> Мы хотели “влиться” в социум и в этом смысле никогда не были внутренне в оппозиции к существовавшему строю и не испытывали вражды к признанным направлениям в искусстве. Нас вообще мало занимали вопросы социальные» [Герчук, 1993, с. 187].

В творчестве Ю. Соболева видное место занимали не только образы из классического европейского искусства и аллюзии на них, но также и отсылки к восточным религиозно-философским системам. Ю. Соболев начал обращаться к философии буддизма одновременно с группой «Коллективные действия», однако первый личный интерес возник раньше, когда художнику было 30-35 лет, и он искал, выбирал духовную систему как опору и стрежень. Буддизм показался ему лучшей альтернативой экзистенциализма, в результате он изучал дзен-буддизм, индийскую и тибетскую тантру, а в 1972 году с компанией хиппи на мотоциклах проехал Россию за семь месяцев, чтобы добраться до Бурятии, где находится значимый центр буддийской культуры дацан Улан-Удэ [Сасаки, 2003]. Мотив духовного пути в его физическом и метафорическом значении из личного опыта перешел и в работы художника, в частности в серии листов «В поисках быка». На листе в десять рядов показаны силуэтом идущие люди, причем подчеркивается мотив этапов шага: каждая последующая фигура словно продолжает движение предыдущей. У людей нет каких-то индивидуализирующих черт, они все безлики. Так может быть представлена метафора пути человечества: одно поколение приходит на смену другому, теряясь в бесконечном потоке истории. И раз за разом обновленная цивилизация смелым широким шагом идет в неизвестность – Ю. Соболев не показывает цель движения шагающих, крайние фигуры встречаются с рамой, но не сбрасывают динамику ходьбы, возникая и устремляясь в миры, остающиеся для зрителя тайной умолчания. На фоне этих раскручивающихся человеческих цепочек происходит драма, которую никто не замечает: Ю. Соболев накладывает в центр листа поверх пешеходов сцену, напоминающую битву человека с быком или же опасное акробатическое сальто через его рога. Эти персонажи даны либо контуром, либо полупрозрачным пятном, что выводит происходящее из мира реальности и материи на метафизический уровень. Автор словно бы ставит развилку: можно покорно идти в безликой толпе и исчезнуть в потоке времен, либо решиться на смелый поступок и сразиться с быком, который представляет собой вовсе не настоящее животное, а какого-то внутреннего противника человека. Эту трактовку подтверждает и алогичное, на первый взгляд, название, «В поисках быка». На самом деле, оно указывает на главный источник вдохновения серии – чань-буддийские тексты XII в. «Десять быков» – это общий титул десяти стихотворений, в которых описано соответственно десять важнейших этапов на пути к просветлению. Обратим внимание, что именно таково число рядов идущих людей на работах Ю. Соболева. Теперь можно предположить, что животное на листах художника призрачно так как соотносится с оригинальным текстом, где бык служит метафорой эго, которое необходимо одолеть для освобождения ума.

С 1970-х годов Ю. Соболев стал использовать в качестве модульной сетки для оформления изданий и организации композиции собственной графики канон изображения сидящего Будды XIII в. Он увидел его в книге по тибетской культуре и тут, вероятно, сказалась профессиональная подготовка: книжному дизайнеру вариант модуля должен был быть интересен и понятен. Ю. Соболев начал с помощью наложения этой сетки определять пропорции и движение объектов. Ей подчинялись иллюстрации, заголовки, расположение столбцов. Опора на вековую традицию модуля, проверенного веками, была важна Ю. Соболеву для вычленения универсалий, очищения изображения от субъективных качеств. А белый фон листа, оставшийся пустым вне узлов сетки,

ISSN 2227-6165

тоже может быть интерпретирован вполне по восточным представлениям как визуальное отражение концепции пустоты, которая также важна и для московского концептуализма. Следует отметить, что модульная сетка давала оформленным по ней статьям строгий научный вид записи экспериментов, что концептуально соотносится со спецификой научно-популярных изданий.

Вместе с модульной сеткой у Ю. Соболева появляются и цветовые точки как сгустки энергии, что позволяет их соотнести, учитывая увлечение художника восточными эзотерическими системами, с чакрами, энергетическими центрами в тонком теле человека. Такие интересы ставят Ю. Соболева отдельно от других мастеров, обращавшихся к простейшим элементам геометрии, но с опорой на традиционную науку как источник вдохновения. Например, «Сигнальная система» Ю. Злотникова, инспирированная во многом кибернетикой. В. Слепян тоже рационалистически интерпретировал символы и знаки науки, кинетисты эстетизировали технический прогресс. У Ю. Соболева же точки напряжения внутри работы скорее соотносятся с точками концентрации жизненной энергии праны.

Подводя итоги, отметим, что страсть Ю. Соболева к смелой игре образами из разных контекстов нашла выражение в иллюстрации во многом благодаря тому, что оформляемые им научно-популярные журналы давали в этом отношении большую свободу, так как на тот момент еще не было канонов работы с темами, связанными с физикой, химией, математикой и биологией. Сама сложность и абстрактность вычислительных процессов, формул и аксиом, умозрительность части фундаментальных наук располагали к таким же абстрактным и ассоциативным образам. Отвлеченная философия и сложность образных построений Ю. Соболева отлично подходили для научных статей любого толка. Художник смог под маскировкой иллюстраций знакомить советскую публику с интереснейшими произведениями западного искусства, а также поднять журнальное оформление до полноценного свободного авторского высказывания в непростых условиях советской действительности. Благодаря иллюстрациям и модульной сетке Ю. Соболева через научно-популярные издания в культурный советский дискурс также проникали и эзотерические темы, связанные с восточными религиозно-философскими системами. Хотя, казалось бы, они полностью противоречили назначению тематической периодики, которой занимался Ю. Соболев.

Его творчество нельзя назвать эклектикой, ведь разнообразные культурные традиции были использованы им для создания оригинального, авторского визуального и концептуального высказывания. При этом, соединяя разные элементы, Ю. Соболев получал новые смыслы, оттенок которых зависел от поставленных задач. Назначение калейдоскопа образов Ю. Соболева в журнальной иллюстрации – помочь зрителю суммировать суть текста и предложить ему дополнительно осмыслить прочитанное. Иллюстрации задают направление читательского внимания, модерируют процесс познания. Их нетривиальное взаимодействие друг с другом призвано вывести читателя к метаидее принципиальной неисчерпаемости тайн мироздания. Совершенно другую задачу решал Ю. Соболев с помощью визуальных метафор в мультипликации. Персонажи Возрождения в «Стеклянной гармонике», скорее, связаны с надеждой на воскресение души. Именно они привносят идеалы гуманности, добра и гармонии и знаменуют победу разумного и духовного начала над мраком тоталитаризма. А вот в работе для конгресса дизайнеров образы из истории классического и актуального искусства, как воплощение идеи высшей красоты и нравственности, уже никого не спасают. Выдающиеся произведения живописи в потоке предметов массового потребления скорее демонстрируют одиночество и потерянность человека современности, перевод культуры на коммерческие позиции.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Стеклянная гармоника (1968, реж. А. Хржановский, СССР), анимац.

ИСТОЧНИКИ

1. *Герловина Р., Герловин В.* Sobolev // Острова Юрия Соболева. – Москва: MAIER, Московский музей современного искусства, 2014. – С. 95-97.

ISSN 2227-6165

2. *Зеленко Г.* Четыре цвета наследственности // Знание-сила. 1967. №7. С. 30-32.
3. *Кабаков И.* Записки о неофициальной жизни в Москве // Острова Юрия Соболева. – Москва: MAIER, Московский музей современного искусства, 2014. – С. 23-36.
4. *Климонтович Н.* Воздушные замки синергетики? // Знание-сила. 1983. №7. С. 12-14.
5. *Ковалевский В.* Да здравствуют нарушители закона // Знание-сила. 1965. № 2. С. 20-21.
6. *Сасаки К.* Интервью с Юрием Соболевым Куми Сасаки для японского журнала Sputnik // Кукарт. 2003. № 8. С. 30-36.
7. *Соболев Ю.* Участие художника в научно-популярной книге // Острова Юрия Соболева. – Москва: MAIER, Московский музей современного искусства, 2014. – С. 121-125.
8. *Федорова Н.* Единая цепь жизни, или первые координаты новой науки // Знание-сила. 1983. №8. С. 18-19.
9. *Хржановский А.* Что воробей помнит об огурце // Острова Юрия Соболева. – Москва: MAIER, Московский музей современного искусства, 2014. С. 135-141.
10. *Шорм Ф.* Биохимия против рака // Наука и человечество. 1963. С. 115-127.
11. *Ерофеев А.* Интервью с Юрием Соболевым // Острова Юрия Соболева. – Москва: MAIER, Московский музей современного искусства, 2014. – С. 41-66.
12. *Морозова Л.* Острова Юрия Соболева // Диалог искусств. 2014. № 6. С. 78-79.
13. *Панов А.* Хрущева мы встретили аплодисментами // Диалог искусств. 2014. № 5. С. 24-26.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Герчук Ю.* Искусство «Оттепели» 1954-1964 // Вопросы искусствознания. 1997. № 1. С. 126-181.
2. *Герчук Ю.* Коммуникация по поводу свободы // Вопросы искусствознания. 1993. № 4. С. 175-188.
3. *Герчук Ю.* Юрий Соболев-режиссер современной книги // Острова Юрия Соболева. – Москва: MAIER, Московский музей современного искусства, 2014. – С. 113-118.
4. *Романова А.* Острова Юрия Соболева: от мифологизма до мультимедиа // Острова Юрия Соболева. – Москва: MAIER, Московский музей современного искусства, 2014. – С. 10-19.
5. *Соостер М.* Нонконформисты как творческий тандем // Вестник МГХПА. 2018. № 1. С. 190-200.

SOURCES

1. Erofeev A. “Interv'yu s Yuriem Sobolevym” [Interview with Yuri Sobolev]. *Ostrova Yuriya Soboleva* [Islands of Yuri Sobolev]. Moscow, MAIER, Moscow Museum of Modern Art, 2014. Pp. 41-66. (in Russ.)
2. Fedorova N. “Edinaya cep' zhizni, ili pervye koordinaty novoj nauki” [Unified chain of life, or the first coordinates of the new science]. *Znanie-sila* [Knowledge-power]. 1983, no. 8, pp. 18-19. (in Russ.)
3. Gerlovina R., Gerlovin V. “Sobolev.” *Ostrova Yuriya Soboleva* [The Islands of Yuri Sobolev]. Moscow, MAIER, Moscow Museum of Modern Art, 2014. Pp. 95-97. (in Russ.)
4. Kabakov I. “Zapiski o neoficial'noj zhizni v Moskve” [Notes on unofficial life in Moscow]. *Ostrova Yuriya Soboleva* [Yuri Sobolev's Islands]. Moscow, MAIER, Moscow Museum of Modern Art, 2014. Pp. 23-36. (in Russ.)
5. Khrzhanovsky A. “Chto vorobej pomnit ob ogurce” [What a sparrow remembers about a cucumber]. *Ostrova Yuriya Soboleva* [Islands of Yuri Sobolev]. Moscow, MAIER, Moscow Museum of Modern Art, 2014. Pp. 135-141. (in Russ.)
6. Klimontovich N. “Vozdushnye zamki sinergetiki?” [Air castles of synergetics?]. *Znanie-sila* [Knowledge-power]. 1983, no. 7, pp. 12-14. (in Russ.)
7. Kovalevsky V. “Da zdravstvuyut narushiteli zakona” [Long live lawbreakers]. *Znanie-Sila* [Knowledge-power]. 1965, no. 2, pp. 20-21. (in Russ.)
8. Morozova L. “Ostrova Yuriya Soboleva” [Islands of Yuri Sobolev]. *Dialog iskusstv* [Dialogue of Arts]. 2014, no. 6, pp. 78-79. (in Russ.)
9. Panov A. “Hrushcheva my vstretili aplodismentami” [We met Khrushchev with applause]. *Dialog iskusstv* [Dialogue of Arts]. 2014, no. 5, pp. 24-26. (in Russ.)
10. Sasaki K. “Interv'yu s Yuriem Sobolevym Kumi Sasaki dlya yaponskogo zhurnala Sputnik” [Interview with Yuri Sobolev Kumi Sasaki for the Japanese magazine Sputnik]. *Kukart* [Kukart]. 2003, no. 8, pp. 30-36. (in Russ.)
11. Schorm F. “Biohimiya protiv raka” [Biochemistry against Cancer]. *Nauka i chelovechestvo* [Science and Humanity]. 1963. Pp. 115-127. (in Russ.)
12. Sobolev Y. “Uchastie hudozhnika v nauchno-populyarnoj knige” [Participation of the artist in a popular science book]. *Ostrova Yuriya Soboleva* [Islands of Yuri Sobolev]. Moscow, MAIER, Moscow Museum of Modern Art, 2014. Pp. 121-125. (in Russ.)
13. Zelenko G. “Chetyre cveta nasledstvennosti [Four colors of heredity]. *Znanie-sila* [Knowledge-power]. 1967, no. 7, pp. 30-32. (in Russ.)

REFERENCES

1. Gerchuk Y. “Iskusstvo "Ottepeli" 1954-1964” [Art of the “Thaw” 1954-1964]. *Voprosy iskusstvoznaniya* [Art history questions]. 1997, no. 1, pp. 126-181. (in Russ.)
2. Gerchuk Y. “Kommunikaciya po povodu svobody” [Communication about freedom]. *Voprosy iskusstvoznaniya* [Art history questions]. 1993, no. 4, pp. 175-188. (in Russ.)
3. Gerchuk Y. “Yurij Sobolev-rezhisser sovremennoj knigi” [Yuri Sobolev-director of modern book]. *Ostrova Yuriya Soboleva* [Islands of Yuri Sobolev]. Moscow, MAIER, Moscow Museum of Modern Art, 2014. Pp. 113-118. (in Russ.)
4. Romanova A. “Ostrova Yuriya Soboleva: ot mifologizma do mul'timedia” [Sobolev's Islands: from mythology to multimedia]. *Ostrova Yuriya Soboleva* [Islands of Yuri Sobolev]. Moscow, MAIER, Moscow Museum of Modern Art, 2014. Pp. 10-19. (in Russ.)
5. Sooster M. “Nonkonformisty kak tvorcheskij tandem” [Nonconformists as a creative tandem]. *Vestnik MGHPA* [Bulletin of Moscow State Academy of Arts and Industry]. 2018, no. 1, pp. 190-200. (in Russ.)

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

ISSN 2227-6165

Научная статья / Research article
УДК/UDC 7.038.53:791.43+7.038.55
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-51-55

Андрей Николаевич Фоменко
Andrey Nikolaevich Fomenko
доктор искусствоведения, гл. научный сотрудник кафедры кино и современного искусства,
Dr. Habil, Senior Researcher, Chair of the Cinema and Contemporary Art Studies,
Российский государственный гуманитарный университет
Russian State University for the Humanities
st802682@spbu.ru

ROAD ART: ВИДЕОИНСТАЛЛЯЦИИ ГУЛЬНАРЫ КАСМАЛИЕВОЙ И МУРАТБЕКА ДЖУМАЛИЕВА
ROAD ART: THE VIDEO INSTALLATIONS OF GULNARA KASMALIEVA AND MURATBEK DZHUMALIYEV

Работы современных художников из Кыргызстана Гульнары Касмалиевой и Муратбека Джумалиева рассматриваются автором в контексте актуальных процессов в постсоветском искусстве, включая запрос на фактографию, а также «ориенталистскую» эстетизацию собственной национальной и культурной идентичности. Внешне строго документальные и «антиромантические», видеоинсталляции Касмалиевой и Джумалиева в действительности далеко не столь однозначны по своим установкам и могут интерпретироваться как реанимация романтических ценностей на новом уровне рефлексии.

Ключевые слова: современное искусство, искусство Средней Азии, видеоарт, ориентализм, романтическая ирония

Для цитирования: *Фоменко А.Н.* Road art: видеоинсталляции Гульнары Касмалиевой и Муратбека Джумалиева // Артикульт. 2022. №3(47). С. 51-55. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-51-55

The works of Gulnara Kasmalieva and Muratbek Dzhumaliyev, contemporary artists from Kyrgyzstan, are considered by Andrey Fomenko in the context of current processes in post-Soviet art, including the request for factography, as well as “orientalist” aestheticization of national and cultural identity of an artist. The video installations of Kasmaliyeva and Dzhumaliyev, outwardly strictly documentary and “anti-romantic”, are in fact far from being so unambiguous in their implications and can be interpreted as a resuscitation of romantic values at a new level of reflection.

Keywords: contemporary art, art of Central Asia, video art, orientalism, romantic irony

For citation: Fomenko A.N. “Road Art: the Video Installations of Gulnara Kasmalieva and Muratbek Dzhumaliyev.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 51-55. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-51-55

В 2004 году киргизские художники Гульнара Касмалиева и Муратбек Джумалиев впервые показали свою работу «Транссибирские амазонки»[1], созданную по впечатлениям от совершенной художниками незадолго до этого поездки в Южную Сибирь. Представленная годом позже в павильоне стран Центральной Азии на 51-й Венецианской биеннале, эта инсталляция принесла известность своим авторам, выдвинув их в число ведущих художников среднеазиатского региона. До сих пор она остается визитной карточкой дуэта.

Работа представляет собой простую конструкцию, построенную из прислоненных к стенам больших полипропиленовых сумок, которые к тому времени уже приобрели статус эмблемы первого постсоветского десятилетия: как известно, такие сумки – прочные, легкие и вместительные – использовались мелкими предпринимателями, так называемыми «челноками», для перевозки дешевых товаров, в частности из Китая. Сегодня их обычно так и называют: «сумки челноков», или «челночные баулы». Забавным нюансом было то, что и своей формой (прямоугольной), и клетчатым орнаментом эти сумки отсылали к авторефферентным структурам модернизма – прежде всего к минимализму, выполняя примерно ту же функцию, что и силикатные кирпичи у Карла Андре или монотонные модульные конструкции Сола Левитта, и одновременно дополняя эту внутрихудожественную, формальную отсылку внешней, бытовой референцией. Для интернационального искусства 1990–2000-х годов такая игра со стратегиями неоавангарда,

© Фоменко А.Н., 2022

[1] На групповой выставке «… и Другие», прошедшей в Бишкеке (кураторы Улан Джапаров, Виктор Воробьев, Елена Воробьева).

ISSN 2227-6165

которые спускались с эстетических небес на землю и использовались для тематизации самого разного «человеческого, слишком человеческого» опыта, вообще очень характерна[2]. Универсальная, институционально канонизированная постминималистская форма оказывается здесь вместилищем некоторого локального содержания, на что, возможно, намекает само использование такой вещи, как сумка.

Но этим дело не ограничивалось. В конструкцию были встроены мониторы, демонстрирующие видеозапись, сделанную художниками во время их путешествия: немолодая женщина в вагоне поезда под стук колес поет песню «Без меня» из репертуара Аллы Пугачевой. Звучание голоса безымянной исполнительницы, будто вобравшего в себя всю скверну мира, которая, однако, лишь оттеняет его неискоренимую невинность, существенно для восприятия работы, а ситуация в целом знакома каждому, кому доводилось в ту пору ездить плацкартным вагоном. В контексте инсталляции эта героиня воспринималась как представительница армии челночниц – тех, что возят товары в сумках наподобие представленных в работе, – тем более что и художники, и кураторы в своих комментариях неизменно поддерживали такое впечатление (эта версия изложена и в каталоге выставки «Актуальный архив» в павильоне стран Центральной Азии на Венецианской биеннале [Искусство Центральной Азии, 2005, с. 44]).

Между тем впечатление это, строго говоря, ошибочно: как сообщают авторы, поющая женщина в действительности – проводница в поезде, которым они возвращались в Киргизию. Эта небольшая, но значимая подмена, заставляющая лишний раз задуматься о шаткости понятия документального применительно к искусству, вполне объяснима, ведь она соответствует выдвинутому в конце 1990-х годов запросу на искусство как документальное исследование, на отображение явлений, важных с общественно-политической точки зрения, – новую «литературу факта»[3]. Разумеется, соблазн привести эти факты в соответствии с генеральной линией проекта, посвященного одному из таких явлений, был слишком силен, чтобы устоять перед ним. В результате проводница превратилась в челночницу – персонажа истории о поломанных судьбах переходного периода.

Но значит ли это, что раскрытие правды отчасти обесценивает работу? На мой взгляд, нет. И не только потому, что создаваемый ею образ в какой-то степени самодостаточен, но и потому, что реальность в форме действительной профессии «транссибирской амазонки» не менее, а даже более символична: она привносит в инсталляцию другое измерение, выходящее за рамки «социально ориентированной фактографии» [Дёготь, 2014]. Ведь эта профессия вызывает неизбежные ассоциации с фигурами культовых и мифологических «проводников», чья функция состояла в том, чтобы сопровождать человеческую душу в ее странствиях между мирами («Ты покинул берег свой родной, а к другому так и не пристал», – поет героиня, и эти слова наводят на мысль об опасностях, подстерегающих на переходах с одного уровня бытия на другой) – сопровождать, если угодно, саму жизнь в ее неравномерном течении. Бытописательный характер работы составляет необходимый контраст к этим ассоциациям (в качестве параллели можно привести классический фильм Фрэнка Капры «Эта прекрасная жизнь» 1946 года, где ангел-хранитель, явившийся, чтобы предотвратить самоубийство главного героя, представлен в образе усталого пенсионера). И едва ли не первыми в этом ряду провожатых в голову приходят имена легендарных поэтов – Орфея и Вергилия.

Другими словами, проводница в вагоне служит живой аллегорией самого искусства – вернее, занимает промежуточное положение между реальностью и художественным вымыслом, между действием и созерцанием[4]. На некоторое время она отрешается от своей повседневности,

[2] В контексте современного искусства Казахстана и Средней Азии яркие примеры такой игры можно найти, например, в работах Ербосына Мельдибекова [Фоменко, 2017].

[3] Понятие «литература факта» было выдвинуто в 1920-е годы представителями так называемого «производственного искусства» в контексте борьбы со «станковизмом», то есть автономными формами искусства, как альтернатива «литературе вымысла» [Литература факта, 2000]. Аналогичную функцию в области визуальных практик выполняли фото- и кинорепортаж. О фактографической установке в постсоветском искусстве см. также мою статью «Занимательный модернизм», посвященную работам Елены и Виктора Воробьевых [Фоменко, 2020].

[4] Как известно, понятие аллегории приобрело новую актуальность в начале 1980-х годов, когда стало активно использоваться для описания практик современного искусства – например, в таких классических текстах, как «Аллегорический импульс» Крейга Оуэнса [Owens, 1980, 1980a] и «Аллегорические процедуры: апроприация и монтаж в современном искусстве» Бенджамина Бухло [Buchloh, 2006 (1982)].

ISSN 2227-6165

от выполнения прямых служебных обязанностей и занимает эстетическую метапозицию. (В другой работе дуэта, «Он/а» 2010 года, своего рода приложении к «Транссибирским амазонкам», та же героиня поет «Миллион алых роз» – песню о художнике, содержанием которой является, так сказать, невозможность непосредственного участия искусства в жизни, отказ от обладания и созерцание красоты на расстоянии.) В пространстве инсталляции экран с поющей женщиной, вмонтированный в плотную кладку из баулов челноков – реальных агентов жизни, присвоения и обмена, курсирующих между мирами, а также вовлеченных в коллективный переход из социализма в капитализм (покидающих «берег родной» с риском заплутать по дороге), – функционирует не как дополнительная иллюстрация, а как контрапункт – просвет в имманентной реальности жизненной практики, выход на трансцендентный, поэтический уровень.

Похожий мотив эстетического самодистанцирования, перехода от действия к созерцанию, воплощенный в фигуре странствующего сказителя, рапсода, поющего свою песню где-то между пунктами А и Б, появляется и в другой работе Касмалиевой/Джумалиева, многоканальной видеоинсталляции «Новый Шелковый путь: алгоритм выживания и надежды» (2007). Ее буквальной темой являются грузоперевозки между Киргизией и Китаем: в один конец переправляются тонны металлолома, в другой – тонны ширпотреба. Работа выглядит как антиромантическая зарисовка на тему участия бывших республик СССР в глобальной экономике, вполне в духе упомянутой ранее фактографической программы[5].

Здесь стоит сделать небольшое отступление: чтобы в полной мере оценить скептический и демистифицирующий тон «Нового Шелкового пути» (равно как и других работ дуэта), нужно воспринимать его в контексте современной культуры Средней Азии и Казахстана, как официальной, так и ориентированной на международную арт-сцену. Речь идет о мифологизации исторического прошлого народов этого региона, частью которой является идеализированный образ «кочевой культуры» – своего рода «кочевой ориентализм». Его официальная версия проста и сводится к каноническому набору штампов, сложившемуся уже в советские годы, что же касается неофициальной – а именно она интересует нас в первую очередь, – то здесь происходит усложнение ориентальной иконографии с учетом идей мультикультурализма, постколониализма, гендерной теории и феминизма, а точнее – эквивалентных им эстетик. В качестве примеров можно привести работы двух казахстанских художников – Саида Атабекова, в работах которого присутствуют мультикультуралистские и геополитические аллюзии, и Алмагуль Менлибаевой, которая еще более откровенно скрещивает «ориентализм» с «феминизмом»[6]. Разумеется, эти отсылки к разным версиям критической теории выполняют аффирмативную функцию: они позволяют реанимировать образ романтического, экзотического Другого в современном контексте. Не стоит воспринимать эту оценку как однозначно негативную. Ведь даже попытки подвергнуть этот образ критической переработке могут быть описаны как более изощренная версия того же самого образа – как, например, в ранних работах Ербосына Мельдибекова, где Другой приобретал бестиальные или монструозные черты [Фоменко, 2017]. В конце концов, демонизация есть разновидность романтизации. Проблема в том, что в искусстве однозначная критика вообще едва ли возможна: что бы там ни говорили адепты критицизма, искусство действительно имеет что-то общее с рекламой или, если кому-то по душе более возвышенные аналогии, с хвалебной одой. А антиреклама, как известно, это тоже реклама, подчас вдвойне эффективная, особенно когда речь идет о верхних регистрах потребительской культуры (что хорошо понимали итальянские и русские футуристы).

И все же, учитывая общий контекст, а также откровенно приземленный характер работ Касмалиевой/Джумалиева, следует отнести их к антиориенталистскому и антиромантическому направлению в современном среднеазиатском искусстве. Более того, размежевание с «кочевым ориентализмом» и его экзотическими саморепрезентациями лежит в основе практики дуэта.

[5] Несколько иной взгляд на эту работу дуэта предлагает Оксана Шаталова, усматривающая в ней черты «высокого стиля» и «эпическую тональность» [Шаталова, 2007].

[6] Краткий очерк творчества Менлибаевой в контексте проблематики постколониализма предлагает Алексей Улько [Улько, 2015].

ISSN 2227-6165

Это размежевание было инсценировано Гульнарой Касмалиевой в перформансе «Прощальная песня» (2001). В нем художница, одетая в традиционный халат, играла на традиционном смычковом инструменте кыл-кыяк, после чего отстригала косы, которые все это время плела ее ассистентка – иначе говоря, обрывала все связи со своей якобы «традиционной», а на деле тщательно выстраиваемой идентичностью, привязывающей ее к определенному месту. Все, что оставалось после этого – пуститься в бесконечные странствия, одно из которых и показывает «Новый Шелковый путь». Взамен фантазий на тему экзотического Другого, близкого к сакральным силам и источникам бытия, хотя бы и использующего в своих ритуалах реликты советского коммунизма или фетиши глобального потребительского капитализма в духе своеобразного «карго-культа», киргизский дуэт показывает совершенно будничную картину современного «кочевья», лишенную всякой эстетической привлекательности и ориенталистского флера. Если Атабеков и Менлибаева (ре)конструируют мифические идентичности – пусть и прибегая для этого к технике бриколажа (как в тематически близкой «Новому Шелковому пути» фотосерии Атабекова «Дорога в Рим», представляющей собой коллекцию мигрирующих символов разных культур), то Касмалиева/Джумалиев скорее демонстрируют их полный распад: металлолом, собранный в Кыргызстане, отправляется куда-то на переплавку, а вовсе не оказывается эффектной декорацией для дефиле на тему феминизма и витальности, как на фотографиях Менлибаевой.

Но стоит вспомнить, что романтизм имеет разные обличья. Примерно в середине фильма на экране возникает певец, судя по всему – один из водителей-дальнобойщиков, во время остановки поющий и аккомпанирующий себе на аккордеоне. Этим простым приемом достигается переключение с одного смыслового и эмоционального регистра (документального) на другой (поэтический) – или, если угодно, переход от «выживания» к «надежде». Другим способом такого переключения является прием, который можно назвать дефункционализацией или деконтекстуализицией. Примером служит работа «Кое-что о современном кочевничестве» (2006): в ней показана рутинная процедура предполетного досмотра пассажиров в аэропорту. При этом в центре внимания оказываются руки сотрудников службы безопасности, облаченные в белые перчатки. Вскоре их движения начинают напоминать какой-то странный ритуал, далекий от утилитарных целей и скорее наводящий на мысль о магическом посвящении отлетающих.

В сущности, весь проект Касмалиевой/Джумалиева пронизан ностальгией по традиционным эстетическим ценностям – ценностям красоты, гармонии, единства с природой – и стремлением их реанимировать, но одновременно пониманием того, что в современных условиях такая реанимация неуместна. Характерным образцом этой противоречивости служит видеоработа «Весна» (2009), где камерный ансамбль исполняет одноименную часть «Времен года» Вивальди посреди дымящейся городской свалки – пародии на величественный горный пейзаж, то есть романтизм в его исходном, «наивном» понимании. Здесь снова музыка выступает в своем романтическом качестве идеала для всех искусств. Что при этом важнее: критическое снижение, демонстрация несостоятельности эстетической утопии в мире грязи, нищеты и надвигающейся экологической катастрофы – или же нищета и разрушение служат необходимым контекстом для реализации утопического порыва? Однозначный ответ на этот вопрос едва ли возможен.

Думается, что пристрастие дуэта к мотиву дороги отчасти объясняется сознанием бесприютности самого искусства с его утопическими устремлениями. В этом смысле проявлением своеобразной авторефлексивности служат герои видеоинсталляции «Бруклинский мост» (2012) – люди, эмигрировавшие из республик Средней Азии в США, которые, как комментируют авторы, «живут в постоянном сомнении, возвращаться ли им домой или нет»: символом этой неопределенности существования «между берегами» на сей раз служит Бруклинский мост, снятый из вагона поезда. В другой, более ранней работе Касмалиевой/Джумалиева, «В будущее» (2005), перед глазами зрителя проходят два визуально рифмующихся видеоряда: в одном сменяют друг друга «постапокалиптические» виды недостроенного завода с прилегающей замусоренной территорией и дымящей вдали трубой, другой демонстрирует группу людей на берегу Байкала

ISSN 2227-6165

в ожидании парома – нового Ноева ковчега, который должен переправить немногих выживших в другой, лучший мир. В финале фильма судно, похожее на ретрофутуристический космический корабль, отходит от пристани, двигаясь в сторону далекого, тающего в синей дымке острова. Однако у зрителя остаются сомнения: не демонстрирует ли первый ряд реальность, ожидающую беглецов на другом берегу, – реальность, которая откроется их взору, когда дымка рассеется? Не предсказание ли это неизбежного краха утопических мечтаний?

Перед нами пример романтической иронии почти в духе Фридриха Шлегеля: «С внутренней стороны – это настроение, оглядывающее все с высоты и бесконечно возвышающееся над всем обусловленным» [Шлегель, 1983, с. 283]. Сама невозможность воплощения Идеала, его локализации, обретения им оседлости служит манифестацией возвышенной природы этого Идеала – то есть человеческого духа, который не в состоянии идентифицировать себя ни с чем конечным и определенным. Но эта невозможность одновременно выводит Идеал за конвенциональные, институциональные рамки, давая возможность ощутить его присутствие в самой неприглядной обстановке вроде замусоренной городской окраины и в самых низовых проявлениях эстетического чувства вроде песни проводницы в вагоне поезда.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Дёготь Е.* Список поражений. Речь на вручении премии Игоря Забела // Colta (2014). – http://www.colta.ru/articles/art/5339 (дата обращения: 08.08.2022).
2. Искусство Центральной Азии: актуальный архив [Каталог выставки в павильоне Центральной Азии, 51-я Венецианская биеннале]. – Бишкек, 2005.
3. Литература факта: первый сборник материалов работников ЛЕФа / Под ред. *Н.Ф. Чужака* [1929]. – Москва: Захаров, 2000.
4. *Улько А.* Ребенок на песке // Художественный журнал. 2015. № 96. https://moscowartmagazine.com/issue/18/article/269 (дата обращения: 08.08.2022).
5. *Фоменко А.* Неидиллические пасторали // Художественный журнал. 2017. № 3 (102). С. 70-83.
6. *Фоменко А.* Занимательный модернизм // Художественный журнал. 2020. № 114. С. 110-123.
7. *Шаталова О.* Время после надежд // Художественный журнал. 2007. №65/66. https://moscowartmagazine.com/issue/26/article/446 (дата обращения: 08.08.2022).
8. *Шлегель Ф.* Эстетика. Философия. Критика. В 2-х т. Т. 1 / Пер. с нем. *Ю. Попова*. – Москва: Искусство, 1983.
9. *Buchloh B.H.D.* Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art [1982] // Art after Conceptual Art / Ed. *A. Alberro* and *S. Buchmann*. – Cambridge (Mass), London: MIT Press, 2006. – P. 27-51.
10. *Owens C.* The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism // October, 1980, Vol. 12 (Spring), pp. 67-86.
11. *Owens C.* The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism. Part 2 // October, 1980, Vol. 13 (Summer), pp. 58-80. (a)

REFERENCES

1. Buchloh B.H.D. “Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art [1982]”. *Art after Conceptual Art*. Ed. A. Alberro and S. Buchmann. Cambridge (Mass), London, MIT Press, 2006. Pp. 27-51.
2. D’ogot’ E. “Spisok porazheniy. Rech ya vruchenii premii Igor’a Zabela” [The list of defeats. Speech at the Igor Zabel Award ceremony]. *Colta* (2014). http://www.colta.ru/articles/art/5339 (in Russ.)
3. Fomenko A. “Neidillicheskije pastorali” [Non-idyllic pastorals]. *Khudozhestvennyi zhurnal*, 2017, no. 3 (102), pp. 70-83. (in Russ.)
4. Fomenko A. “Zanimatelnyi modernizm” [An amusing modernism]. *Khudozhestvennyi zhurnal*, 2020, no. 114, pp. 110-123. (in Russ.)
5. *Iskusstvo Central'noj Azii: aktual'nyj arhiv* [Art from Central Asia: a Contemporary Archive]. Catalogue. Bishkek, 2005. (in Russ.)
6. *Literatura fakta: pervyi sbornik materialov rabotnikov LEFa* [Literature of fact: the first collection of materials from LEF workers] [1929]. Chuzhak N. (Ed.). Moscow, Zacharov, 2000. (in Russ.)
7. Owens C. “The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism. Part 1”. *October*, 1980, vol. 12 (Spring), pp. 67–86.
8. Owens C. “The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism. Part 2”. *October*, 1980, vol. 13 (Summer), pp. 58–80. (a)
9. Schlegel F. *Estetika. Filosofia. Kritika* [Aesthetics. Philosophy. Critics]. V 2-kh tomakh. T. 1. Moscow, Iskusstvo, 1983. (in Russ.)
10. Shatalova O. “Vrem’a posle nadezhd” [The time after hopes]. *Khudozhestvennyi zhurnal*, 2007, no. 65/66. https://moscowartmagazine.com/issue/26/article/446 (Revised: 08.10.2022). (in Russ.)
11. Ulko A. “Reb’onok na peske” [Child on the sand]. *Khudozhestvennyi zhurnal*, 2015, no. 96. https://moscowartmagazine.com/issue/18/article/269 (Revised: 08.10.2022). (in Russ.)

ISSN 2227-6165

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

Научная статья / Research article
УДК/UDC 791.43.03+791.43.04
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-56-66

Федор Викторович Ушаков
Fedor Viktorovich Ushakov
студент бакалавриата факультета культурологии,
bachelor's student of the Faculty of Culturology,
Российский государственный гуманитарный университет
Russian State University for the Humanities
f.ushakoff@yandex.ru

ОБРАЗ ГОРОДА ВО ФРАНЦУЗСКОМ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОМ КИНО 1970-х ГГ.: «ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ СПИТ» ЖОРЖА ПЕРЕКА

THE IMAGE OF THE CITY IN FRENCH EXPERIMENTAL CINEMA OF THE 1970s: GEORGES PEREC'S "THE MAN WHO SLEEPS"

В статье рассматривается образ городского пространства на примере фильма «Человек, который спит», вышедшего в 1974 году. Представленный фильм аккумулирует первые экспериментальные опыты киноавангарда 1920-х гг. в работе с изображением и звуком и пытается выстроить новый нарратив, прибегая к актуальной социальной проблематике 1970-х гг., в частности к проблеме приватного и публичного пространства. Приватное и публичное пространства, рассмотренные в фильме как части общего городского пространства – это пространства повторяющихся действий и практик главного героя, снятых в хаотичной последовательности. Город понимается как постоянно изменяющаяся конструкция, где грань между субъективным восприятием главным героем города и объективным восприятием, за которое отвечают кинокамера, камеры видеонаблюдения, часто стирается.

Ключевые слова: город, повседневность, французское экспериментальное кино, Жорж Перек, аудиовизуальный образ, асинхронность, авангард

Для цитирования: *Ушаков Ф.В.* Образ города во французском экспериментальном кино 1970-х гг.: «Человек, который спит» Жоржа Перека // Артикульт. 2022. №3(47). С. 56-66. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-56-66

The article examines the image of the city on the example of the film "The Man Who Sleeps", released in 1974. The presented film accumulates the first experimental experiences of avant-garde cinema of the 1920s in working with image and sound and tries to create a new narrative, resorting to the actual social issues of 1970s, in particular to issue of private and public space. Private and public spaces, considered in the film as part of general urban space, are spaces of repetitive actions and practices of the protagonist filmed in a chaotic sequence. The city is understood as constantly changing construction where the line between subjective perception of the protagonist of the city and objective perception for which the movie camera, CCTV cameras are responsible is blurred.

Keywords: city, everyday life, French experimental cinema, Georges Perec, audiovisual image, asynchrony, avant-garde

For citation: Ushakov F.V. "The image of the city in french experimental cinema of the 1970s: Georges Perec's "The man who sleeps"." *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 56-66. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-56-66

Городское пространство, начиная с 1920-х гг., требовало новых форм репрезентации. Анри Лефевр в своей работе 1974 года «Производство пространства» говорит о том, что примерно к 1910 году исчерпывает себя пространство, под которым он подразумевает старый мир, лишенный влияния стремительно развивающихся технологий и связанный с иными представлениями об общественной жизни [Маккуайр, 2014, с. 94-95]. В 1920-х-1930-х годах Вальтер Беньямин и Зигфрид Кракауэр выдвигают мысль о том, что кино имеет непосредственное отношение к формированию нового динамичного пространства [Маккуайр, 2014, с. 96].

Идея динамики городского пространства в кинематографе возникла не сразу. В конце XIX-начале XX вв. киносъемки городов состояли из статичных кадров, снятых с одной точки. Движение было свойственно самой уличной жизни [Маккуайр, 2014, с. 100]. Но именно в 1920-е кинохроники переросли в многоплановое повествование, где фильм стал компоноваться при помощи «дробления» и «сборки». Динамичность кинообраза бросила вызов традиционному изображению.

© Ушаков Ф.В., 2022

ISSN 2227-6165

В этот период с нарастанием популярности звукового кино режиссёрами осуществляется ряд аудиовизуальных экспериментов в условиях городского пространства. К таким экспериментам можно отнести, например, серию фильмов в жанре «городской симфонии», в частности фильм «Берлин – симфония большого города» Вальтера Руттмана, вышедший в 1927 году, и фильм «Человек с киноаппаратом» Дзиги Вертова 1929 года. Как утверждает Скотт Маккуайр, цель «городской симфонии» – раскрыть ритмы и образцы жизни современного города [Маккуайр, 2014, с. 97-99]. Дзига Вертов в вышеназванном фильме демонстрирует возможности киноглаза, который способен запечатлеть то, что не способен видеть обычный человеческий глаз. Киноглазом выступает кинокамера, которая становится главным участником событий. Городское пространство в фильме было представлено через монтажную обработку и хаотичную демонстрацию отснятых кадров.

В 1970-е гг. ситуация усложняется социальным контекстом. Май 1968 г. (одно из важнейших событий в истории Франции в XX в.) позволяет иначе взглянуть на многие аспекты социального – меняются взгляды на отношения между мужчиной и женщиной, на проблему домашнего насилия, трудоустройства, сексуальности и т.д. Приватное пространство и рутинная повседневность также актуализируются в этот период. В кино многие видят возможности для передачи собственных идей, собственной рефлексии.

«Человек, который спит», снятый режиссёром-документалистом Бернаром Кейзанном по одноименной книге Жоржа Перека [Перек, 2006] и вышедший в 1974 году, как образец авангардных традиций 1920-х гг. и социальной проблематики 1970-х гг., выстраивает в своем своеобразном нарративе особое визуальное пространство. Город в фильме представляет собой поле для аудиовизуальных экспериментов и экспериментов, связанных с оппозицией таких смысловых категорий, как динамика/статика, широта/теснота, наполненность/пустота, реальное/нереальное. Город постоянно изменчив. При этом город рассматривается благодаря режиссёрской оптике через призму повседневности главного героя.

Фильм «Человек, который спит» рассказывает о безымянном парижском студенте, жизнь которого состоит из повторяющихся действий и практик повседневности, демонстрируемых зрителю. Внезапно студент, пытаясь освободиться от рутины, перестает посещать занятия в университете и совершает бесцельные прогулки по Парижу, посещает бар, кинотеатр, а также много времени проводит дома. Его главной практикой становится отсутствие цели, безразличие. Несмотря на экранное впечатление видимости постоянного и хаотичного движения, главный герой фильма, который, кстати, на протяжении всего фильма не произносит ни слова, доводит движение до состояния его полной иллюзорности. Отсутствие действия как концепт становится главным лейтмотивом фильма, а город репрезентируется как место безразличия.

Город построен на основании выбранной повседневности главного героя и влиянии закадрового голоса женщины на городское пространство, который асинхронно с изображением, обращаясь к главному герою (мужчине) на «ты», повествует о его действиях, состоянии, вещах и т. д.

Повседневность представлена на двух уровнях – на уровне замкнутого пространства комнаты, в которой обитает главный герой, и на уровне «внешнего» городского пространства, где присутствует больше простора для толпы, которая, тем не менее, также редко встречается. Несмотря на представленное формальное разграничение пространств, комната главного героя также представляет собой часть города, репрезентируя его герметичность.

В случае замкнутого пространства зрителю демонстрируются повторяющиеся процедуры приготовления завтрака (включение чайника в розетку, насыпание кофе Nescafe в миску, а затем переливание воды из чайника в миску, употребление кофе в разных местах комнаты – на кровати или подоконнике), а также сидение на кровати в разных позах или перемещение по комнате в крайне редких случаях. При этом главный герой, находясь у себя в комнате, часто читает разные книги (например, работы Раймона Арона или «Повседневная жизнь в современном мире» Анри Лефевра) (*рис. 1*), наблюдает за трещиной на потолке, прислушивается к каплям воды в кране умывальника, раскладывает игральные карты на полу или кладет колоду на книжную полку.

ISSN 2227-6165

Рис. 1.
«Повседневность» главного героя в замкнутом пространстве комнаты.

Также киноглаз задерживается на вещах замкнутого пространства – плакатах (так у главного героя висит плакат Tunisie, отсылающий к родине режиссёра фильма), трещинах, дверной щели, книжной полке. На полке главного героя лежит «Таинственный остров» Жюля Верна из серии «Необыкновенные путешествия». Из вещей и практик создается модус эскапизма и мнимого комфорта, где пространственно-временная категория размывается.

Кровать главного героя, в свою очередь, представляет собой отдельное, иллюзорное, пространство, позволяющее главному герою использовать свое воображение.

«Внешнее» городское пространство, несмотря на показ бесцельных блужданий главного героя, имеет похожую по смыслу, но по-другому организованную логику замкнутого пространства. Оно также открывает возможность повторяющимся практикам для главного героя. Так он посещает кинотеатр, одни и те же бары, где заказывает стейк с картофелем фри (приготовление одного и того же блюда снято одним дублем), ходит по похожим улицам и проспектам.

Город динамичен и статичен одновременно. Динамика проявляется во всех сценах с присутствием толпы – например, ранее рассмотренное начало фильма, где люди едут по своим делам, а также в частых перемещениях главного героя по городу. Статика наблюдается в сценах в замкнутом пространстве комнаты главного героя, при демонстрации общего плана города, пустых коридоров университета и домов или пустых галерей и улиц, в которых отсутствует человек или следы его деятельности в настоящий момент времени. Статика, однако, несмотря на свое явное присутствие, условна для зрительского восприятия из-за почти постоянного пролета или наезда камеры на свою неподвижность. Лишь изредка возникает статичный кадр, когда нужно показать какую-то деталь городского пространства – например, витрину магазина или табличку с названием улицы.

Большую часть времени пространство кажется широким за счет пустоты улиц, по которым блуждает главный герой (особенно это заметно, когда зрителю демонстрируют панорамные кадры). Но в то же время пространство города кажется тесным, как и комната главного героя (отчасти за счет крупных планов пустых улиц Парижа и за счет формата кинокадра 4:3). В одном из кадров главный герой пересекает коридор, но кадр построен так, что кажется, будто герой протискивается через щель между сжимающихся стен (*рис. 2*). Стены словно довлеют над фигурой человека. Как и стропила, которые как будто вытесняют фигуру главного героя, заставляют быть ближе к стене (*рис. 3*). Возникает ощущение тесноты и в сцене, в которой комната главного героя снята с улицы, когда он встает закрыть окна, создавая для себя герметичное пространство (*рис. 4*). Одно стекло в раме слегка разбито, создавая щель, которая как бы пропускает зрителя в созданный главным героем мир. Причем свет присутствует только в пространстве комнаты, а все остальное находится в темноте.

Рис. 2.
Главный герой проходит коридор. Кадр создает ощущение «тесноты».

Рис. 3.
Главный герой в тесном коридоре.

Рис. 4.
Главный герой встает закрыть окна.

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

Тесное пространство создают также толпы людей, возникающие в начале и конце фильма (*рис. 5*). Созданная толпой теснота в конце фильма позволяет разрушить пространство равнодушия и небытия главного героя. В работе-эссе Вальтера Беньямина «Париж, столица XIX столетия» в 5 разделе «Бодлер, или парижские улицы» Беньямин пишет, что «толпа – это вуаль, через которую привычная городская среда подмигивает фланеру как фантасмагория» [Беньямин, 2000, с. 160].

Рис. 5.
Толпа.

Действительно, город – это что-то метафизическое, что фланеру необходимо прочувствовать. Время и пространство, как и в романе, также длятся, но нелинейно. Главный герой совершает блуждания по городу, где отсутствует разница между реально совершенными маршрутами и воображенными. Окончательная реальность или «пробуждение» героя возвращается в конце, когда главный герой снова возвращает чувство самовосприятия и присутствия в настоящем городском пространстве. В этот момент городское пространство перестает быть частью сна; реальность приходит через расщепление и полный крах нереальности, выраженный в сцене с руинами.

Тема пересечения городского пространства с целью его изучения нашла новые смыслы с появлением значимого труда «Психогеография» вышеупомянутого Ги Дебора. В своем труде Ги Дебор вводит понятия «психогеографии» и «дрейфа». «Дрейф» – это ситуационистский метод, техника прохождения через несколько сред [Дебор, 2017, с. 20]. Под ним подразумевается свободное движение, где случайность перемещения играет важную роль.

Когда начинается закадровый голос, пространство становится пустым, и наполненность лишь иногда возвращается как контраст к утвердившейся пустоте или как апогей состояния невозможности от нее укрыться. Главный герой ходит по пустым улицам, становясь либо удаленной фигурой (*рис. 6*), либо крупной за счет наезда камеры, когда главный герой, например, пересекает

Рис. 6.
Пустой проспект Марешаль Гальени.

ISSN 2227-6165

аркаду с витринами, посещает полупустой бар (камера специально медленно наплывает на главного героя, чтобы охватить пустое пространство бара) и т.д. Наполненность пространства создают толпы, вещи в доме главного героя, городские объекты.

Реальное-нереальное организуется через призму субъективного и объективного восприятия, которые становятся размытыми. Реальность – это начало фильма, когда присутствует целостное и сложноорганизованное городское пространство, в котором возможность обитания и социальной нормы первостепенна, это камеры видеонаблюдения, отвечающие за объективность и смотрящие на главного героя со стороны. Конец фильма представляется также реальностью, поскольку он разрушает созданный мир безразличия главного героя (*рис. 7*) и возвращает его в мир социального взаимодействия.

Рис. 7.
Руины дома главного героя.

Главный герой часто смотрит в камеру (безжизненным взглядом), ломая четвертую стену, как бы ведя немой диалог со зрителем, наблюдающим, которого сравнивает с собой (*рис. 8*). Таким образом, «синхронизация пространственного единства и временной последовательности, как и зрительская идентификация и понимание нарратива, начинают трещать по швам» [Эльзессер, Хагенер, 2017, с. 190].

Дистанция между главным героем и зрителем еще утрачивается и потому, что закадровый голос обращается к главному герою на «ты». Это обращение напрямую связано с молчанием главного героя, поскольку il c'est tu (он – это ты) очень похоже на il s'est tu (он перестал говорить) [Dobson, 2019, p. 50].

Единственным потенциальном диалогом в фильме с реальным человеком можно считать наблюдение главного героя за стариком, сидящим на скамейке в Люксембургском саду и глядящим

Рис. 8.
Главный герой смотрит в камеру.

ISSN 2227-6165

Рис. 9.
Наблюдение главного героя за стариком.

в пустоту. Это единственный почти осязаемый персонаж, которому главный герой хочет подражать, но главный герой слишком безразличен, чтобы действительно подражать. Это подчеркивается разграничивающим их фонарным столбом, преграждающим возможность к диалогу (*рис. 9*).

Наблюдение также является составляющей образа города. Камера видеонаблюдения встречается в фильме, когда тикают стрелки часов (*рис. 10*), а затем открывается вид сверху на то, как главный герой идет по улице. Создается впечатление, что за главным героем следят внутри фильма, следит объективность городского пространства. Как отмечал Скотт Маккуайр, «рутинный сбор данных создает условия для возникновения общества контроля» [Маккуйар, 2014, с. 222].

Рис. 10.
Камера видеонаблюдения.

Главный герой также посещает кинотеатры, которые одновременно отвечают за организацию как визуального (наблюдательного)/ аудиального пространства, так и полного/пустого пространства. Имеется ввиду, что кинотеатры в разных моментах по-разному наполнены (кинозал либо заполнен зрителями, либо в нем присутствует только главный герой) (*рис. 11*).

Еще одной визуальной характеристикой города в фильме является светотень. Фигура главного героя удаляется, спускаясь по винтовой лестнице, и затеняется. Главный герой направляется в университет и, как потом выясняется, на экзамен, но это совершённое действие будто совершено его двойником; сам же главный герой не предпринимает действий, скорее, стоит говорить об «отсутствии действия».

Перейдем к аудиальной составляющей. Важную роль в передаче звука в фильме «Человек, который спит» играет закадровый голос, создающий диссонанс между звуком и изображением, что, в свою очередь, приводит зрителя к ощущению просмотра двух разных фильмов. Закадровый голос принадлежит французской актрисе театра и кино Людмиле Микаэль [Dobson, 2019, p. 50].

ISSN 2227-6165

Рис. 11
Кинотеатр.

Перек отказался от использования диалога и отредактировал оригинал текста, сократив и изменив многие моменты (Перек сохранил из книги только сцены «действия» или потенциального действия, но отображенного, поскольку бездействие также показано как действие за счет постоянного движения камеры), чтобы подогнать текст под монолог, озвученный голосом за кадром и обращенный к герою и вместе с тем ко зрителю [Dobson, 2019, p. 49].

Кейзанн описал фильм как «три разные работы (изображение, текст, звук), которые образуют историю, историю, которая создает эмоцию» [Dobson, 2019, p. 49]. Перек считал, что в фильме нет истории, нет событий, а есть только текст, который читает закадровый голос. Как же работает закадровый голос и как он влияет на город, представленный в фильме?

Закадровый голос впервые возникает в фильме на 6 минуте 36 секунде, становясь основным источником звука (до этого звучит только фоновый шум города и тиканье часов), и на протяжении всего фильма ощущается как подчеркнуто женственный, то есть нежный, и дикторский, поскольку ухо хорошо воспринимает каждое произнесенное слово. Он появляется, когда образуются пустые пространства города – исчезают толпы людей, которые были показаны в начале фильма, отсутствует почти какое-либо движение на дорогах.

Ближе к 32 минуте, когда главный герой читает за столиком кафе газету «Le Monde», закадровый голос раздваивается, становясь неразличимым (в этот момент демонстрируется повторяющаяся сцена со служебным автомобилем, из которой выходят разные состоятельные люди, включая главного героя), а потом вновь становится, как прежде. В конце фильма голос совершенно меняет диапазон звучания, переходя на повышенные тона, экспрессию, которая сменяется шепотом при сцене разрушенного дома главного героя, подчеркивающим кульминацию состояния главного героя.

Отметив диапазон его звучания, стоит сказать, каким образом закадровый голос влияет на восприятие города. Выше было упомянуто о том, что он возникает впервые, когда образуется пустое пространство. В самом деле – с его появлением зрителю демонстрируется лицо главного героя крупным планом, сидящим в аудитории, и 25 кадром пустые коридоры и аудитория университета (голос становится актором бездействия и реализующейся остраннности). Закадровый голос: «Будильник звонит, но ты не шевелишься, ты продолжаешь лежать в постели и даже закрываешь глаза». На моменте произнесенной фразы «ты не шевелишься, ты продолжаешь лежать в постели» показано лицо главного героя, который продолжает сидеть в своей комнате на кровати. Пока закадровый голос говорит о действиях главного героя, сам главный герой продолжает оставаться неподвижным.

Городские улицы Парижа возникают, также не совпадая с озвученным Людмилой Микаэль текстом. Например, при изображении широкого проспекта Марешаль Гальени (12:47-13:05), по которому главный герой идет, становясь удаленной фигурой за счет отъезжающей камеры, закадровый голос описывает замкнутое пространство комнаты главного героя: «…лачуга 2,92 метра в длину и 1,63 метр в ширину, то есть площадью чуть более 5-ти квадратных метров – чердак,

ISSN 2227-6165

где ты проводишь часы, дни. Ты сидишь на кровати, которая слишком коротка, чтобы вытянуться…»

Посещение главным героем кинотеатра озвучивается под следующие слова: «Выходишь из дома только с наступлением ночи – как крысы, кошки и уроды. Перемещаешься по улицам, проскальзываешь в маленькие грязные кинозалы на Больших бульварах». В этот момент зритель наблюдает практику, которая уже вышла из употребления – билетер с фонариком доводит до места главного героя и забирает у него билет. Когда главный герой опускается в кресло, закадровый голос замолкает, уступая место звуку, доносящемуся с киноэкрана, создавая эффект дополнительного пространства. Звук с киноэкрана странным образом влияет на восприятие зрителя за счет сочетания звуков стучащих каблуков и саспенса (в какой-то момент окончательно теряется разница между звуками созданной двойной «реальности»). Кинозал не показан зрителю полностью, но по сидящему позади главного героя мужчине можно лишь догадываться о присутствии посторонних зрителей. Главный герой опускает глаза, через монтажную склейку меняется сцена. «Иногда бродишь всю ночь, иногда целый день спишь. Ты бездельник, лунатик, моллюск. Ты чувствуешь себя неприспособленным для того, чтобы жить, действовать, чтобы чем-то заниматься» – параллельно этим фразам главный герой сидит в пустом кинозале, а звук, доносящийся с киноэкрана, стихает, снова предоставляя возможность доминировать закадровому голосу.

Минуя сцену с блужданием главного героя среди аркад, зритель снова возвращается к сцене, где главный герой проходит в кинозал (в этот раз полностью заполненный) на свое место, сопровождаемый другой билетершей. Закадровый голос в этот момент произносит с той же неспешной интонацией: «…практически ты уже всего достиг в тот майский день, когда было чересчур жарко, когда произошло несвоевременное соединение текста, смысл которого ты потерял, чашки кофе, вкус которого неожиданно показался тебе слишком горьким…». Далее следует повествование закадрового голоса о приобретении зрелости главного героя, которое наслаивается на изображение аркады из дверей в пустом помещении.

Вместе с тем немало случаев, когда звук полностью совпадает с изображением. Буквально следующая сцена после сцены с прохождением проспекта Марешаль Гальени синхронизируется с текстом – главный герой, сидя в своей комнате, смотрит на таз с замоченными в нем носками (кажется, что изображенное «действие» происходит в настоящем – «Сейчас ты рассматриваешь, как зачарованный, розовый таз, в котором мокнут носки…»). Сцена со стариком также является наглядным примером подобной синхронности. Но синхронность изображения и звука часто случайна.

Помимо закадрового голоса за звук в фильме отвечает ритм. В своей работе «Советский слухоглаз» Оксана Булгакова обращает особое внимание на радиоухо (помимо киноглаза) и выделяет фигуру Вертова как основоположника экспериментальных работ со звуком. [Булгакова, 2010, с. 54-55]. Вертов пытался использовать диссонирующие, но подлинные звуки и записал документальные шумы. Был изобретен звукозрительный сценарий. Так в первом варианте сценария к фильму «Энтузиазм: Симфония Донбасса» (1930) Вертова «конфликтное столкновение интенсивных звуков символических тел было противопоставлено акустике личного мира». Тело массы представлено как способное воплотить ритмы индустриальных шумов. В фильме Вертова важна разница между видимым и слышимым героиней и видимым и слышимым зрителем.

В фильме «Человек, который спит» ситуация похожая. Во-первых, наличие городских шумов. Во-вторых, разница между видимым и слышимым (текст закадрового голоса часто не совпадает с изображением). При этом в фильме почти отсутствует какое-либо музыкальное сопровождение.

Звуки, которые можно услышать помимо закадрового голоса, образуют представление о городском пространстве, которое тонет в своей скуке и бессодержательности. К таким звукам относятся городские шумы в начале фильма, которые заменяются вскоре закадровым голосом, тиканье часов, однообразное звучание клавиш на пианино, колокольный звон, приглушенный звук, похожий на завывание ветра, заполняющий промежуток безмолвия, капание воды из крана, слот-машина.

ISSN 2227-6165

Городские асинхронные шумы образованы также согласно определенному ритму. Под ритмом здесь подразумевается нарушение линейности. Ранее уже было упомянуто о том, что повседневность главного героя целиком построена на снятых вразнобой кадрах, которые повторяются между собой, но могут выражать разное положение позы при совершении одного и того же действия. Нарушение линейности наблюдается и в незначительных сценах, которые можно упустить из виду. Например, дважды повторяется сцена с бегущими мальчиками, которые колотят прутом по железной ограде. Начало и конец фильма связаны одинаковым общим планом жилых домов Парижа, оставляя ощущение продолжения повествования, где существует, как ни в чем не бывало, реальная повседневность, а все, что было связано со скитаниями главного героя по пустынным улицам города, кажется плодом воображения. Главный герой, старающийся избегать мир внешних изображений и звуков, в конце фильма становится реципиентом переосмысленного звука.

Таким образом, одной из попыток представить город в экспериментальном кино был фильм «Человек, который спит» 1974 года. Вобравший в себя традиции киноавангарда 1920-х гг., где были важны новые представления о городе как о динамичном пространстве, которое можно было зафиксировать с помощью киноглаза и радиоуха, «Человек, который спит» также пытается представить город с помощью технических экспериментальных методов, а также смысловых. Визуальное пространство города выстраивается при помощи различных дихотомий, а также таких категорий, как наблюдение, светотень. Структуры городской повседневности раскрываются как на уровне комнаты главного героя, так и на уровне внешнего городского пространства. За звук, в первую очередь, отвечает закадровый голос женщины, обращенный к главному герою от второго лица и звучащий асинхронно с изображением.

Однако помимо аудиовизуальной репрезентации города это также пространство, в котором есть как субъективное восприятие главного героя, где демонстрируется выбранная им повседневность, в основе которой лежит безразличие к окружающей действительности, так и объективное восприятие, которое представлено в виде кинокамеры и камер видеонаблюдения.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Берлин: Симфония большого города / Berlin – Die Sinfonie der Großstadt (1927, реж. Вальтер Руттман, Германия), док.
2. Человек, который спит / (1974, реж. Бернар Кейзанн, Франция), игр.
3. Человек с киноаппаратом / Man with a Movie Camera (1929, реж. Дзига Вертов, СССР), док.

ИСТОЧНИКИ

1. *Перек Ж.* Человек, который спит / Пер. с фр. *Кислов Валерий*. – Москва: ИД Флюид, 2006.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Беньямин В.* Париж, столица XIX столетия // *Беньямин В.* Озарения. – Москва: Мартис, 2000. – С. 153-167.
2. *Булгакова О.* Советский слухоглаз: кино и его органы чувств. – Москва: Новое литературное обозрение, 2010. – С.54-55.
3. *Дебор Ги.* Психогеография. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017.
4. *Маккуайр С.* Медийный город: медиа, архитектура и городское пространство. – Москва: Strelka Press, 2014.
5. *Эльзессер Т., Хагенер М.* Теория кино. Глаз, эмоции, тело. – Санкт-Петербург: Сеанс, 2017.
6. *Dobson J.* Vanishing points: Shifting perspectives on the Man Who Sleeps / Un homme qui dort // Georges Perec's Geographies: Material, Performative and Textual Spaces. – UCL Press, 2019. – P. 47-64.

SOURCES

1. Perec G. *Chelovek, kotory spit* [The Man Who Sleeps]. Moscow, Izdatelskiy Dom Fluid, 2006. (in Russ.)

REFERENCES

1. Benjamin W. "Parizh, stoliza XIX stoletia" [Paris, Capital of the 19th Century]. Benjamin W. *Ozareniya* [Insights]. Moscow, Martis, 2000. Pp. 153-167. (in Russ.)
2. Bulgakova O. *Sovetskij sluhoglaz: kino i ego organy* [Soviet sluhoglaz: cinema and its senses]. Moscow, Novoye literaturnoye obozrenie, 2010. (in Russ.)
3. Debor Gi. *Psichogeografia* [Psychogeorgaphy]. Moscow, Ad Marginem Press, 2017. (in Russ.)

4. Dobson J. “Vanishing points: Shifting perspectives on the Man Who Sleeps / Un homme qui dort.” *Georges Perec’s Geographies: Material, Performative and Textual Spaces*. UCL Press, 2019. Pp. 47-64.
5. Elzesser T., Hagener M. *Teoriya kino. Glas, emozii, telo* [Film Theory. An Introduction Through the Senses]. Saint Petersburg, Seans, 2017. (in Russ.)
6. Makkyair S. *Mediyniy gorod: media, arhitektura i gorod* [The media city: Media, Architecture and Urban Space]. Moscow, Strelka Press, 2014. (in Russ.)

ISSN 2227-6165

ART&CULT АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

ISSN 2227-6165

Научная статья / Research article
УДК/UDC 791.43-2
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-67-86

Анна Владимировна Кирсанова
Anna Vladimirovna Kirsanova
аспирант кафедры философии, социологии и культурологии,
PhD student, Chair of the Philosophy, Sociology and Cultural Studies,
Московский гуманитарный университет
Moscow University for the Humanities
miss.muz-anuta@yandex.ru

ФИЛЬМЫ ЭСХАТОЛОГИЧЕСКОГО КАТАСТРОФИЗМА КАК КУЛЬТУРНЫЕ АРТЕФАКТЫ СВОЕГО ВРЕМЕНИ: РАССМОТРЕНИЕ В ИСТОРИЧЕСКОЙ ДИНАМИКЕ

FILMS OF ESCHATOLOGICAL CATASTROPHISM AS CULTURAL ARTIFACTS OF THEIR TIME: CONSIDERATION IN HISTORICAL DYNAMICS

Статья посвящена выявлению и исследованию фильмов эсхатологического катастрофизма, их динамике развития и особенностям. Обозначаются понятия «катастрофизм» и «эсхатология» и их взаимосвязь, на основе которых выявлена авторская концепция *эсхатологического катастрофизма в кино* и его атрибутивные признаки. Методология включает анализ и синтез кинофильмов, рассмотрение их в исторической динамике и взаимосвязь с социокультурным контекстом эпохи. Исследование охватывает фильмы производства США, Франции, Италии, Китая, Канады и другие. Отражены общие тенденции развития фильмов эсхатологического катастрофизма, факторы, которые обуславливали рост кинокартин. Объясняется, почему фильмы-катастрофы привлекают зрительскую аудиторию в тот или иной период, а также с помощью метода социокультурного наблюдения отслеживается философия фильмов и динамика изменения смыслового контекста эсхатологического катастрофизма в период с 1910-2020 годы. Объясняются возможные причины роста доминирующей идеи секулярного апокалипсиса на пересечении XX-XXI веков.

Ключевые слова: катастрофа, катастрофизм, эсхатология, фильм-катастрофа, Апокалипсис, мифология, секулярный апокалипсис, миллениум

Для цитирования: *Кирсанова А.В.* Фильмы эсхатологического катастрофизма как культурные артефакты своего времени: рассмотрение в исторической динамике // Артикульт. 2022. №3(47). С. 67-86. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-67-86

This article is devoted to the identification and research on films of “eschatological catastrophism”, their evolution and features. The concepts of “catastrophism” and “eschatology” and their relationship are indicated, and on this basis the author's concept of *“eschatological catastrophism” in cinema* and its attributive signs are revealed. The methodology used in this article includes the analysis and synthesis of films, considering the historical dynamics and their relationship with the socio-cultural context of the era. The study covers films produced in the USA, France, Italy, China, and Canada and other countries. The general trends in the development of eschatological catastrophism films, the factors that determined the rise of these films, are reflected. This research explains the reasons behind the popularity of catastrophe films in a particular period, and using the method of sociocultural observation, the philosophy of films and the dynamics of changes in the semantic context of eschatological catastrophism in the period from 1910-2020 are tracked. The possible reasons for the demand for the secular apocalypse films at the intersection of the XX-XXI centuries are discussed.

Keywords: catastrophe, catastrophism, eschatology, disaster film, Apocalypse, mythology, secular apocalypse, millennium

For citation: Kirsanova A.V. “Films of eschatological catastrophism as cultural artifacts of their time: consideration in historical dynamics.” *Articult.* 2022, no. 3(47), pp. 67-86. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-67-86

Фильмы-катастрофы – это направление в киноиндустрии, которое имело различную степень популярности с момента появления кинематографа. Такие кинофильмы удерживают внимание массового зрителя шоковыми эффектами, целью которых является заполнение эмоциональной жизни людей, завладение публикой, отвлечение от реальных проблем. Особая роль такого рода фильмов в пространстве массовой культуры подчеркивается распространяемыми страхами, апокалиптическими настроениями своего времени, а также фильмы-катастрофы отражают мировоззрение и запросы массовой аудитории в соответствии с веяниями эпохи.

В статье фильмы эсхатологического катастрофизма будут рассматриваться как культурные артефакты конкретного времени, на которые накладываются географические, экономические

© Кирсанова А.В., 2022

ISSN 2227-6165

особенности, социокультурные факторы, а также общественное самосознание. Поскольку тематика катастрофы была актуальна во все эпохи, в настоящей работе будет проанализировано, что представляет собой данное явление в пространстве симулякров, а также изучена та роль, которую выполняют кинофильмы соответствующего содержания для аудитории с 1910 по 2020 годы. Методология включает анализ и синтез кинофильмов, рассмотрение их в исторической динамике и взаимосвязь с социокультурным контекстом эпохи. В рамках данного исследования изучается катастрофа в кино как событие, возникшее по причине геофизических и астрофизических воздействий.

Катастрофа как понятие и ее различные коннотации

Катастрофа – фундаментальный элемент фильмов-катастроф, который объединяет второстепенные темы, а также привлекает зрителя. Реальные угрозы разрушения волновали людей издревле, что побуждало воплощать свои страхи и объяснять мир в творческом русле – мифах. Так, например, миф о потопе существует у многих народов.

Понятие «катастрофа» рассматривалось в различных областях знания. Греческое слово καταστροφή означает “поворот, поворотный момент дела”. Этимология слова по М. Фасмеру предполагает народный вариант, искаженное звучание значения слова «костовстрёха» – от «кость» и «встряхнуть» [Фасмер, 1986, с. 209]. В словарной трактовке Д.Н. Ушакова «катастрофа» представляется как «неожиданное несчастье, бедствие, событие, влекущее за собой трагические последствия» [Ушаков, 1935-1940]. В. А. Баришполец объясняет катастрофу как «(переворот, уничтожение, гибель), внезапное бедствие; событие, влекущее за собой человеческие жертвы, разрушение либо уничтожение различного рода объектов и материальных ценностей в значительных размерах, широкомасштабное ухудшение состояния окружающей природной среды и другие трагические последствия» [Баришполец, 2016]. Катастрофа с оттенком безнадежности и пассивного восприятия трактуется в иностранном словаре как: «Чрезвычайное ужасное событие, перевертывающее все и уничтожающее всякую надежду на хороший исход дела» [Попов, 1907, с. 177].

Научное представление о катастрофах включает в себя разнообразие вариантов понимания. Явления катастрофического характера и образ катастроф рассматривались во многих областях науки. В естествознании и палеонтологии взгляд на катастрофу – это учение о катастрофизме как процессе, в результате которого вымирает часть растений и животных, и жизнь сменяется новой вследствие креационизма или под действием неизвестных сил. Тема рассматривалась такими представителями как Ж. Кювье, Д´Орбиньи, Ч. Лайель. Влияние катастрофических событий позволяет говорить о феномене катастрофизма, который тесно связан с катастрофами, однако понятия у различных исследователей имеют свои коннотации.

С XX века катастрофизм рассматривают с различных точек зрения: как социальный, выходящий на межцивилизационный уровень и превращающийся в мегатенденцию [Тенякова, 2003]; как «факт сознания и рефлексии» [Кузнецов, 2000]; факт современного, идеологического, политического сознания, и как направление в социально-философской мысли, появившееся в XX веке [там же].

О.В. Кузнецов представляет понимание «катастрофизма» в научно-популярной литературе, где термин означает «апокалиптические настроения, идеи, психическое состояние ожидания близкой гибели человечества». Другое понимание катастрофизма – как «глобального мышления, взятого в контексте осмысления путей выхода из остро ощущаемого кризиса», исследователь охарактеризовал эмоциональную сторону такого ощущения как драматическую, напряженную, где человек ощущает себя в самой середине происходящих катаклизмов, социальных или земных, а также рассматривает катастрофизм с научной точки зрения, который подразумевает изучение темы эсхатологической (конечной) катастрофы в рамках научной парадигмы, рассмотрении актуальной ситуации и тенденции ее развития в контексте глобальных проблем, а не анализа истории человечества и исторического пути. В этом случае «катастрофисты» сравнивают конкретные направления с перспективой исчезновения социума [там же, с. 159-160, 206].

ISSN 2227-6165

Е.В. Положенцева отмечает, что катастрофизм является совокупностью настроений, идей, верований и может выражаться в форме духовной настроенности общества группы или индивида [Положенцева, 2003].

В работе О. М. Теняковой катастрофизм определяется как понятие, которое включает различные исследования о катастрофах, кризисах, апокалиптических настроениях и предполагает ответы на вопросы: каким образом общество существует на фоне этого мироощущения, включая отражение этих аспектов в политических и идеологических представлениях. Выделяются две смысловые трактовки катастрофизма: первая – как исследования в области катастрофических и предкатастрофных явлений и вторая – как форма сознания и мироощущения общества. Катастрофизм присущ всем историческим эпохам, отражался на локальном или региональном уровнях как характеристика цивилизационного сознания, либо воспринимался как осмысление природных катастроф. Для племенного человека катастрофизм имел большое значение: ожидание катастроф и стихий прослеживается через особое внимание к деятельности предсказателей и оракулов. Для современного мира применима направленность социального катастрофизма, формирующегося в большей степени под действием глобализации; он изучается в русле философии и социологии [Тенякова, 2003].

Философско-религиозная трактовка катастрофизма у князя Трубецкого выражена следующим образом: катастрофизм «оказывается не столько религиозным явлением, сколько социальным». Однако Н. Бердяев предлагает несколько иной ракурс катастрофизма – нечто большее: «Это новый мировой период, религиозная революция в мире, крушение всякого быта и бытовой религиозности, кризис рода. В катастрофическом мироощущении не только старое проходит, но и новое рождается» [Бердяев, 1913]. Катастрофизм с точки зрения философии и культурологии выступает как «специфическая форма мироощущения, мировосприятия, <…> важнейший компонент самосознания любой культуры» [Кузнецов, 2000, с. 10].

Вторая половина XX века характеризуется как эпоха, порождающая глобальные проблемы, поэтому начинает появляться огромное число концепций катастрофизма. Для нашего исследования под катастрофизмом предполагаются изменения во внешнем плане – смену жизни или ее частичную замену, и сопровождающиеся у людей апокалиптические настроения и ожидания на фоне происходящего, что приводит к трансформации восприятия и сознания (внутреннего плана), которое представлено в новом качестве или обновленном понимании благодаря катастрофе.

Соотношение понятий катастрофизм и эсхатология

Катастрофизм применительно к форме сознания имеет связь с эсхатологическими мотивами. Связь катастрофизма и эсхатологии выражает Е.С. Маслов, выделяя две составляющие в эсхатологическом восприятии: первая – это надежда на осуществление социально-космического идеала и есть эсхатология; вторая – катастрофизм как результат нового мира, его преображения. В такой двойственности выражен страх и надежда понимания будущего. Эсхатология, включающая в себя элемент катастрофы – распространенное явление в религиозных системах, впоследствии такое катастрофическое мироощущение распространится не только в рамках религии, но и в массовое сознание на протяжении столетий [Маслов, 2004]. Таким образом, эсхатология и катастрофы – это взаимодополняющие элементы, которые не противоречат друг другу.

«Эсхатология (от греч. εσχατος – «крайний, последний, самый отдалённый») – в религиозных системах учение о грядущих глобальных изменениях мира: о «конце света», о страшном суде и наступлении божественного порядка на земле, о конечной судьбе мира и человека [Трубецкой, 1904, т. 41, с.127]. Эсхатология различается как индивидуальная, которая подразумевает учение о посмертной судьбе человеческой души, а также универсальная – «учение о цели и назначении космической и человеческой истории, об исчерпании ими своего смысла, об их конце и о том, что за этим концом последует» [Аверинцев, 2017].

ISSN 2227-6165

Эсхатологию как понятие о прекращении существования мира и всего человечества ввел в 1831 году немецкий ученый Ф. Шлейермахер в «Христианской вере». Актуальность эсхатологии в человеческой жизни и причину неискоренимости ее проблем в человеческом сознании С. Булгаков объясняет таким образом: «Дитя двух миров, человек может забыть о своем происхождении и утратить живое чувство связи с иным миром, лишиться переживания запредельного наряду с переживанием имманентного, но он не может не знать о предстоящем ему уходе из этого мира» [Булгаков, 1994, т. 2].

Ввиду близкого соотношения понятий, связь катастрофизма и эсхатологии выражается через общую эмоциональную составляющую – ощущение страха, будущий мир представляется неустойчивым по причине ожидания конца света, цивилизации, человеческого рода, а также рассматривается вопрос времени. Благодаря развитию темы катастрофы в мифологических представлениях становятся ясными представления о времени, осмыслении прошлого, будущего и их событий. На основе этого О.В. Кузнецов выделяет парадигматическую катастрофу (первоначальную), которая выполняет функцию отделения времени исторического от «правремени» и эсхатологическую катастрофу (конечную) – как ее «зеркальное» отражение, функция которой – разграничить историческое время и «послевремя». В библейской схеме эсхатологическая катастрофа разрешает историческое противостояние Зла и Добра [Кузнецов, 2000]. Также христианская традиция включает в эсхатологическое представление Апокалипсис – как непосредственное включение темы Страшного суда, Антихриста, последней битвы перед окончанием истории и наступление Божьего Царства.

Исходя из того, что эсхатология – это учение о конечной судьбе мира и человека, сфера кино, используя эсхатологическую тематику в основе сюжета, больше концентрируется на изображении всемирной эсхатологии, предполагающей идеи о целях истории и космоса, а также описывающей угрозу жизни на планете от небесных тел, космических вторжений, природных стихий, предсказания конца света различных религиозных направлений или предсказания древних племен, таких как майя, а также другие древние пророчества. Основная идея – конец человечества как вида, шанс спасения представляется лишь для нескольких выживших, либо группы выживших, либо полное уничтожение всего сущего.

В рамках данной статьи катастрофа и катастрофизм в сфере кино будут рассматриваться с точки зрения процессов, происходящих во внешнем плане, посредством физической угрозы от сил природы, космоса или жизненноопасных изменений на поверхности Земли, а также и во внутреннем плане – социальном контексте, где проявляются апокалиптические настроения, ожидания гибели.

Эсхатологический катастрофизм в кино как понятие

Рассмотрев тему катастрофы, а также ее взаимосвязь с эсхатологией, мы выводим понятие *«эсхатологический катастрофизм»,* который выделяет кинокартины о грядущем конце света и возможном его осуществлении. Понятие будем использовать применительно к сфере кино, где эсхатологический катастрофизм характеризуется следующими признаками:

● Структура фильма-катастрофы предполагает четырехчастную композицию: отправную точку с относительным спокойствием, за которым следует сообщение о разрушительном событии и нарастающий хаос, тьма с последующим сражением, битвой или противостоянием и выход из тьмы, появление света как прообраза гармонии и восстановление порядка в новом качестве.

● Полное бессилие человека перед стихиями природы и космоса, что приводит к огромным разрушениям, а также последующему восстановлению в обновленном качестве.

● Во внешнем плане – реальная угроза существованию цивилизации и всему живому от геофизических или астрофизических причин и явлений.

● Источниками информации о грядущем конце и гибели всего живого могут служить древние предсказания; СМИ; научные сообщества, которые устанавливают факт тех или иных астрономических и геофизических причин.

ISSN 2227-6165

● Осмысление катастрофы как внешнего атрибута, для разрушения и изменения мира.

● Во внешнем (социальном плане) это выраженные апокалиптические настроения и ожидания, паника, разобщенность и хаос либо, наоборот, интеграция общества вокруг идеи спасения.

● Изображение и представление зрительской аудитории кинокартин с сюжетами о скором конце света как в религиозном, так и современном осмыслении – секулярном апокалипсисе.

Также стоит выделить близкое к эсхатологическому катастрофизму понятие «*парадигматическая катастрофа*», которую исследует О. В. Кузнецов. Представления о будущем в мифологии складывалось через тему катастрофы таким образом: парадигматическая катастрофа представляет собой «первоначальную» – движение из «правремени» во время «историческое» [Кузнецов, 2000], в сфере кино это происходит в обратном порядке – трансформация земного хаоса в Космос, который проявляется снова, как олицетворение гармонии и порядка. М. Элиаде указывает, что парадигматические события выражаются как отношение к всеобщему, противопоставляются индивидуальному, частному. Имитация парадигматического жеста через ритуал позволяет возвращаться человеку к Абсолютному. «Восстановление в памяти и реактуализация первоначальных событий помогали человеку первобытного общества различать и удерживать в памяти реальность. <…> Периодически повторением того, что было in illo tempore, внушается уверенность, что есть нечто, существующее в форме абсолютного. Это «нечто» – «священно», то есть имеет сверхчеловеческую и сверхвселенскую природу, но, тем не менее, доступно человеческому опыту» [Элиаде, 2010, с. 142]. Соответственно, *эсхатологический катастрофизм* также подразумевает возможность имманентного содержания *парадигматического катастрофизма*, в котором происходит очищение всего и возврат к Абсолютному, к гармонии «правремени». Поэтому употребление определения «эсхатологический катастрофизм» применительно к фильмам – это общее понятие, включающее в себя и парадигматический катастрофизм как вероятную часть развития событий. В случае, когда катастрофа в кино должна быть четко обозначена как возвращение к первоначалам, тогда будет использоваться конкретное понятие – «парадигматический катастрофизм».

Выявленные эсхатологический и парадигматический катастрофизмы позволяют рассмотреть их воплощение в кинематографе, а также найти особенности выражения и востребованность этих двух тематик в кино для зрителя.

Структура повествования эсхатологического катастрофизма в кино предполагает четырехчастную структурную композицию в развитии сюжета: экспозиция – обыденная и спокойная жизнь, следующий за ней триггер – сообщение о грядущей катастрофе. Несмотря на попытки предотвратить панические настроения, хаос продолжает набирать силу, и в третьей части композиции происходят наиболее эпические события, сцены разрушения, битвы, борьба со стихией, активизируется наиболее яркий потенциал персонажа-героя. Это является кульминационной точкой всей кинокартины, она масштабна, занимает позицию в точке золотого сечения, поэтому оказывает огромное впечатление и влияние на публику. Заключительная часть сюжета изображает эпизоды с ясным небом, солнцем, возможностью рассмотрения результата катастрофы крупным планом. Происходит очищение мира, приведение к изначальному моменту, откуда жизнь начнется в новом качестве. Отметим, что в кинофильмах, представляющих эсхатологический катастрофизм, присутствуют канонические мотивы древних мифов, которые описывали хаос, наступившую Тьму и последующее возрождение и очищение мира через катастрофу. После этого появляется Свет и новая, а также, в альтернативном варианте, обновленная жизнь. В современных интерпретациях фильмов содержится подобная концепция – режиссёры чаще предполагают подобную структуру не через полное уничтожение мира, но внутреннее переживание, очищение посредством катарсиса. Это подтверждает мысль Н. Бердяева о том, что в катастрофизме, а в данном случае в пространстве эсхатологического катастрофизма в кино рождается новое, из уходящего старого, обновленное зрительское восприятие.

ISSN 2227-6165

В третьей части структурной композиции эсхатологического катастрофизма в кино могут быть отличия и вариации: вариант пассивного созерцания катастрофы, где противостояние человека не приносит результатов, тем не менее происходит частичная гибель живого и дальнейшее восстановление. Среди таких фильмов: «Землетрясение» (2010), «Волна» (2015), «Пик Данте» (1997). Другой вариант – здесь вписывается парадигматическая катастрофа как «обнуление» цивилизации и всего живого и слияние с Абсолютом. Например: «Последняя ночь» (1998), «Меланхолия» (2011), «Последние часы» (2013).

Эсхатологический катастрофизм в кино показывает наиболее известные астрофизические и геофизические опасности, которые переживало человечество за многие тысячелетия, актуальность которых варьируется в зависимости от самосознания и контекста данного времени. Кометы – классический элемент XX века, предвещающий конец света. Благодаря всеобщему резонансу от происходящих событий, датская и французская кинокомпании использовали новость о комете Галлея, пролетавшей над Землей в то время, для привлечения зрителей в 1910-1930-е годы. (Такие фильмы как: “How Scroggins Found the Comet” (1910), “Cupid and the Comet” (1911), “MacNab visits the Comet” (1910), “Verdens Undergang” (1916). После 1990-х аудитории интересны также и масштабные сюжеты с разрушением Земли другой планетой, извержениями вулканов, падениями метеоритов. Так, например, землетрясения характерны для кинофильмов норвежского производства, Китая и Канады; цунами и землетрясения для Китая, Южной Кореи, что отражает господствующие страхи и обусловлено географическим положением. (Например: «Землетрясение» (2010), «Волна» (2015), «2012: Цунами» (2009). Американская киноиндустрия содержит широкое разнообразие сюжетов о бедствиях.

Триггером в фильмах-катастрофах является сообщение о катастрофе. Как правило, информация о надвигающемся бедствии транслируется в кино посредством персонажей, которые принадлежат к научному сообществу, но такой герой всегда находится в меньшинстве и не находит отклик в правительственных кругах. Также, сообщение о грядущем катаклизме может быть изъято из древних текстов и пророчеств неких цивилизаций. Как правило, пространство фильма – это форма эмоционального восприятия, поэтому картина апокалипсиса или конца света формируется как одномоментное событие, которое развивается динамично и происходит в течение нескольких дней или даже часов для персонажей и героев. Поэтому кризис либо разрешается в последние секунды усилиями персонажа-Героя, либо происходят разрушения без возможности борьбы со стихиями или мощными факторами. (Например: «Пророчество судного дня» (2011), «Последние часы Земли» (2011), «Ледяная дрожь» (2014), «Лавалантула» (2015), «Столкновение с бездной» (2008).

Фильмы эсхатологического катастрофизма преподносят катастрофу как внешний атрибут для разрушения мира, в котором акцент может быть на любовной линии, так и на прохождении через катастрофу, результатом чего является обновление мира. Идейной нагрузкой эсхатологической катастрофы в кино может быть факт единения людей, возможность забыть повседневные предрассудки и стереотипы. Другая же сторона характеристики проявления общества в кинокартинах высвечивает архетип Тени. Качества, которые сдерживаются или скрываются человеком в относительно спокойные моменты, выявляются в критической ситуации и предлагают зрительской аудитории сцены массового хаоса и истерии, разобщенности и личного выживания, способствуя пассивному высвобождению эмоций у реального зрителя.

Смысловой посыл для аудитории и философия фильмов эсхатологического катастрофизма в кино не всегда были одинаковы. Кинофильмы с темой катастрофы содержали в себе идею смирения на ранних этапах. Начиная с 50-х годов, надежда на Бога постепенно вытесняется уверенностью человека в своих силах. Ввиду этого, исследователи выделяют определение «секулярного апокалипсиса», который предполагает отсылки к религии, однако акцент смещен на силы человека. Это будет рассмотрено далее.

ISSN 2227-6165

Фильмы эсхатологического катастрофизма от момента появления до современности

Кино – как продукт массовой культуры является наиболее эффективным средством выражения эсхатологического катастрофизма потому что содержит спецэффекты, рисует впечатляющую «картинку», что чрезвычайно важно для современного мира – мира посттекстуальной культуры. Поэтому в таком рассмотрении фильм выступает в наибольшей степени мощным средством влияния на настроения и поведения масс, имеет смысловой посыл для публики. Фильмы-катастрофы являются культурным артефактом эпохи, в которой они создаются, так как отражают доминирующие волнения, тревоги, а также вопросы, определяющие и затрагивающие политические и социокультурные контексты [Томашевић, 2014]. Необходимо установить, какие общие тенденции развития эсхатологического катастрофизма, страхи и события повлияли на производство фильмов и актуальность их для разных периодов.

Обзор трехсот пятидесяти семи фильмов, взятых на основе выборки[1], а также дополнительного поиска фильмов по данным интернета, которые представляют тематику конца света или апокалипсиса, выпущенных с 1910 по 2020-е годы, позволил выявить 55 фильмов с тематикой эсхатологического катастрофизма, которые мы обобщенно отнесем к жанру фильма-катастрофы. Было установлено, что количественный рост выявленных фильмов неравномерный. Так, например, с 1910-1920-е годы было выпущено 7 фильмов с тематикой эсхатологического катастрофизма, в большей мере короткометражных. С 1920-1950-е годы интерес кинорежиссёров на темы эсхатологического катастрофизма, где мир разрушается посредством воздействия на планету от геофизических или астрофизических явлений, не проявлялся. Однако единично снятые фильмы в 1951-1990-е годы и 4 фильма в период с 1991 по 2000 год также не отражают особого интереса публики к данной тематике. Напротив, большая часть фильмов была представлена с эпохи миллениума, 2001-2020 годы (*рис. 1*). Из них катастрофы в жанре комедии отмечаются только на раннем этапе появления кинематографа (в 1910-х), и выпущены два фильма в 2013 году (всего 6 фильмов). Разлогов определяет, что 12-13 лет – это оптимальный и точный период для выявления происходящих в кинематографе процессов. Но некоторые процессы в кино вписываются в рамки 6-7 лет [Разлогов, 2017]. Возьмем за основу периодизацию по 10 лет как среднее значение.

Анализ общего объема производства фильмов-катастроф в период с 1910 по 2020 годы и фильмов эсхатологического катастрофизма (ФЭК) и их корреляция выявляет, что актуальность эсхатологических катастроф возрастает с 1990-х годов, а общая динамика кинопроизводства

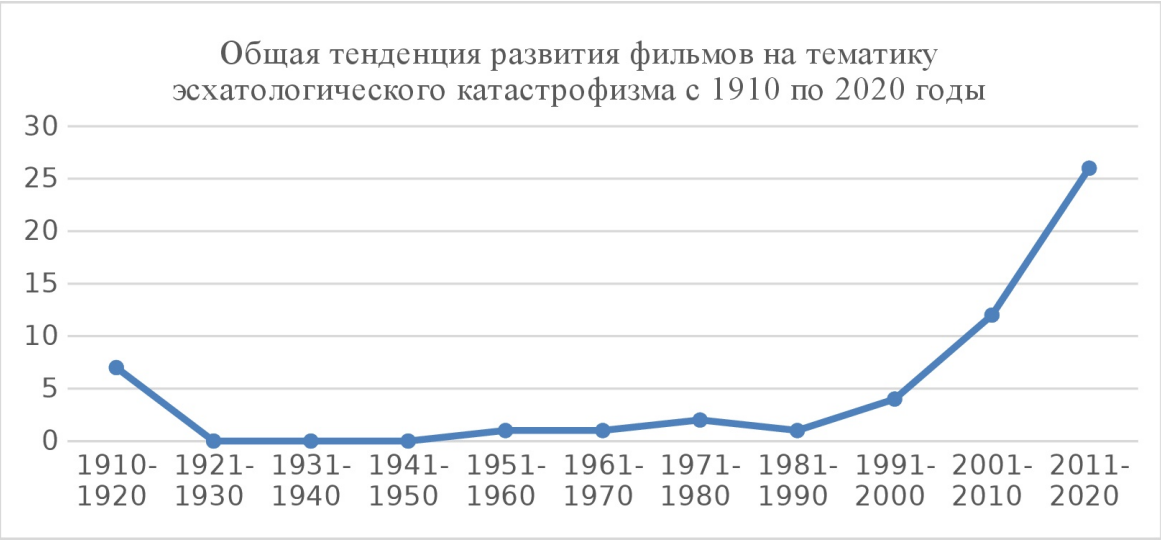


Рис. 1.
Тенденция развития фильмов на тематику эсхатологического катастрофизма с 1910 по 2020 годы.

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_apocalyptic_films (дата обращения 10.05.2022)

ISSN 2227-6165

жанра катастроф растет с 1950-х (*рис. 2-3*). Причем востребованность жанра фильмов-катастроф в 40-е годы была минимальной по причине политический обстановки в мире, поэтому можно выявить неактуальность и затухание жанра в это десятилетие (*рис. 2-3*). Аналогично этому, в 40-х годах прекратился и спрос на фильмы ужасов, а после 60-70-х началось возрождение хоррора. Подобные тенденции развития подчеркивают социокультурную динамику страха и ее взаимосвязь с киножанрами.

Если, по мнению К.Э. Разлогова «общественный резонанс, вызываемый демонстрацией того или иного фильма, оказывает влияние на социокультурную и художественную среду» [Разлогов, 2017, с. 353], то необходимо выявить какие социокультурные и иные контексты и факторы являлись движущей силой для количественного роста фильмов эсхатологического катастрофизма и отклика у зрительской аудитории.

Рис. 2.
Сравнение динамики развития фильмов-катастроф и ФЭК в период 1910 по 2020 годы[2].

Рис. 3.
Соотношение ФЭК и фильмов-катастроф в период с 1910 по 2020 годы.

[2] Разработано на основе данных с сайтов: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_apocalyptic_films ; https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_disaster_films#Natural_disasters ; https://www.filmsite.org/disasterfilms.html

ISSN 2227-6165

Страхи о кометах Галлея и Энке были включены в сюжетную линию первых фильмов-катастроф 1910-1930-х годов (например: «Конец света», 1931), однако их популярность резко упала в 1930-1950-е годы. По мнению К.Э. Разлогова, в 50-е годы основная зрительская аудитория перестала посещать кинотеатры по причине распространения телевидения, которое стало доступно массам. Ключевым фактором для трансформации Калифорнийской киноимперии «в центр глобального кинобизнеса и планетарного киноискусства» стал возникший в конце 60-х годов кризис в Голливуде из-за ограничений монополизации рынка кино в США. Появился «новый Голливуд», ставший лидирующим в 70-е годы XX века. Таким образом, сокращение числа зрителей в кинотеатрах и возникшая конкуренция кинематографа с телевидением породили блокбастеры, «супер-продукцию», которая выигрывала цветопередачей и зрелищностью на большом полотне, по сравнению с малым размером экрана телевизора. Немаловажным критерием является то, что возросшие бюджеты требовали ориентации на мировой прокат, тем самым возникла общая тематическая направленность фильмов в сторону не только американской публики, но и всемирной аудитории, для которой необходимы были глобальные проблемы и сюжеты. Соответственно «Голливуд – не американское кино, а центр планетарного, транснационального, всемирного кинематографа, и в этом своем качестве он захватил весь мир» [там же, с. 356].

Научно-фантастические фильмы-катастрофы характеризуются разной степенью качества и способностью захватывать публику. По мнению исследователей, в 1960-е годы складывалось впечатление, что катастрофические фильмы теряют свою популярность и устаревают [Kay, Rose, 2006]. Однако особенностью кинопроцесса в 1970-е годы стала резкая смена поколения, «средний возраст киноаудитории перестал быть 25-30 лет, а стал 15-20, а то и 10-13 лет» [Разлогов, 2017, с. 357]. Режиссёры нового поколения, к 70-м годам вкус которых был сформирован телевизором, и для которых «кино – это большой телевизор», отличались от поколения французской «новой волны», осваивающих профессию в залах Французской синематеки на большом экране. Вследствие этого появляются новые критерии качества и оценки кинокартин. Критики-интеллектуалы старшего поколения больше не находили общий язык с коммерческими фильмами, следовательно и со зрителями и кинопромышленностью. Происходила ориентированность режиссёров на аудиторию реальную, большую часть которой составляли подростки, готовые к развлечениям и сюжетам, щекочущим нервы, что предоставляло коммерческое кино. Так, например, для нового поколения зрительской аудитории 1970-х, не выросшего на интеллектуальном кино, коммерческие фильмы воспринимались адекватно, также как и критерий кассового успеха фильма становился первостепенным для оценки качества – как характеристики хорошего продукта [там же]. В 70-х годах, в эпоху пост-культуры (понятие В. Бычкова), кино превратилось в транслятор образов, и меняющиеся ценности рождали новое направление аудиовизуальной культуры, ядром которой является зрелищность. Происходит постепенный рост количества фильмов с тематикой катастроф.

Развиваясь, новые технологии подарили публике яркость звуковых эффектов и острые впечатления, и так в голливудском кинематографе «парадоксально воплотилась мечта авангардистов начала XX века о чистом искусстве, искусстве для искусства, художественном приеме, который приобретает самодовлеющее значение. Все то, чего классики авангарда и модернизма хотели от искусства, осуществилось, только не в сфере экспериментального творчества, а в самой что ни на есть массовой глобальной культуре» [там же, с. 359].

Другой фактор, способствующий росту фильмов-катастроф – стремительное развитие средств массовой информации, интернета и цифровых технологий, позволяющих получить немедленный доступ к новостям из любой точки планеты, в таком контексте новостные заголовки служили «кормом» для создания драматических телевизионных фильмов-катастроф [Kay, Rose, 2006]. Цифровая реклама способствовала привлечению к просмотру большего числа людей, чем бумажно-печатная продукция ранее. Тематика фильмов определялась эпохой, ее веяниями и, таким образом, сюжеты Конца света – это передача неких образов зрителю в зале из сознания персонажей на экране, которые отражают контекстуальность своей эпохи – еще один фактор для рассмотрения динамики фильмов обозначенного жанра.

ISSN 2227-6165

Период XX-XXI века, насыщенный событиями, необходимо рассматривать в контексте исторического времени, дать представления о значимости для общества временных промежутков. Периоды времени, такие как «век», «столетие», представляются в каких-либо категориях для человека. Так, для «века» основными выступают ожидаемые представления, которые имеют отношение к социально-мифологическому и идеологическому порядкам. Смысловая составляющая для происходящего в восприятии людей – это исторические события, такие как катастрофы, войны, жертвы и происшествия и т.п.. Для XX века характерны войны, геноцид, множество человеческих смертей, оружие массового уничтожения, массовая культура и общество потребления. Это и век появления интернета, который повлиял на объединение людей и, таким образом, на их поведение. В таком контексте в равной степени выражены как стремление к комфорту, так и возможность уничтожения человечества. Здесь представляется возможность создания рекламы и фильмов, которые воздействуют на массовое общество, потребность в динамичном развертывании происходящего на экране, одновременно с простотой восприятия. В таких условиях общественное мнение становилось критерием определения успеха, ориентированности на конструирование продуктов потребления в согласии с мнением масс, поскольку именно такой тип массового человека являлся потенциальным потребителем и имел воздействие на формообразование таких составляющих общества, как ценности войны, социальную мифологию и другие. В социальном опросе Ю. Левада выделяет, что представления о наступающем XXI веке несколько просты и имеют два полярных вектора развития сюжета будущего: первый выражен в том, что будущность – это продолжение уже происходящего, второй вектор – где будущее будет реализовываться в катастрофах всемирного масштаба [Левада, 2000]. Таким образом, столь привлекательная картина апокалипсиса, уже содержащаяся в мышлении как возможное развитие событий, нашла свое выражение в кинофильмах на стыке тысячелетий. Именно в условиях цифровой эпохи появились возможности увидеть катастрофы и бедствия более эпично и масштабно, чем на ранних этапах развития фильмов-катастроф.

Воздействие фильмов эсхатологического катастрофизма на зрительскую аудиторию

Влияние фильмов эсхатологического катастрофизма на зрителя и их привлекательность в разные периоды отличается. Для ответа на вопрос необходимо выявить критерии сравнения фильмов и их актуальность в каждый период истории, а также как меняется философия фильмов с течением времени. Для критериев сравнения предложим: сюжетную составляющую, степень воздействия страхом и ожиданием конца на публику, а также как технологии влияют на аудиторию.

Фильмы-катастрофы и фильмы-ужасы имеют в своей основе схожий элемент, а именно те эмоции, которые эти жанры вызывают у публики. Так Г. Кей пишет: «Это способ для аудитории справиться с реальными ужасами и покинуть кинотеатр, чувствуя себя взволнованным, воодушевленным или просто живым» [Kay, Rose, 2006, p. 6], однако здесь нет точного направления, каким образом может развиться подобный жанр, но Г. Кей утверждает, что жанр фильмов-катастроф «будет продолжать процветать и дарить зрителям во всем мире тревожные острые ощущения, которые он всегда доставлял с момента рождения повествовательного кино» [ibid].

Интерес к катастрофам с момента появления кино освещался режиссёрами с разных позиций. Рассмотрим возможные факторы влияния на зрителя и компоненты, которые обуславливают столь большой интерес к разрушениям на экране.

Одной из особенностей фильма-катастрофы были ужасные трагедии, которые сочетались с запоминающимися песнями, подобная музыкальная дань уважения к концу света была популярна еще с 1930-х годов, где в фильмах включался захватывающий номер, который играла главная актриса. Усиление катастрофы музыкальной темой любви особенно было распространено в фильмах-катастрофах 1970-х годов. «Нет ничего более странного, чем услышать оглушительно громкую «тему любви» после того, как вы стали свидетелем смерти многих главных персонажей

ISSN 2227-6165

и полного уничтожения крупных городов по всему миру (например в «Армагеддоне»). Тем не менее, это странное сопоставление, кажется, работает для многих зрителей» [ibid, p. 306-307]. Диссонанс между смысловым посылом и музыкой в фильме, возможно, объясняется «функцией смягчения настроения зрителя после трагического эпизода, а также предполагается массовое влияние саундтрека или хита, который вызовет интерес к просмотру фильма для новой зрительской аудитории» [ibid].

Немаловажный фактор влияния – воздействие на психику зрителя и провоцируемый интерес к подобным кинокартинам. Д. Рогозин исследует фильмы («2012» и «Послезавтра»), где изображены сюжеты массовой гибели вследствие катастроф глобального характера. Ярко выраженная особенность таких фильмов-катастроф это то, что заставляет чувствовать интерес к подобной тематике – сильное воздействие некоторых фрагментов «на вегетатику зрителя». В основе воздействия фильмов-катастроф на массовую аудиторию лежит опора на клиповую структуру, которая подразумевает несистемное и разорванное представление образов, имеющих, главным образом, цель эмоционального воздействия, создание шокового эффекта, (особо популярных в кино картин разрушений), нежели наполнение смысловым содержанием. Таким образом, несмотря на особенности структуры фильмов-катастроф, зрительская аудитория восполняет недостающие фрагменты в воображении, что создает образ логичности и завершенности сменяющихся видеокартин, а страх, который создается под воздействием идеи конца света, является доминирующим и смещает менее значимые чувства в сторону [Рогозин, 2011]. Воздействие на разных уровнях восприятия оказывает эффект на зрителя от слухового, зрительного до психического аспекта.

Активизация фантазии и воображения, уже предложенная режиссёрами, также воздействует на зрителя и побуждает интерес к кино. Актуальность катастроф на экране и их востребованность аудиторией рассматривает О.М. Замолодская, ссылаясь на различные концепции понятия «фантазм» у С. Жижека и А. Фрейд, и предлагая основание значению «апокалиптический фантазм» – как “жизненный сценарий социального агента современного общества”» [Замолодская, 2010, с. 55-57]. Так как фантазм приобрел широкую трактовку, А. Фрейд отмечала в его функции психическую защиту; фантазирование как акт, посредством которого производится вытеснение и сглаживание несовершенств существующей реальности. Поэтому, именно производя фантазматические картины, современный человек эпохи глобализации испытывает стремление оградить окружающее общество от «собственной катастрофической социальности». Когда человек просматривает кинокартины с апокалиптическим сюжетом, то создает внутреннюю уверенность о невозможности глобальной катастрофы, будь то изменения климата или инопланетные коммуникации. Уверенность, что это не может произойти с нами, по крайней мере сейчас или в ближайшем будущем, выполняет функция защиты фантазма, а проекция самого сюжета происходит на «массовую аудиторию» на «гипотетического наивного зрителя – Другого», но не на конкретную личность. Потребление киноконтента с апокалиптической тематикой позволяет зрителю «скрывать от себя не “действительность возможной катастрофы”, но – действительность нашей веры в такую возможность» [там же]. Ощущение экранной угрозы будет более захватывающим, когда существуют ее реальные созвучия вовне, которые, так или иначе, присутствуют в действительности.

Современный мир, наполненный более комфортными условиями, с одной стороны, и войнами и другими опасностями, с другой, снова обращает восприятие человека внутрь. Так, с точки зрения психоанализа, можно предложить концепцию З. Фрейда о влечении к смерти, которая может помочь объяснить, почему гибель, смерть и разрушения в кино так актуальны и привлекают аудиторию. Влечение к смерти подразумевает высвобождение энергии, которая есть напряженность и которая стремится к неживому, но наряду с этим, жизнь – как повторение цикла [Фрейд, 2006]. Для человека современности подобное стремление, возможно, увеличивает время осознания себя живым, и промежутки, где напряжение снимается посредством «искусственной смерти» через экранное изображение, дают удовлетворение экзистенциальной потребности жить, понимая,

ISSN 2227-6165

что смерть всегда рядом. Таким образом, захватывающее и привлекательное в кинофильмах, которые представляют крушение жизни и возможность избежать смерти, высвобождает энергию напряжения, а образ супергероя «примеряет» на себя каждый зритель. Выброс адреналина, происходящий в эпизодах с катастрофами и крушениями, позволяет испытать «влечение к смерти», находиться возле самого ее края, переживать кризисные моменты, однако в пространстве симулякров (в понимании Ж. Бодрийяра). Такого рода эскапизм в альтернативную реальность, по мнению Г. Райта, позволяет сохранить политический порядок, сублимируя ощущения в мир вымысла, который возможен при просмотре фильма. Жанровый фильм – как противовес для эмоций, которые возникают в результате жизненного давления [Wright, 2003].

Другой аспект – страх, одновременно пугающий и притягательный для современного человека. Страх в общественном сознании рождается для повышения интереса и спроса к какой-либо продукции (в данной тематике – фильмы-катастрофы), а также как часть культурного ландшафта – на базе использования актуальных местных страхов и их позиционирование в преувеличенных масштабах. Современность создает большое количество способов и вариантов страшных и экстремальных развлечений, в которых опасность четко дозирована, и ее целью является не реальная угроза для индивида, а эмоциональное возбуждение. В силу этого обнаруживается социальный феномен – «фрустированная в нашем безопасном обществе потребность в проявлении смелости» [Полянский, 2020, с. 22]. Ощущение страха и опасности через созданные искусственные условия – не что иное как продукт для современного общества потребления. При просмотре фильма-катастрофы страх зрителя – это субъективно приятное и желанное ощущение, при наличии максимального комфорта, а действия персонажа-героя – выражение решимости и противостояния, которые транслируются зрителю. Пребывание в вымышленном катастрофическом пространстве является той самой скрытой потребностью современного человека, который, испытывая комфорт, тяготеет к ощущению страха и опасности, ведь для человека вне культуры потребительства, массового производства и бытового комфорта безопасность – фактор нестабильный, поскольку смерть может настигнуть в любой момент. Такая потребность пережить то, что в человеке заложено природой в условиях комфорта восполняется, в том числе кинокатастрофами. Л. Свендсен пишет: «Наш страх является побочным эффектом благополучия: наша жизнь стала настолько безопасной, что мы можем позволить себе беспокоиться по поводу многочисленных угроз, которые едва ли станут реальностью, пока мы живы» [Свендсен, 2010, с. 235]. Поэтому нынешняя киноиндустрия производит фильмы с тематиками конца света, ядерного апокалипсиса, иноземных вторжений и других подобных тематик.

Смысловая основа подобных апокалиптических и катастрофических вымыслов в том, чтобы напоминать и раскрывать тот факт, что окончательный конец – это гибель всего сущего, – парадигматическая катастрофа, средством воплощения которой служит аудиовизуальная культура современного общества. Поэтому такая саморефлексия, воплощающаяся в изображении конца света человечества в кино, означает возможность принятия себя и конечность своего бытия. Но с другой стороны, в большинстве фильмов-катастроф невозможность сего общественного самоуничтожения объясняется циклической картиной фантазма, в которой выживают несколько, что превращает фантазм в бесконечно циркулирующий феномен [Замолодская, 2010]. Необходимо проследить философию фантазмов, а также какие идеи использовали режиссёры в различные периоды в фильмах эсхатологического катастрофизма.

Философия фильмов эсхатологического катастрофизма в исторической динамике

Наше исследование включает задачу проследить, как менялась философия фильмов, а также как смысловой посыл и новые идеи эсхатологического катастрофизма в кино отражали глобальный контекст человечества и рассмотреть привлекательность этого катастрофизма.

Проведенный анализ 55 фильмов с тематикой эсхатологического катастрофизма выявил динамику изменений смыслового контекста или сообщения для аудитории (*рис. 4*).

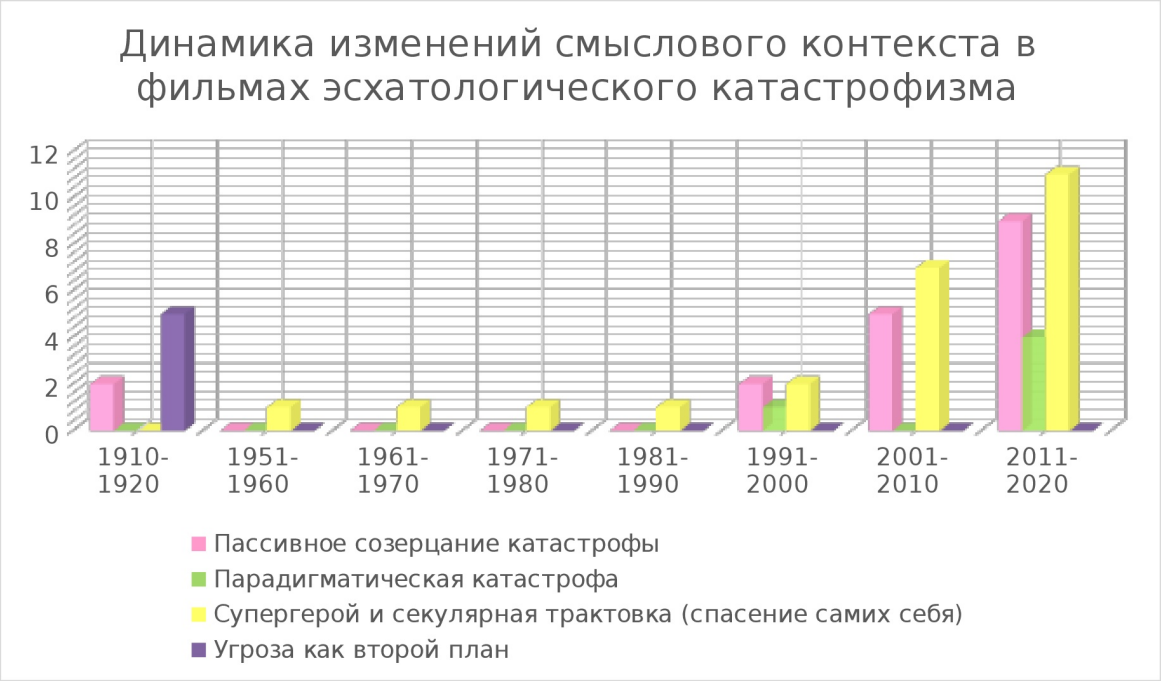


Рис. 4.
Динамика изменений смыслового контекста в фильмах эсхатологического катастрофизма[3].

Акцентирование на человеческих заботах и деятельности персонажей в фильмах 1910-х годов подчеркивает, что планета Земля воспринималась опосредованно. Первоначальные короткометражные фильмы эсхатологического катастрофизма предполагали угрозу как нечто второстепенное, поскольку жанр комедии являлся определяющим. Угроза жизни не акцентировалась, а главным в сюжете было выделение любовных историй и взаимоотношений с людьми, что волновало зрителя более, чем массовые страдания. Подобное восприятие катастрофы как второстепенного факта существовало на первоначальных этапах зарождения фильмов-катастроф. Иная подача катастрофы – драма «Verdens Undergang» (1916). Здесь восприятие катастрофического события персонажами фильма предлагает пассивное созерцание катастрофы, осознание ее, хотя действия главных героев и отражают желание спастись, но в общем наблюдается тенденция принятия неизбежности, которая выражается у одних в наслаждении последними минутами жизни, или напротив – парализующий страх у других. Зная о приближающейся опасности, персонажи действуют в контексте любви, жадности, потребительского общества, ими движет жажда наживы предприимчивых на всеобщем бедствии, полное равнодушие и веселье перед смертью, церковная догматика и сила веры, упование на Бога – все это составляет неотъемлемую эмоциональную часть картины. С 1950-х годов появляется представление о самостоятельности спасения как других людей, так и планеты в целом – секулярный вид апокалипсиса и выхода из него, однако тематика разрушения планеты другим небесным телом имеет идейную направленность и в других формах жизни. (Например: «Когда миры столкнутся» (1951), «Битва миров» (1961)). Соответственно, с появлением глобальных проблем, важность и осознание Земли как дома для жизни, в речах персонажей и их посылах становится явной. Появляется контраст восприятия между божественным предопределением из иудеохристианских нарративов и современной доминирующей идеей у героев фильма, которые объединяются и могут победить. Такая потребность и отражение в кино возрастает к 2020 году, что говорит о том, что несмотря на стихии и катаклизмы, человечество начало ощущать себя свободным от фатума, рока, поскольку появилась уверенность в том, что технический прогресс может предсказать, спасти и вывести человечество из кризиса, а также это обусловлено и ремифологизацией сознания. Мифология в эпоху «пост-культуры» находит выход в фантастических образах спасения посредством супергероя.

[3] Разработано на основе 55 фильмов из тематики эсхатологического катастрофизма.

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

После миллениума, а также феномена «2012» о конце света, появился некоторый интерес режиссёров к фильмам с парадигматическими катастрофами, где мир исчезает полностью, планета разрушается, или вымирает все живое. Выражением парадигматического катастрофизма является фильм «Меланхолия» (2011). Как отмечает Р. Рид: «Меланхолия – это фильм-катастрофа, который критически учитывает желания зрителей увидеть фильм-катастрофу» [Rupert, 2014, p. 32]. П. Сезенди считает финал фон Триера настолько вдохновляюще радикальным, что он высказывает мнение, что «“Меланхолия” есть и останется единственным строго апокалиптическим фильмом в истории кино» [Sandberg, 2016, p. 116]. Тем не менее существуют подобные кинокартины с парадигматической катастрофой: «Последняя ночь» (1998), «Последние часы» (2013), провалившиеся в прокате. Такие сюжеты помогают людям взглянуть на «время до катастрофы» и «правремя», выявить два аспекта: более глобально оценить свои ошибки и проблемы, посмотреть на деятельность человека как нечто преходящее, понять единую связь каждого, так и открыть темную сторону – на что готов он пойти, зная, что это последние минуты жизни. Зрительская аудитория более склонна ощущать надежду на продолжение жизни персонажей, даже с идеей постапокалиптического выживания, где присутствует идея возродить человечество таким, каким мы его представляем, пережить процесс очищения и обновления. Концепция исторической эсхатологии, тяготеющая к ясной структуре времени, где содержится «начало – середина – конец», освещает основную массу кинофильмов эсхатологического катастрофизма. Зрителю комфортнее чувствовать себя в середине истории, где жизнь на Земле продолжается, имеет ясные представления о существовании. Поэтому парадигматический катастрофизм, как концепция космологической эсхатологии, с бесконечностью циклов и периодами «безвременья», оставляющий зрителя растерянным, представлен лишь несколькими образцами в истории кино. Надежда в кинофильмах – необходимый компонент для ощущения жизни: она «вселяет оптимизм, наполняет доверием, надеяться – значит иметь активную позицию, надежда освобождает. Надежда может поддержать нас, если страх потянет вниз» [Свендсен, 2010, с. 234].

Христианские мотивы и надежда на спиритуальное вмешательство в эсхатологическом катастрофизме возникали крайне редко, лишь в 1970-е и 2020-е годы. (Такие фильмы как: “The Late Great Planet Earth” (1978), «Знамение судного дня» (2012), «Конец света 2013: Апокалипсис по-голливудски» (2013)). Однако, учитывая их прямую отсылку к библейским сюжетам Вознесения, Мессии и битвы противоположных сил, библейская канва вплетается в современную трактовку, где персонажи – секулярные герои отражают архетипические модели библейского Апокалипсиса. Подобное сюжетное киноповествование не что иное, как современное мифотворчество, так необходимое и важное для человека современности. По К.Г. Юнгу внутренний мир человека, у которого мифологическое мышление превалировало, выражался через мифы, которые помогали объяснить происходящие вокруг процессы. Выражение архетипической природы также происходило через мифы и религию, современность же не упразднила потребность разбираться в подсознании, и поэтому та пустота, образовавшаяся в результате вытеснения мифологии и религии, заполняется модифицированной мифологией. Происходит реактуализация мифа, в котором зритель, воспринимая фильм как миф, принимает непосредственное участие, но забыл то, что это означает. Это перекликается с идеей М. Элиаде о возвращении к первоистокам через повторение.

Включение архетипа Героя в фильмы с 1950-х отражает сюжеты разрушения мира и его спасения по причине того, что человек снова воспроизводит структуру мифа уже в кино. Если религия предлагает сюжеты спасения мира Мессией, то после эпохи Просвещения, когда разум выступил главной категорией всех вещей и процессов, а позже, в XX веке технологии подкрепили внутренние запросы человека на власть над природой, продолжается идея о необходимости доказать собственное могущество через разрушение и восстановление – как отражение внутреннего желания обладать миром и влиять на него, и о самостоятельности действий, несмотря на стихии и вмешательства извне – являться Мессией и творцом.

ISSN 2227-6165

Фильмы эсхатологического катастрофизма – это своего рода выражение той накопившейся силы сопротивления и протеста, где даже в неразрешимых ситуациях существует решение в лице героя или технологий, которые дают возможность спасения цивилизации. Человек может восстановить разрушения, а также противостоять им. С 1990-х годов соотношение пассивного восприятия катастрофы и возможности ее предотвратить человеческими усилиями одинаковое, но в последующие десятилетия возрастает запрос на фильмы, где выход будет найден, используя технику и сверхспособности (*рис. 4*). Это является самой значительной идеей в фильмах эсхатологического катастрофизма на стыке тысячелетий, что активно развивается впоследствии. Смысловой посыл инициативы человека и надежды на позитивный исход возрастает.

Одной из таких причин стремления к надежде, а также то, что спровоцировало возрастание популярности фильмов-катастроф и в том числе ФЭК, является ответ на реальные страхи и события. После 9/11 СМИ начали транслировать значительно большее количество апокалиптической тематики и образов. Акцентирование на появлении фильмов о постапокалипсисе после террористического события 9/11, которое отображает изменение самосознания и мироощущения граждан Америки, отражает С. Бэйкер. Ценности и образное представление Америки, которая выражала свободу, равенство, демократию, перестали быть незыблемыми, так как произошедшая извне угроза оставила мощный отпечаток в сознании людей, также изменилось и позиционирование Америки как империи безопасности [Baker, 2017]. В возрастающем объеме фильмов-катастроф прослеживается желание доказать силу духа, противостояние и победу над таящимися внутри сомнениями и страхами, несмотря на произошедший реальный удар. Кино – как представление идеального пространства, в котором технологии и усилия персонажа-Героя демонстрируют зрителю благополучное разрешение ситуации. Концепция светского апокалипсиса рассматривается зарубежными исследователями.

Исследуя светскую апокалиптическую мысль, Б. Джонс подчеркивает, что при многих расхождениях ее с религиозной мыслью все же сохраняется связь с религиозными традиционными текстами, которые породили апокалиптические идеи. Изучение светской апокалиптической мысли началось в середине XX века такими исследователями, как Э. Фёгелин, К. Лёвит, Н. Кон. Так Э. Фёгелин указал на секуляризацию религии, а также апокалиптическую мысль, которая является одной из привлекательных частей в контексте политики и идеологии, что может помочь «в стремлении людей к совершенству и трансцендентности». К. Лёвит утверждает, что апокалиптическая мысль оказала влияние на концепцию веры в человеческий прогресс, уходя корнями в иудейскую и христианскую эсхатологию. Еврейские и христианские направления мыслили историю линейно, как движение к идеальному концу, поэтому апокалиптическая мысль под воздействием секуляризации создает веру в прогресс человечества [Jones, 2022]. Эта идея о возможностях человека управлять миром и разрешать катаклизмы без ориентации на божественное вызревала несколько десятилетий, с 1950-х по 2000-е годы (*рис. 4*).

В апокалиптической традиции Б. Джонс выделяет направление катастрофической апокалиптической мысли, отличительная черта которой – понимание кризиса как пути к идеальному обществу. В книге «Откровение» от Иоанна описываются действия и потрясения перед вступлением в совершенное Божье Царство. Катастрофическая апокалиптическая мысль в светском преломлении подразумевает веру в то, что кризис приведет к утопии посредством не божественных, а человеческих или естественных сил. В христианской и различных других традициях кризис является центральным элементом, который имеет искупительные качества, так как создает ситуации и условия, которые невозможны в человеческом представлении и не переживались до этого [ibid]. Для ФЭК кризис также выступает ядром, через которое пропущены зрительские ощущения, переживание пиков невообразимых разрушений, тем самым аудитория восполняет недостаток безопасных, но опасных впечатлений. Посредством катарсиса сознание современного человека обновляется, внутренний мир приходит вновь в равновесие, однако, вне симулякровой реальности человек вновь сталкивается с войнами, угрозами, пандемиями и другими опасностями.

ISSN 2227-6165

М. Томашевич указывает на «светский апокалипсис», который возникает в результате слияния двух понятий «апокалиптический» и «катастрофический», которые изменили первоначальный смысл апокалипсиса. Удерживая властные позиции, церковь на протяжении длительного времени постулировала эсхатологические идеи и образы Великой Скорби как метод воспитания и способ смирения. Подобная сюжетная основа постепенно перешла за пределы церкви и обретала новые смыслы в различных нарративах. Мировые войны оставляли после себя пессимистический след, резонируя с эсхатологией, происходили «государственные апокалипсисы». И посредством этого, через реальный опыт и использование апокалиптических нарративов в различных контекстах, Апокалипсис приобрел имя нарицательное, будь то войны XX века или религиозный контекст. «Свободно плавающая динамика страха поддерживается культурой, которая передает нерешительность и беспокойство по поводу неопределенности и постоянно предвидит худший возможный результат» [Furedi, 2006, p. 5]. С этой позиции в фильмах-катастрофах выражением апокалипсиса являются указания на «доминирующие тревоги и озабоченности культурного контекста эпохи», глобальные проблемы, нормы культуры потребительской аудитории как прообраз Великого Страдания. Поэтому «светский апокалипсис, то есть фильм-катастрофа, – это зеркало XX века, если не история западной цивилизации за последние несколько столетий» [Томашевић, 2014, с. 204-205].

К. Оствальт рассматривает фильмы в контексте понятия секуляризации, где допускается возможность затирания границ светского и религиозного, однако не означает исключение религии. Американский исследователь полагает, что фильмы как культурные формы, наоборот, могут брать на себя часть задач религии. Продуцируя картины апокалипсиса для современной аудитории, происходит своего рода передача сообщений, где киноапокалипсисы переосмысливают угрозы в контексте современных страхов [Ostwalt, 2016], где вместо битвы Бога и сил Тьмы изображены катастрофы экологического, астрофизического, геофизического планов, а также вторжения инопланетян. Но здесь роль спасения планеты возлагается на человеческие силы. После того как Апокалипсис приобрел маргинальное положение, и религия начала терять свое доминирующее положение, появилась необходимость каким-то образом объяснять и освещать тему конечности человеческой жизни, чему способствовал Голливуд, который все больше захватывает зрителя спецэффектами и воздействует на воображение. К. Оствальт объясняет принцип работы Голливуда как «светской религии, которая поддерживает гуманистическую философию, полную идеализма, насилия, сексизма и альтруистического героизма», а также ситуативный вектор, к которому ведут такие фильмы: «Голливудский апокалипсис может означать не конец света, каким мы его знаем, а только конец культуры и хорошего вкуса» [Ostwalt, 2000, p. 14].

Стремление в ФЭК показать исход катастрофы, в большинстве случаев в положительном ключе, – как стремление к утопии, компенсация внутренних страхов надеждами, что подтверждает новую парадигму осмысления мира – секулярный взгляд на апокалипсис. Тема Конца света в современной киноинтерпретации в большинстве случаев имплицитно содержит религиозные мотивы и архетипы, однако, в большей степени, это уже переосмысленный продукт светской культуры, где религиозное затмилось разумом, поиском выходов из ситуаций без ориентации на божественное, возможность человечества справиться с задачами самостоятельно, применяя технический прогресс и фантастические элементы. Подчеркнутое противоречие в сознании современного общества в том, что картины апокалипсиса это как отрицание, так и признание Бога одновременно. Это означает, что смысловая трактовка кинокартин не просто версия профанного повествования, где Бог – центр всего, но и в то же время для секулярного восприятия действительности человек «знает, что Бога нет» и тем самым сюжеты обретают не столько религиозный апокалипсис, сколько вариант конца света, обеспеченный самим человеком. Но тем не менее, учитывая концепцию «небытия Бога» и Его отрицание, все же место для Него имплицитно или эксплицитно сохраняется в сюжетной основе. Религиозная тематика, религиозные образы и символика присутствуют в светском апокалипсисе, что отражается в идеях

ISSN 2227-6165

ковчега для спасения, отсылки на библейские тексты, обращение к Библии, демонстрацию храмов и святых мест. О.М. Замолодская подчеркивает, что потеряв веру в «"Апокалипсис Иисуса Христа", мы способны получать лишь поверхностное эстетическое удовольствие от захватывающего апокалиптического зрелища <...> Не веруя, мы верим, что Судный день неизбежен, но так же неизбежна и благодать Спасения. А значит, мир не оставлен Богом, но, напротив, сакральность вещей этого мира постоянно поддерживается фантазматическим повторением апокалипсиса – странным присутствием Бога в безбожном мире» [Замолодская, 2010, с. 61].

Массовая культура устранила из апокалипсиса божественный элемент, и апокалипсис стал выступать только в качестве конца света. Религиозные сюжеты теряют свой этимологический и исторический контекст и используются в рамках современных тем о глобальных катастрофах [Baker, 2017]. К. Оствальт утверждает, что религия и массовая культура продолжают взаимодействие, и в фильмах используется традиционная религиозная концепция Апокалипсиса, но она была секуляризирована для современной аудитории, тем самым границы светского и священного становятся нечеткими, но такой новый апокалиптический мир, сосредоточенный более на эсхатологии, чем на Апокалипсисе, более вписывается в контекст современной массовой культуры и отвечает запросам аудитории, где также могут применяться элементы вымысла и фантастики от режиссёра. (Например: «Заблудшие души» (2000), «Конец света 2013: Апокалипсис по-голливудски» (2013)). Божественное в большинстве случаев заменяется иным – метеоритами, инопланетянами, вирусами, тем, что находится в оппозиции с цивилизацией. Таким образом, разрушается связь «Бог-человек» [Ostwalt, 2000], и философия современных ФЭК, начиная с 2000-х годов, содержит резко возрастающую идею о секулярном апокалипсисе.

Заключение

Таким образом, в статье отображена общая тенденция развития фильмов эсхатологического катастрофизма: неравномерное возрастание отличается резким скачком вверх в период миллениума. Выявленные страхи о кометах и взаимосвязь кинокартин на ранних этапах развития фильмов-катастроф показала, что человеческие чувства и пассивное восприятие происходящего являлись центральным элементом сюжета.

Новые фильмы-катастрофы выражают эсхатологические волнения, которые происходят в современном секулярном мире. В них отражаются тревоги современной культуры и общества. Также они являются для современного человека пространством смысла и эмоций, катарсического удовольствия, в которых проживается реальность, высвобождаются эмоции, происходит очищение внутреннего мира. В силу этого, здесь наблюдается пространство двойного смысла: воплощение мифологических, религиозных структур, архетипических образов, кульминационных моментов высвобождения как в реальности фильма, так и во внутреннем мире человека-зрителя, впоследствии чего образуется гармония, свет и продолжение жизни, но уже с новой точки.

Эсхатологический и парадигматический катастрофизм в кино начинает активно проявляться как основная идея и угроза с 1950-х и набирает популярность с 1990-х. Эти катастрофизмы подразумевают в третьей структурной композиционной части вариативность: полное разрушение и последующее восстановление мира человеком; тотальное уничтожение планеты – как возврат к Первоначалу и к Гармонии «правремени» – парадигматическую катастрофу; либо спасение мира Супергероем и осознание Творящего через секулярный контекст (человек спасает и поддерживает существование мира самостоятельно). Во всех этих вариантах содержится «эллиадовское» возвращение к первоначалу, постижение истоков, осознание этого факта и понимание творения через призму катастрофы и возможности увидеть жизнь и окружающее пространство в новом качестве. Конец света в современных фильмах содержит идею интеграции людей, а также веру в прогресс, силы разума и научные достижения, которые вкупе с человеческими действиями приведут к спасению.

ISSN 2227-6165

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. 2012: Цунами / Haeundae (2009, реж. Юн Джэ-гюн, Южная Корея), игр.
2. Битва миров / Il Pianeta degli uomini spenti, (1961, реж. Антонио Маргерити, Италия), игр.
3. Волна / Bølgen (2015, реж. Роар Утхауг, Норвегия), игр.
4. Заблудшие души / Lost Souls (2000, реж. Я. Каминский, США,), игр.
5. Землетрясение / 唐山大地震, англ. Aftershock (2010, реж. Фэн Сяоган, Китай), игр.
6. Знамение судного дня / The 12 Disasters of Christmas (2012, реж. Стивен Р. Монро, Канада), игр.
7. Когда миры столкнутся / When Worlds Collide (1951, реж. Рудольф Мате, США), игр.
8. Конец света / La fin du monde (1931, реж. Абель Ганс, Франция), игр.
9. Конец света 2013: Апокалипсис по-голливудски / This Is the End (2013, реж. Сет Роген, Эван Голдберг, США), игр.
10. Лавалантула / Lavalantula (2015, реж. Майк Мендес, США), игр.
11. Ледяная дрожь / Ice Quake (2014, реж. Пол Зиллер, Канада), игр.
12. Меланхолия / Melancholia (2011, реж. Ларс фон Триер, Дания/Швеция/Германия/ Франция) игр.
13. Пик Данте / Dante's Peak (1997, реж. Роджер Дональдсон, США), игр.
14. Последние часы / The Final Hours (2013, реж. Зак Хилдитч, Австралия), игр.
15. Последний час Земли / Earth's Last Hours (2011, реж. В.Д. Хоган, Канада), игр.
16. Последняя ночь / Last night (1998, реж. Дон Маккелар, Канада/Франция), игр.
17. Пророчество судного дня / Doomsday Prophecy (2011, реж. Джейсон Бурк, Канада,), игр.
18. Столкновение с бездной / Deep Impact (2008, реж. Мими Ледер, США), игр.
19. Cupid and the Comet / Cupid and the Comet (1911, реж. Алис Ги-Бланше, США), игр.
20. How Scroggins Found the Comet/ How Scroggins Found the Comet (1910, реж. David Aylott, Великобритания), игр.
21. MacNab visits the Comet/ MacNab visits the Comet (1910, реж. неизвестен, Франция), игр.
22. The Late Great Planet Earth / The Late Great Planet Earth (1978, реж. Роберт Амрам), игр.
23. Verdens Undergang / Verdens Undergang (1916, реж. Август Блом, Дания), игр.

ИСТОЧНИКИ

1. *Бердяев Н.* О земном и небесном утопизме. Русская мысль. – Москва, 1913. – Год тридцать четвертый, кн. IX. – С. 46-54.
2. *Булгаков С.Н.* Апокалиптика и социализм (религиозно-философские параллели) // Избранные статьи. Т. 2. – Москва, 1994.
3. *Свендсен Л.* Философия страха / Пер. с норв. *Н.В. Шинкаренко.* – Москва: Прогресс-Традиция, 2010.
4. *Трубецкой С.Н.* Эсхатология // Энциклопедический словарь Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона. – Санкт-Петербург: Типография Акц. Общ. Брокгауз-Ефрон, 1904. – Т. 41 (81 полутом). – С. 127-130.
5. *Фрейд З.* По ту сторону принципа удовольствия // *Фрейд З.* Психология бессознательного. / Сост. *Ярошевский М.Г.* – Москва: Просвещение, 1990.
6. *Элиаде М.* Аспекты мифа / Пер. с фр. *В.П. Большакова.* – 4-е изд. – Москва: Академический проспект, 2010.
7. *Furedi F.* Culture of fear revisited: Risk-taking and the Morality of Low Expectation. – London: Continuum, 4-th ed., 2006.
8. *Kay G., Rose M.,* Disaster Movies: A Loud, Long, Explosive, Star-Studded Guide to Avalanches, Earthquakes, Floods, Meteors, Sinking Ships, Twisters, Viruses, Killer ... Fallout, and Alien Attacks in the Cinema!!!! / Glenn Kay and Michael Rose – 1st ed. – An A Cappella book, 2006.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Аверинцев С.С.* Эсхатология // Большая российская энциклопедия. Электронная версия (2017); Режим доступа: URL. – https://bigenc.ru/religious_studies/text/4916547 (дата обращения: 03.05.2022)
2. *Баришполец В.А.* Катастрофа // Большая российская энциклопедия. Электронная версия (2016). – Режим доступа: URL. – https://bigenc.ru/military_science/text /2052315 (Дата обращения: 08.04.2022).
3. *Замолодская О.М.* Фантазм апокалипсиса в современном массовом кино // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2010. №13 (56). С.53-62.
4. *Кузнецов О.В.* Истоки и смысл «катастрофического» сознания в западной культуре: дисс.... д-ра философских наук: 09.00.13. – Екатеринбург, 2000.
5. *Левада Ю.* Общественное мнение у горизонта столетий // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2000. №6. С. 8-14.
6. *Маслов Е.С.* Порождение и концентрация смысла истории в эсхатологическом мировосприятии // Ученые записки Казанского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2007. Т. 149. № 5. С. 146-159.
7. *Положенцева Е.В.* Культурные ориентиры катастрофического сознания: дисс.... канд. философских наук: 24.00.01. – Ростов-на-Дону, 2003.
8. *Полянский Д.В.* Страх как объект социального производства // Проблемы современного образования. 2020. №1. С. 16-23.
9. *Попов М.* Полный словарь иностранных слов, вошедших в употребление в русском языке / сост. по лучшим источникам *М. Попов.* Изд. 3-е, с доп. отдела полит., экон. и обществ. терминов, вошедших в употребление в рус. яз. за послед. время. – Москва: Товарищество И.Д. Сытина, [1907].
10. *Разлогов К.Э.* Актуальные проблемы периодизации текущего кинопроцесса // Ярославский педагогический вестник. 2017. № 6. С.351-359.

11. *Рогозин Д.* Целостность восприятия фильма-катастрофы: "2012" (Роланд Эммерих, 2009) // Телескоп. №3 (87). 2011. С. 33-39.
12. *Тенякова О.М.* Катастрофизм как мегатенденция современного цивилизационного развития: дисс.... канд. философских наук: 09.00.11. – Уфа, 2003.
13. *Томашевић М.* Значење разарања Одређење и контекстуализација филма катастрофе // Гласник Етнографског института САНУ / Bulletin of the Institute of Ethnography SASA. 2014. 62, 1. С. 199-214.
14. *Ушаков Д.Н.* Катастрофа // Толковый словарь русского языка / Под ред. *Д.Н. Ушакова*. – Москва: Гос. ин-т «Сов. энцикл.»; ОГИЗ; Гос. изд-во иностр. и нац. слов., 1935–1940. (4 т.).
15. *Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка В 4 т. Т. 2. / Пер. с нем. и доп. *О.Н. Трубачева*. 2-е изд., стер.– Москва: Прогресс, 1986.
16. *Baker S.* Ambivalent apocalypse: The influence of the Book of Revelation in films and television // Australasian Journal of Popular Culture. 2017. Volume 6. Number 2. P. 263-273.
17. *Jones B.* Secular Apocalyptic Thought // Apocalypse without God: Apocalyptic Thought, Ideal Politics, and the Limits of Utopian Hope. – Cambridge University Press, 2022. – P. 19-58.
18. *Ostwalt C.E.* Visions of the End: Secular Apocalypse in Recent Hollywood Film // Journal of Religion & Film. 2016. Vol. 2. Iss. 1, Article 4.
19. *Ostwalt Conrad E.* Armageddon at the Millennial Dawn // Journal of Religion and Film. 2000. 4:1. P. 1-16.
20. *Rupert R.* An Allegory of a 'Therapeutic' Reading of a Film: Of Melancholia // Sequence. 2014. 1.2.
21. *Sandberg M.B.* Apocalypse Then and Now: Verdens Undergang (1916) and Melancholia (2011) // European Journal of Scandinavian Studies. 2016. No. 1 (46). P. 102-119.
22. *Wright J.H.* Genre Films and the Status Quo // Film Genre Reader III, ed. *Barry Keith Grant*. – Austin: University of Texas Press, 2003. – P. 24-50.

SOURCES

1. Berdyaev N. "O zemnom i nebesnom utopizme" [About heavenly and earthly utopianism]. *Russkaya mysl'* [Russian thought]. Moscow, 1913. God tridcat' chetvertyj, kn. IX. Pp. 46-54. Rec. na kn.: Trubeckoj E. Mirosozercanie Vl. S. Solov'eva [Thity fourth year, b. IX. p. 46-54. book rev. Trubetskoy E. Worldview of Vl. S. Soloviev]. (in Russ.)
2. Bulgakov S.N. "Apokaliptika i socializm (religiozno-filosofskie paralleli)" [Apocalyptic and socialism (religious and philosophical parallels)]. *Izbrannye stat'i* [Selected articles]. T.2. Moscow, 1994. (in Russ.)
3. Eliade M. "Aspekty mifa" [Aspects of a myth]. *Aspekty mifa*. Per. s fr. V.P. Bol'shakova. 4-e izd. Moscow, Akademicheskij prospekt, 2010. (in Russ.)
4. Frejd Z. "Po tu storonu principa udovol'stviya" [Beyond the pleasure principle]. Frejd Z. *Psihologiya bessoznatel'nogo* [Psychology of the unconscious]. Sost. YAroshevskij M. G. Moscow, Prosveshchenie, 1990. (in Russ.)
5. Furedi F. *Culture of fear revisited: Risk-taking and the Morality of Low Expectation*. London, Continuum, 4-th ed. 2006.
6. Kay G., Rose M., *Disaster Movies: A Loud, Long, Explosive, Star-Studded Guide to Avalanches, Earthquakes, Floods, Meteors, Sinking Ships, Twisters, Viruses, Killer ... Fallout, and Alien Attacks in the Cinema!!!!*. Glenn Kay and Michael Rose – 1st ed. An A Cappella book, 2006.
7. Svendsen L. *Filosofiya straha* [Philosophy of fear]. Per. s norv. N.V. SHinkarenko. Moscow, Progress-Tradiciya, 2010. (in Russ.)
8. Trubeckoj S.N. "Eskhatologiya" [Eschatology]. *Enciklopedicheskij slovar' F.A. Brokgauza i I.A. Efrona* [Encyclopedic Dictionary F.A. Brockhaus and I.A. Efron.]. St. Petersburg, Tipografiya Akc. Obshch. Brokgauz-Efron, 1904. T. 41 (81 polutom). Pp. 127-130. (in Russ.)

REFERENCES

1. Averincev S.S. "Eskhatologiya" [Eschatology]. *Bol'shaya rossijskaya enciklopediya. Elektronnaya versiya* [Great Russian Encyclopedia. Electronic version]. 2017; accessed: URL. – https://bigenc.ru/religious_studies/text/4916547 (accessed: 03.05.2022).
2. Baker S. "Ambivalent apocalypse: The influence of the Book of Revelation in films and television." *Australasian Journal of Popular Culture*. 2017. Volume 6, Number 2, pp. 263-273.
3. Barishpolec V.A. "Katastrofa" [Catastrophe]. *Bol'shaya rossijskaya enciklopediya. Elektronnaya versiya* [Big Russian Encyclopedia. Electronic version]. 2016; accessed: – URL.: https://bigenc.ru/military_science/text /2052315 (access: 08.04.2022). (in Russ.)
4. Fasmer M. Katastrofa [Catastrophe]. *Etimologicheskij slovar' russkogo yazyka V 4 t. T. 2.* [Etymological dictionary of the Russian language In 4 volumes. V. 2.]. Per. s nem. i dop. O.N. Trubacheva. 2-e izd., ster [Translation from German and additions by O.N. Trubachev. 2-nd ed., stereotypical]. Moscow, Progress, 1986. (in Russ.)
5. Jones B. "Secular Apocalyptic Thought." *Apocalypse without God: Apocalyptic Thought, Ideal Politics, and the Limits of Utopian Hope*. Cambridge University Press 2022. Pp. 19-58.
6. Kuznecov O.V. *Istoki i smysl «katastroficheskogo» soznaniya v zapadnoj kul'ture* [The origins and meaning of "catastrophic" consciousness in Western culture], diss.... d-ra filosofskih nauk [PhD diss. in Philosophical Sciences]. Ekaterinburg, 2000. (in Rus.)
7. Levada Yu. "Obshchestvennoe mnenie u gorizonta stoletij" [Public opinion at the horizon of centuries]. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskie i social'nye peremeny* [Monitoring public opinion: economic and social changes,]. 2000. No 6. Pp. 8-14. (in Russ.)

ISSN 2227-6165

8. Maslov E.S. “Porozhdenie i koncentraciya smysla istorii v eskhatologicheskom mirovospriyatii” [Generation and concentration of the meaning of history in the eschatological worldview]. *Uchenye zapiski Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki* [Scientific notes of Kazan State University. Series: Humanities]. 2007. T. 149. No 5. Pp. 146-159. (in Rus.)
9. Ostwalt C.E. “Visions of the End: Secular Apocalypse in Recent Hollywood Film.” *Journal of Religion & Film*. 2016. Vol. 2, Iss. 1, Article 4.
10. Ostwalt C.E. “Armageddon at the Millennial Dawn.” *Journal of Religion and Film*. 2000, 4:1, pp. 1-16.
11. Polozhenceva E.V. “*Kul'turnye orientiry katastroficheskogo soznaniya*” [Cultural landmarks of catastrophic consciousness], diss.... kand. filosofskih nauk [PhD diss. in Philosophical Sciences]. Rostov n/Don, 2003, (in Rus.)
12. Polyanskij D.V. “Strah kak ob"ekt social'nogo proizvodstva” [Fear as an object of social production]. *Problemy sovremennogo obrazovaniya* [Problems of modern education]. 2020. No. 1. Pp. 16-23. (in Russ.)
13. Popov M. “Katastrofa” [Catastrophe]. *Polnyj slovar' inostrannyh slov, voshedshih v upotreblenie v russkom yazyke* [A complete dictionary of foreign words that have come into use in the Russian language]. Sost. po luchshim istochnikam M. Popov [comp. according to the best sources M. Popov.]. Izd. 3-e, s dop. otdela polit., ekon. i obshchestv. terminov, voshedshih v upotreblenie v rus. yaz. za posled. vremya [Ed. 3rd, with add. Department of Politics, Economics and societies. terms that have come into use in Russian. lang. for the last time.]. Moscow, izdanie Tovarishchestva I. D. Sytina, [1907]. (in Russ.)
14. Razlogov K.E. “Aktual'nye problemy periodizacii tekushchego kinoprocessa” [Actual problems of periodization of the current film process]. *YAroslavskij pedagogicheskij vestnik* [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]. 2017. No. 6. pp.351-359. (in Russ.)
15. Rogozin D. “Celostnost' vospriyatiya fil'ma'katastrofy: "2012" (Roland Emmerih, 2009)” [The integrity of the film'disaster: “2012” (Roland Emmerich, 2009)]. *Teleskop* [Telescope].2011. No 3 (87). Pp. 33-39. (in Russ.)
16. Rupert R. “An Allegory of a ‘Therapeutic’ Reading of a Film: Of Melancholia.” *Sequence*. 2014, 1.2.
17. Sandberg M.B. “Apocalypse Then and Now: Verdens Undergang (1916) and Melancholia (2011)”. *European Journal of Scandinavian Studies*. 2016. 46, no. 1. Pp. 102-119.
18. Tenyakova O.M. *Katastrofizm kak megatendenciya sovremennogo civilizacionnogo razvitiya* [Catastrophism as a megatrend in modern civilizational development], diss.... kand. filosofskih nauk [PhD diss. in Philosophical Sciences]. Ufa, 2003. (in Rus.)
19. Tomashevi̇ћ M. “Значење разарања Одређење и контекстуализација филма катастрофе” [The Meaning of Destruction Defining and Contextualizing a Disaster Film]. *Гласник Етнографског института САНУ* [Bulletin of the Institute of Ethnography SASA]. 2014, 62, 1. Pp. 199-214. (in Serbian).
20. Ushakov D.N. “*Katastrofa*” [Catastrophe]. *Tolkovyj slovar' russkogo yazyka* [Explanatory dictionary of the Russian language]. Moscow, Gos. in-t “Sov. encikl.”, OGIZ, Gos. izd-vo inostr. i nac. slov., 1935-1940. (4 t.).(in Russ.)
21. Wright J.H. “Genre Films and the Status Quo.” *Film Genre Reader III*, ed. Barry Keith Grant. Austin, University of Texas Press, 2003. Pp. 24-50.
22. Zamolodskaya O.M. “Fantazm apokalipsisa v sovremennom massovom kino” [The phantasm of the apocalypse in modern mass cinema]. *Vestnik RGGU. Seriya “Filosofiya. Sociologiya. Iskusstvovedenie”* [Bulletin of the Russian State University for the Humanities. Series “Philosophy. Sociology. Art Criticism”]. 2010. No. 13 (56). Pp. 53-62. (in Russ.)

ISSN 2227-6165

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

ISSN 2227-6165

Научная статья / Research article
УДК/UDC 7.01
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-87-109

Сергей Юрьевич Штейн
Sergey Yuryevich Schtein
кандидат искусствоведения, доцент,
PhD in Art Studies, assistant professor,
Российский государственный гуманитарный университет
Russian State University for the Humanities
sergey@schtein.ru

ИССЛЕДОВАНИЕ В УСЛОВИЯХ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
RESEARCH IN THE CONDITIONS OF ARTISTIC ACTIVITY

Статья посвящена методическому представлению исследования и функции его продукта в условиях художественной деятельности. Для реализации этого необходимым оказывается определение специфики самой художественной деятельности, что в свою очередь обуславливает потребность в актуализации вопроса возможности внеконцептуального определения онтологии искусства. Актуальность проведения данной работы связана с наличествующим смешением у авторов (художников, кураторов) и даже у исследователей культуры и искусства таких понятий как прикладное и академическое исследование, а также обыденное и научное познание. Полученные методико-методологические построения могут быть использованы, во-первых, как основа для понимания субъектами художественной деятельности характера и специфики одного из возможных его этапов, а, во-вторых, в качестве инструмента дисциплинарной пропедевтики прикладного исследования, развёртываемого в условиях художественной деятельности.

Ключевые слова: художественная деятельность, творчество, искусство, онтология искусства, прикладное исследование, академическое исследование, авторское исследование, искусствоведение, деятельностный подход

Для цитирования: *Штейн С.Ю.* Исследование в условиях художественной деятельности // Артикульт. 2022. №3(47). С. 87-109. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-87-109

The article is devoted to the methodical presentation of research and the function of its product in the conditions of artistic activity. To implement this, it is necessary to determine the specifics of the artistic activity itself, which in turn causes the need to update the issue of the possibility of a non-conceptual definition of the ontology of art. The relevance of this work is associated with an existing confusion among authors (artists, curators) and even cultural and art researchers of such concepts as applied and academic research, as well as everyday and scientific cognition. The obtained methodical and methodological constructions can be used, firstly, as a basis for understanding by the subjects of artistic activity the nature and specifics of one of its possible stages, and, secondly, as a tool for disciplinary propaedeutics of applied research deployed in the conditions of artistic activity.

Keywords: artistic activity, creativity, art, ontology of art, applied research, academic research, author's research, art studies, activity approach

For citation: Schtein S.Yu. “Research in the conditions of artistic activity.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 87-109. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-87-109

Как самими авторами, так и исследователями различных видов искусства, повсеместно артикулируются следующие однотипные сентенции: «…при создании романа/спектакля/фильма/картины/выставки мною/нами было осуществлено исследование…», «…работа автора (писателя/режиссёра/художника/куратора) – это исследование…» и т.п. При этом к самому слову «исследование» прибавляются различные эпитеты – «глубокое», «серьёзное», «всеобъемлющее», «настоящее» и т.п., которыми определённым образом оценивается уже не столько собственный результат этого «исследования», сколько формосодержательная целостность продукта всей художественной деятельности, которая таким образом оказывается как бы «результатом исследования». Академическое искусствоведение может либо пренебрегать как продуктом авторской, так и дискурсивно-исследовательской рефлексии, которым как раз и являются обозначенные сентенции, либо объяснять через то, что объективно наличествует, но вследствие познавательной тенденциозности получает не знаниевое выражение, а вариативную интерпретацию. Чтобы сделать такого рода объяснение, в данном случае необходимо, во-первых, методически представить исследование, фокусирующееся на том, что является деятельностью

© Штейн С.Ю., 2022

ISSN 2227-6165

(компонентом деятельности, деятельностной полисистемой), как вид деятельности, который приобретает специфику в зависимости от условий ситуативных обстоятельств (*1. Исследование: академическое, дискурсивное, прикладное*), во-вторых, методологически точно определить саму художественную деятельность, что невозможно без хотя бы рамочного определения онтологии искусства (*2. Художественная деятельность и онтология онтологии искусства*), и, наконец, соотнести методическое выражение исследовательской деятельности с художественной деятельностью, в условиях которой она потенциально может развёртываться (*3. Авторское исследование*). Реализация этого в сжатых условиях научной статьи оказывается возможным с использованием методологической деаккумуляции знаний [Штейн, 2020, с. 175-176], перехода от натуралистического к деятельностному подходу к познанию [Щедровицкий, 1995, с. 278-280; Штейн, 2020, с. 114-115], а также применения деятельностного подхода [Щедровицкий, 1995, с. 241-245; Штейн, 2020, с. 92-100], методов онтологизации [Штейн, 2020, с. 184-186] и схематизации [Розин, 2011; Штейн, 2020, с. 27].

1. Исследование: академическое, дискурсивное, прикладное

Исследование является специфической формой познания. Говоря же о познании вне той или иной концепции, которой оно объясняется, и делая это на самом общем не конкретизированном масштабе, можно заключить, что *познание* – процесс получения человеком информации о данности. Исходя из того, что элементы сенсорной системы человека постоянно подают ему информацию о той части данности, которая в актуальный момент оказывается ему индивидуально имманентной, и таким образом невольно включая человека в автоматическое перманентное познание, необходимо ввести принципиальное деление познания на *познавательную активность* – неосознаваемое получение человеком информации о данности, и *познавательную деятельность* – интуитивно или осознанно нормируемое получение человеком информации о данности с конкретным целеполаганием. Таким образом, первичное отнесение исследования к познанию может быть принципиально уточнено: *исследование – осознанно нормируемое* получение человеком информации о данности с конкретным целеполаганием (*рис. 1*). Данная формулировка исследования указывает на то, что оно является специфическим *видом деятельности*, тогда как *интуитивно нормируемое* получение человеком информации о данности с конкретным целеполаганием является не деятельностью, а специфическим видом *деятельностной активности*.

Возможность разведения деятельности и деятельностной активности обусловлена тем, что если под *деятельностью* понимать «перевод исходного материала в такое состояние, которое по отношению к тем процессам (действиям), с использованием которых осуществляется перевод, может быть охарактеризовано как продуктивное, то есть законченное и не предполагающее

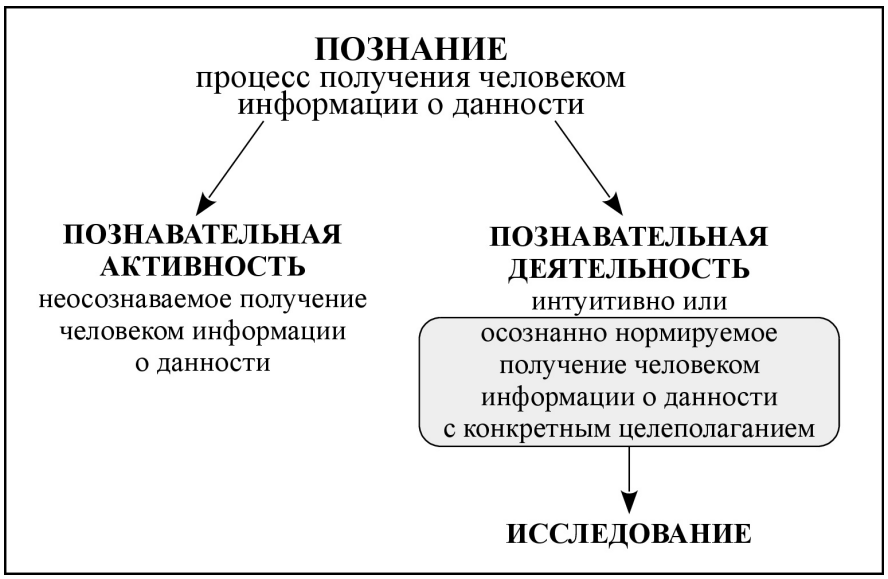


Рис. 1.

ISSN 2227-6165

реализации к нему иных процессов в условиях уже реализованной процессуальной множественности, что выражается в закреплении для каждой деятельности устойчивого продуктивного контейнера, в который "упаковывается" потенциально уникальная формосодержательная целостность продукта, полученная из исходного материала в результате реализации данной процессуальной множественности, которая при принципиальной вариативности как самих процессов, так и их последовательности приобретает репродуктивный данный продуктивный контейнер цикличный характер» [Штейн, 2020, с. 96-97], то *деятельностная активность* оказывается деятельностью, которая таким образом автоматизируется, что перестаёт осознаваться реализующим её как деятельность при сохранении её основных свойств. Главным образом деятельностная активность связана с отдельно взятым человеком и такими видами деятельности, которые он реализует постоянно, а продуктивность которых является первично функциональной для него самого (например, умывание, причёсывание, одевание, пространственное передвижение, любого рода игровая и развлекательная деятельность и т. п.). Но в то же время деятельностная активность может определяться и в тех случаях, когда человек, будучи погружён в деятельность, реализует какие-то отдельные её процессы, которые в связи с их повторяемостью и автоматизацией, а также возможной не очевидностью их промежуточного результата, вносящего, однако, свой вклад в окончательный продукт всей деятельности в целом, не осознаются этим человеком как деятельность.

Для удобства деятельность может иерархироваться таким образом, что *конкретно реализуемая деятельность* (например, конкретный семинар, который ведёт преподаватель здесь и сейчас, то есть в конкретный уникальный момент – пространственно временной период – s_xt_x-period), будет относиться к какой-то *конкретной деятельности* (продолжая пример – к деятельности по ведению семинара, безотносительно времени и места), которая, в свою очередь, относится к какому-то *виду деятельности* (в данном примере – к образовательной аудиторной), а вид – к *типу* (завершая пример – к образовательной деятельности). Такая иерархическая спецификация позволяет при рассмотрении любой деятельности быстро определять, чем она является и с чем иным может реально соотноситься в условиях вида или типа.

Методическое представление деятельности, которое было бы независимо от конкретизации деятельности, может быть схематически выражено с той или иной подробностью раскрытия образующих её компонентов (подробнее об этом см. [Щедровицкий, 1995, с. 243-244; Штейн, 2020, с. 92-98]), основными из которых являются:

– механизм деятельности (его образуют субъекты деятельности, имеющие план реализации деятельности, включающий в себя как условную норму конкретного вида деятельности, так и конкретные ситуативные условия, в которых эта деятельность реализуется);

– исходный материал (то, из чего в результате реализации деятельности, создаётся продукт);

– продуктивный контейнер («основное условие выражения результатов конкретной деятельности, обуславливающее специфику трансформации и организации исходного материала и определяющее рамки вариативности конечной формосодержательной целостности» [Штейн, 2020, с. 92-93]);

– продукт (формосодержательная целостность конечного результата всей деятельности);

– соотносимые между собой инструменты деятельности, с использованием которых исходный материал переводится механизмом в состояние продукта – средства (то, с помощью чего происходит манипулирование исходным материалом), методы (то, каким образом происходит это манипулирование), приёмы (то, каким конкретизированным образом реализуется манипуляция исходным материалом);

– алгоритм (обусловленная исходным продуктивным целеполаганием последовательность процессов/задач, переводящая исходный материал в состояние продукта);

– первичная функция продукта (предполагаемое использование продукта деятельности в иной деятельности, которая также может быть разложена на те же самые компоненты, в условиях

ISSN 2227-6165

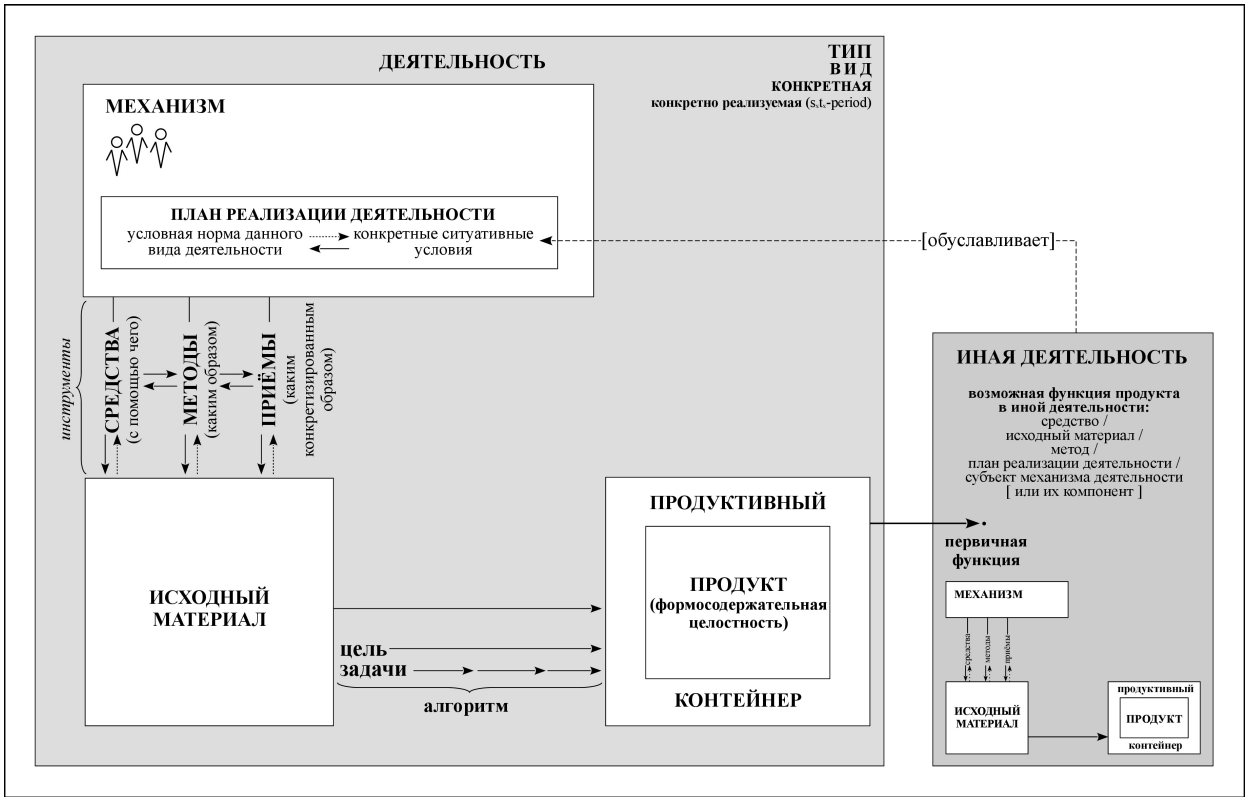


Рис. 2.

которой этот продукт может оказываться средством, исходным материалом, методом, планом реализации деятельности, субъектом механизма деятельности или их компонентом; при этом такая иная деятельность, как правило, обуславливает исходно рассматриваемую деятельность, участвуя в формировании конкретных ситуативных условий, влияющих на условную норму её реализации).

Для удобства дальнейшей работы репродуцируем здесь общее методическое представление деятельности (*рис. 2*), которое затем будем специфицировать с учётом рассматриваемого предмета.

Деятельность для человека может быть *профессиональной* – определяющей основной характер его деятельностного существования. Для того, чтобы человек мог полноценно реализовывать конкретную функцию в механизме деятельности, он должен обладать суммой специфических компонентов, связанных с его индивидуальной подготовленностью к работе. То есть человек, который включён или только готовится включиться в деятельность в качестве функционального субъекта его механизма, должен:

– что-то *знать* – иметь информацию;

– что-то *уметь* – гарантированно осуществлять определённое действие/действия;

– чем-то *владеть* – обладать методами, приёмами и нематериальными средствами, иметь навык или опыт.

Человек включается в профессиональную деятельность либо непосредственно – становясь частью механизма деятельности по собственной инициативе (одним из вариантов непосредственного включения является инициирование самим человеком той деятельности, в механизме которой он затем станет функционировать), либо опосредованно – через образовательную деятельность, которая включает его в данный механизм, являясь при этом гарантом того, что этот человек что-то знает, умеет и владеет в той полноте, которая необходима для полноценной реализации им конкретной функции – собственно продуктом самой образовательной деятельности и является такой человек (*рис. 3*).

В контексте настоящей работы нас интересует то, откуда у человека или у образовательной деятельности, которая включает его в профессиональную деятельность, берётся передаваемое знание. Если не иметь в виду то, что субъект может получить какое-то знание об этой деятельности

ISSN 2227-6165

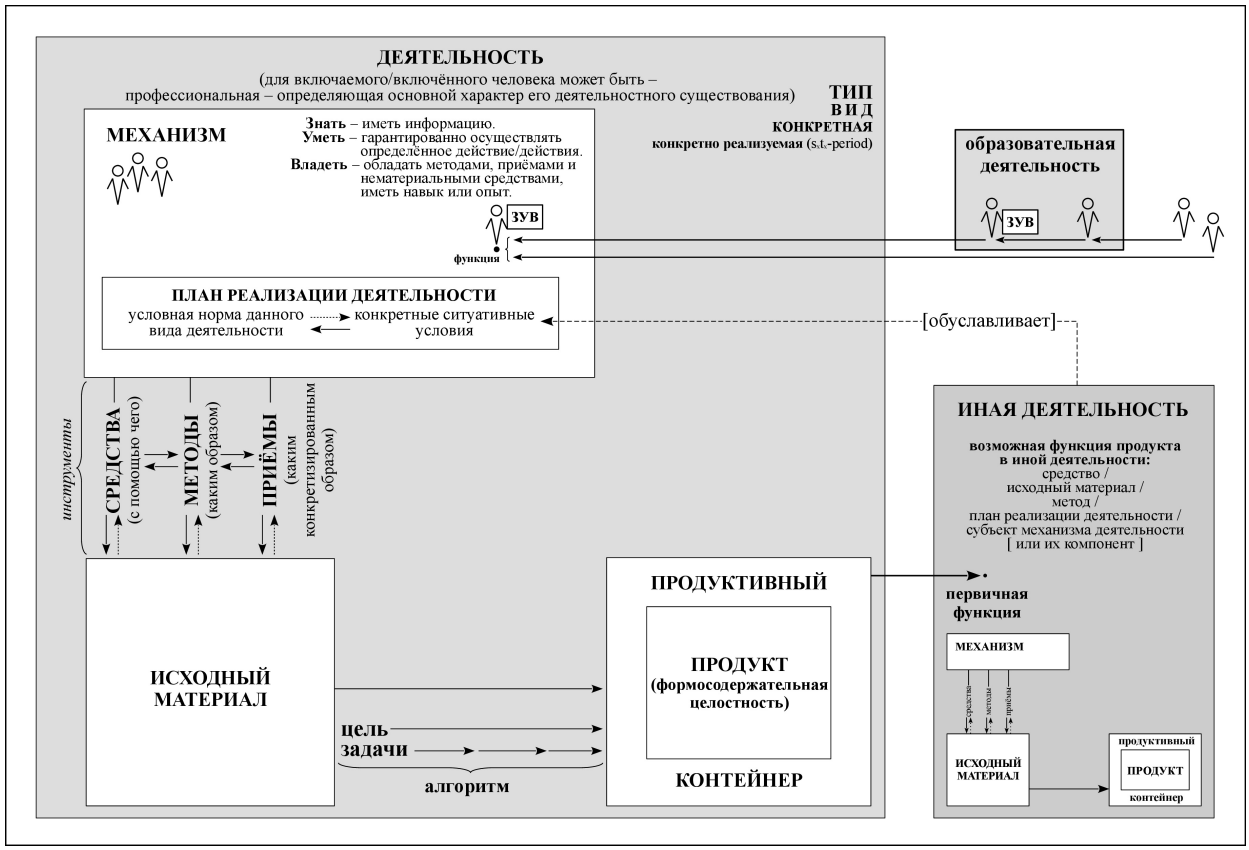


Рис. 3.

и о своей потенциальной функции в механизме непосредственно – наблюдая за тем, каким образом другие реализуют её (масштаб и качество такого знания являются весьма ограниченными), то с большой вероятностью знание получается опосредованно – через то, что кто-то другой выразил об этой деятельности. В случае с образовательной деятельностью – только такое знание и может быть использовано ею в качестве основы для образовательного процесса.

Существует три принципиально разных типа ситуаций, в условиях которых может быть сформировано то или иное по качеству знание в отношении конкретной деятельности или *деятельностной полисистемы* – совокупности различных видов деятельности, которая может быть либо *продуктоцентричной* – образуемой взаимосвязанными разнохарактерными видами деятельности, реализация которых приводит к получению общего продукта (в связи с чем такая деятельностная полисистема как правило рассматривается как специфическая деятельность, например, фильмопроизводство), либо *функционально обусловленной* – образуемой различными видами деятельности, связанными функциональным использованием продуктов друг друга (например, кинематограф как деятельностная полисистема, включающая в себя фильмопроизводство, прокат, фильмосохранение и т. д.).

Во-первых, знание, необходимое для реализации субъектом своей функции в условиях конкретной деятельности, может быть сформировано в условиях рефлексивной деятельности, которую реализует субъект, исходно включённый в какую-то деятельность.

Рефлексивная деятельность – приостановка реализуемой деятельности, но также и специфическая деятельность по отношению к уже реализованной ранее деятельности, с целью фиксации происходящего/происходившего, для функционального использования полученной информации в условиях продолжения деятельности или развёртывания нового цикла деятельности.

Однако специфика продукта рефлексивной деятельности заключается в том, что он не является *знанием* – фактом, выраженным в форме информации, но *представлением* – специфической информацией, пропущенной через выражающего её субъекта, перед которым не стоит цель сформировать знание, но такое представление о деятельности, которое будет функционально для

ISSN 2227-6165

него самого в условиях продолжения деятельности (в случае рефлексии на каком-то этапе деятельности) или реализации её иного цикла (в случае рефлексии по итогам цикла деятельности уже завершённого). Верность утверждения этого подтверждается тем, что при сопоставлении таких рефлексивных представлений об одной и той же конкретной деятельности, но реализованных различными субъектами, они будут несоответствовать (≠) друг другу, а в случае соответствия или хотя бы частичного соответствия образовывать локализованный данным представлением о деятельности внутридеятельностный (внутрисистемный, то есть существующий в условиях конкретной системы, образуемой деятельностью) дискурс – принимаемое человеком единство ситуативных обстоятельств, в условиях которых реализуется его познавательная и коммуникативная активность [Штейн, 2020, с. 118-119]. Совокупность же разнохарактерных представлений о деятельности, продуцируемых в условиях описанной рефлексивной деятельности, формирует общий внутридеятельностный (внутрисистемный) дискурс (*рис. 4*). Примером этого являются различные профессиональные внутридеятельностные дискурсы – кинематографический, театральный, кураторский и т. п.

Во-вторых, знание, необходимое для реализации субъектом своей функции в условиях конкретной деятельности, может продуцироваться в рамках дискурсивно-исследовательской деятельности.

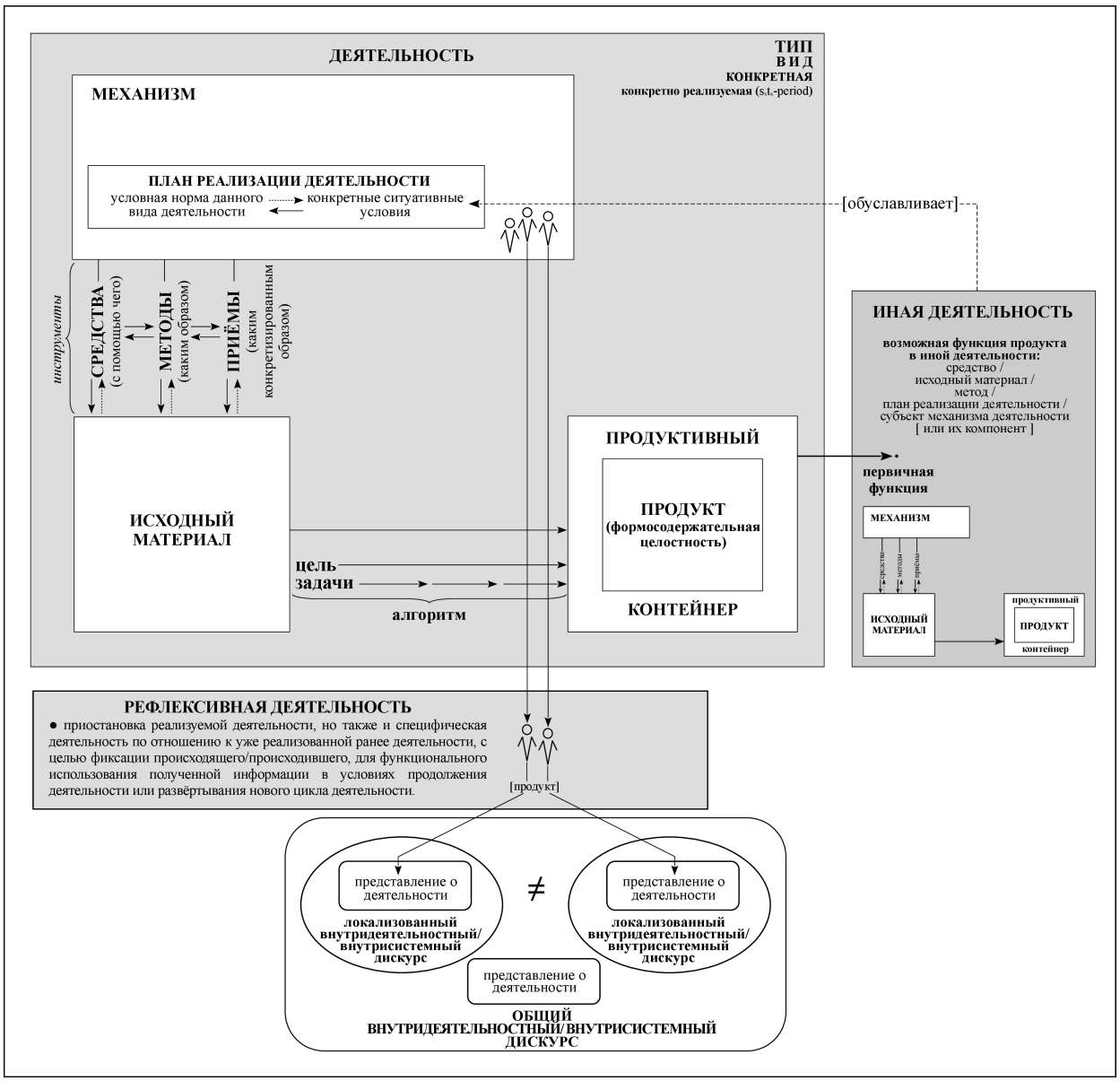


Рис. 4.

ISSN 2227-6165

Дискурсивно-исследовательская деятельность – получение информации о конкретном аспекте данности с целью её функционального использования внутри конкретного дискурса.

В отличие от рефлексивной деятельности, субъекты которой являются и субъектами исходной деятельности, в отношении которой ими и реализуется специфическая исследовательская рефлексия, для субъектов дискурсивно-исследовательской деятельности исследуемая деятельность фиксируется как *предметная область* – часть данности, определяемая в качестве познаваемого (в данном случае нас не интересует причина такого интереса, но сам факт его потенциального наличия). Однако в связи с тем, что первичная функциональность продукта дискурсивно-исследовательской деятельности обусловлена вариативной спецификой самого этого дискурса (то есть качество продукта не нормируемо и, как правило, выражает не столько информацию об исследуемом, сколько личное отношение к нему исследователя-дискурсанта), то этот продукт, так же как и продукт рефлексивной деятельности, является представлением, которое только в отсутствии качественного знания может приниматься за таковое (*рис. 5*).

В-третьих, знание, необходимое для реализации субъектом своей функции в условиях конкретной деятельности, может продуцироваться в рамках научно-исследовательской деятельности.

Научно-исследовательская деятельность – строго нормируемое получение информации о конкретном аспекте данности с целью её выражения в такой форме, чтобы в актуальный момент времени в условиях конкретной научной дисциплины она могла бы утверждаться в качестве знаниевого заместителя исследуемого. Собственно за заместительный или условно

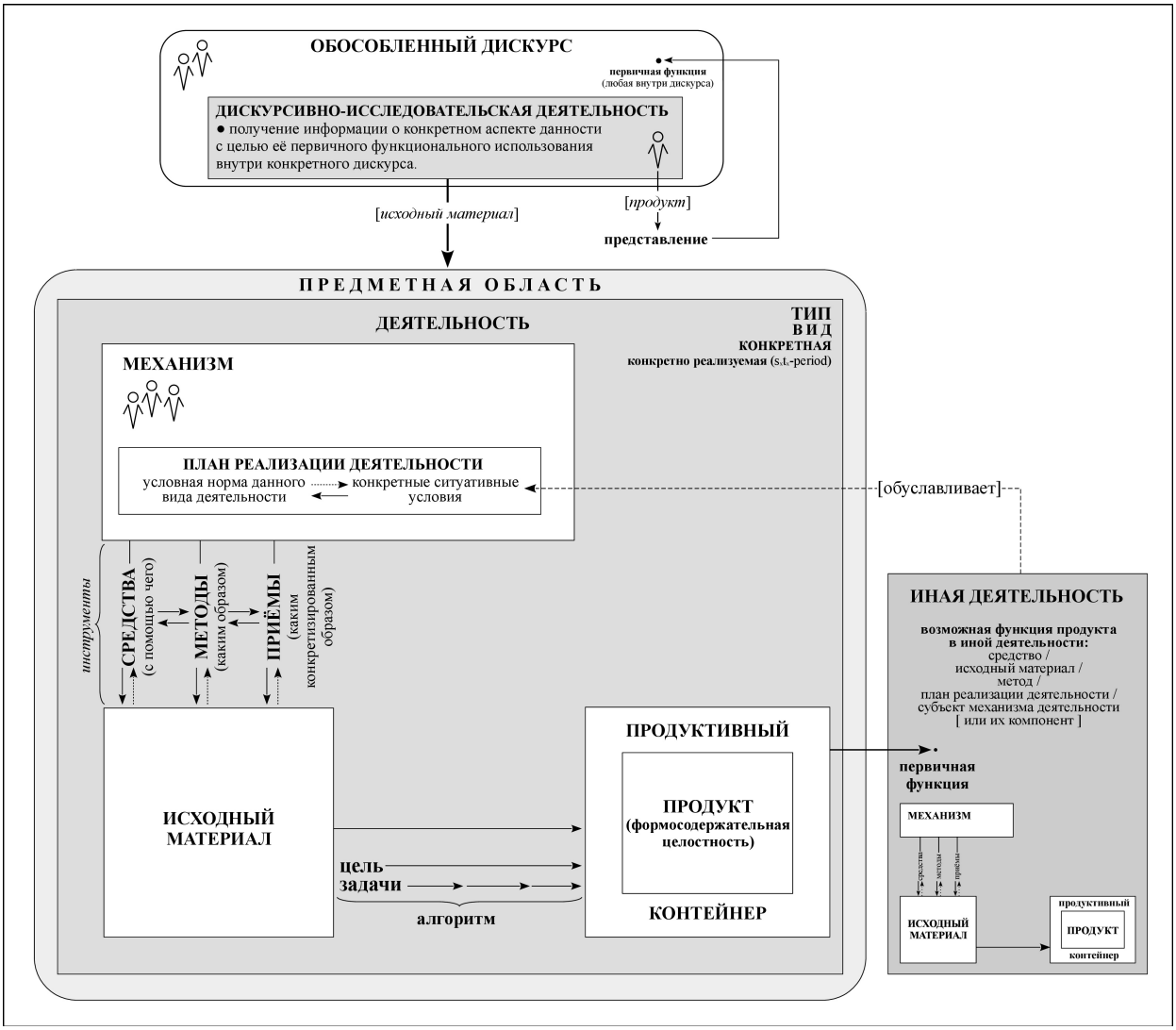


Рис. 5.

ISSN 2227-6165

заместительный характер знания в отношении предметной области, выделяемой конкретной дисциплиной, и несёт определённую социальную ответственность образующее эту дисциплину иерархированное научное сообщество.

В случае определения предметной областью дисциплины деятельности или деятельностной полисистемы фиксируется ситуация существования данной дисциплины вне естественнонаучной формы рациональности, что означает потенциальную произвольность используемых средств (с), методов (м), подходов (п) и методологических «конструкторов» (м«к») даже в условиях одной и той же дисциплины (*рис. 6*), и что выражается в потенциальной вариативности знания в отношении одного и того же. Отчасти это сближает гуманитарные дисциплины с обособленными дискурсами, но, кроме всего прочего, в отличие от них дисциплинарные предметности (ДП) существуют независимо от инициирующих их субъектов и никогда полностью не обусловлены тем или иным конкретным концептуальным основанием. В актуальный момент дисциплинарное знание является наиболее адекватным знанием в отношении любого аспекта данности, связанным с деятельностью и деятельностной активностью человека.

Для удобства понимания возможной специфики продуцируемого в условиях дисциплин и обособленных дискурсов они могут быть разделены на принципиальные типы, основанные на соотнесении их предметных областей с исследуемой ими деятельностью/деятельностной полисистемой.

В условиях первого типа предметная область дисциплины или обособленного дискурса равна исследуемой деятельности/деятельностной полисистеме (*рис. 7-а*). Например, для

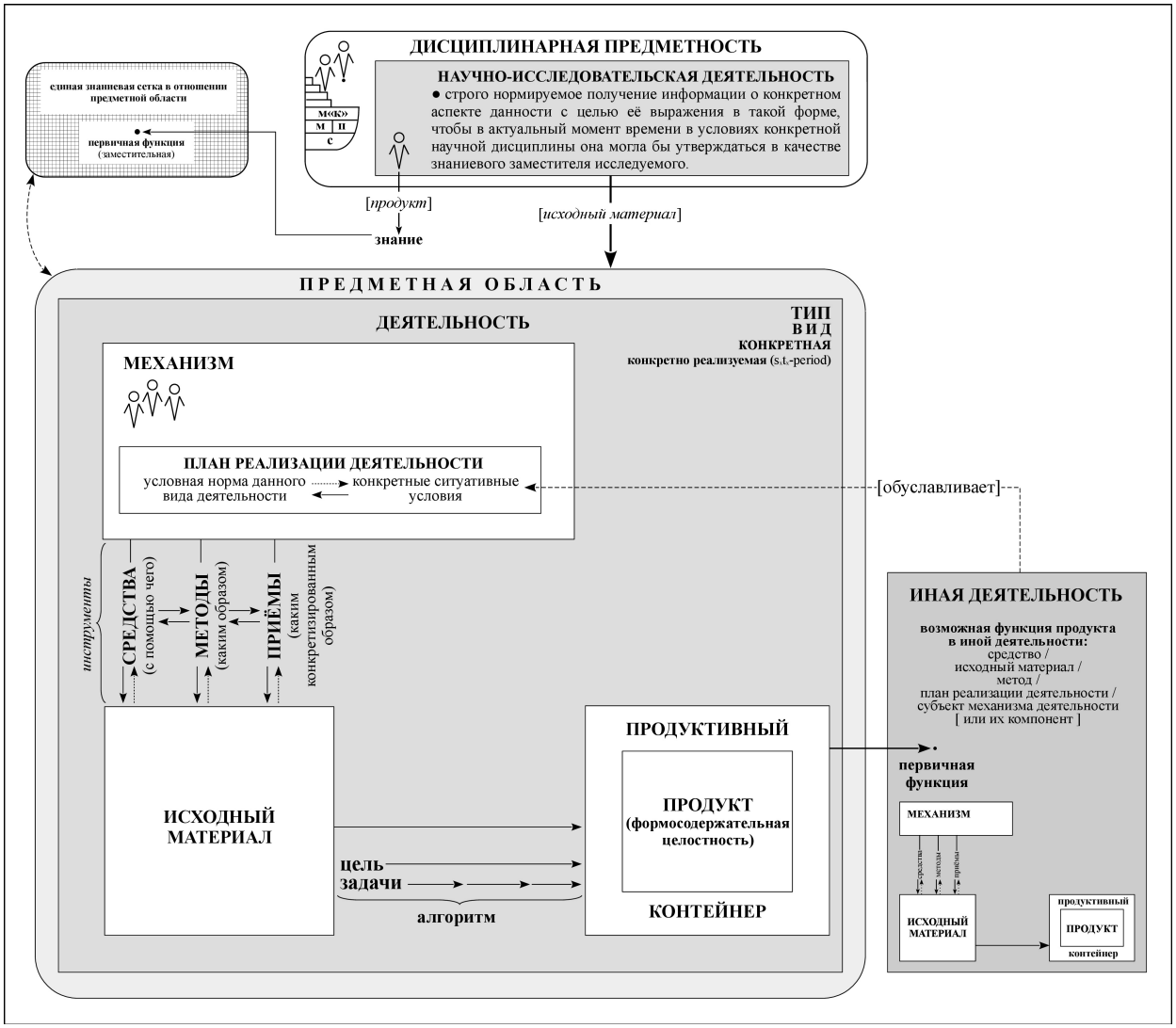


Рис. 6.

ISSN 2227-6165

дисциплинарного киноведения предметной областью является вся совокупность вопросов, связанных с кинематографом, то есть кинематограф как деятельностная полисистема.

В условиях второго типа предметная область дисциплины или обособленного дискурса больше исследуемой деятельности/деятельностной полисистемы (*рис. 7-b*). Например, в предметную область культурологии входят разнообразные, а гипотетически – все наличествующие виды человеческой деятельности.

В условиях третьего типа предметная область дисциплины или обособленного дискурса меньше исследуемой деятельности/деятельностной полисистемы (*рис. 7-c*). Например, для советского киноведения реальной предметной областью были только фильмы – продукты фильмопроизводства, а всё иное касающееся фильмопроизводства или иных видов деятельности, образующих кинематограф – деятельностную-полисистему, попадало в предметную область постольку-поскольку было необходимым для формирования знания о фильмах.

В условиях четвёртого типа предметная область дисциплины или обособленного дискурса меньше исследуемой деятельности/деятельностной полисистемы, однако сама эта предметная область больше, чем выделяемый аспект деятельности (*рис. 7-d*). Например, предметная область социологии кино, как раздела дисциплины социология, с одной стороны, включает в себя отдельные компоненты кинематографа деятельностной полисистемы, а с другой, – определённые аспекты социальной структуры человеческого общества, которые не могут исходно рассматриваться как компоненты кинематографа).

В условиях пятого типа предметная область дисциплины или обособленного дискурса меньше исследуемой деятельности/деятельностной полисистемы, при этом возможно как и в четвёртом типе – предметная область больше, чем выделяемый аспект деятельности, при том, что иная часть той же самой деятельности/деятельностной полисистемы является предметной областью иной дисциплины или обособленного дискурса, и в то же время для третьей дисциплины или обособленного дискурса эта же деятельность/деятельностная полисистема равна или меньше её предметной области (*рис. 7-e*). Например, для дисциплинарного киноведения предметной областью является вся совокупность вопросов связанных с кинематографом, то есть кинематограф как деятельностная полисистема, тогда как для исследований в рамках cinema studies – обособленного дискурса о кино, предметной областью главным образом является всего лишь фильм, как продукт одного из видов деятельности, входящей в деятельностную полисистему «кинематограф», в то же время для социологии кино, как раздела дисциплины социология, в деятельностной полисистеме «кинематограф» выделяются отдельные компоненты, которые оказываются частью её собственной предметной области.

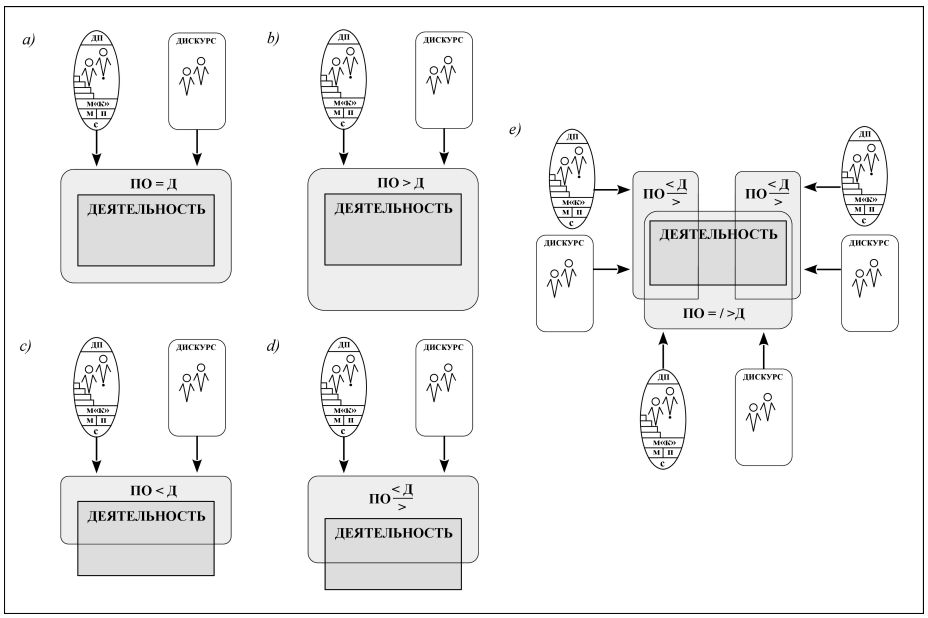


Рис. 7.

ISSN 2227-6165

Кроме разобранных трёх принципиальных типов ситуаций, в условиях которых может быть сформировано то или иное по качеству знание в отношении конкретной деятельности или деятельностной полисистемы, существует ещё одна – специфическая исследовательская деятельность – *прикладная*, развёртывающаяся внутри самой деятельности, являющейся для иных исследуемым. Если не рассматривать её в качестве подготовительной – выходящей за пределы основной деятельности (как, например, деятельность по написанию исходного варианта киносценария, рассматривается отдельно от фильмопроизводства), то, как правило, такого рода исследовательская деятельность реализуется в качестве субдеятельности по отношению к основной – родительской деятельности.

Прикладная исследовательская деятельность – получение информации о конкретном аспекте данности в ситуации включения в какую-то деятельность, с целью её функционального использования в условиях продолжения реализации исходной деятельности.

Исходным материалом для прикладной исследовательской деятельности может являться любой аспект данности, которая в данном случае для удобства может быть разделена на имманентную данность – то, что доступно для непосредственного восприятия, социальное «измерение» – всё то, что обусловлено разномасштабными и разнохарактерными социальными связями между людьми, и деятельностное «измерение» – как раз всё то, что имеет отношение к деятельности и деятельностной активности человека как вида.

Данность при восприятии её человеком оказывается для него *непосредственной информацией*. Данность после восприятия её человеком и объектного выражения информации о ней, оказывается для другого человека – *опосредованной информацией*, которая может быть либо дискурсивной (в случае формирования её субъектом в условиях рефлексивной или дискурсивно-исследовательской деятельности), либо дисциплинарной (в случае формирования её субъектом в условиях дисциплинарно-исследовательской деятельности), и которая также может являться исходным материалом при реализации прикладной исследовательской деятельности.

Продуктом прикладной исследовательской деятельности является специфическая информация, которая может быть первично функциональной в условиях основного этапа деятельности как:

– исходный материал;
– метод или приём;
– условная норма (алгоритм);
– конкретные ситуативные условия;
– продуктивный контейнер.

Также такая специфическая информация, полученная в условиях прикладной исследовательской деятельности, может быть использована в качестве исходного материала для *прикладной производственной деятельности*, продуктом которой является материальный объект, который в условиях основного этапа деятельности оказывается средством (*рис. 8*).

Сведём все основные полученные построения в общую итоговую схему (*рис. 9*), в которой дополнительно обозначим следующие моменты:

– представление о деятельности, как продукт рефлексивной деятельности и содержание общего внутридеятельностного/внутрисистемного дискурса, возможно функционален, во-первых, в качестве исходного материала для дискурсивно-исследовательской и научно-исследовательской деятельности (таким образом. обнаруживается частичное или полное включение продуктов рефлексивной деятельности или её самой в предметную область обособленного дискурса и дисциплинарной предметности), а во-вторых, в качестве дисциплинарного знания, при условии, что в рамках научно-исследовательской деятельности не может быть спродуцировано более качественное знание;

– представление о деятельности, как продукт дискурсивно-исследовательской деятельности, возможно функционально в качестве дисциплинарного знания, при условии, что в рамках научно-исследовательской деятельности не может быть спродуцировано более качественное знание;

ISSN 2227-6165

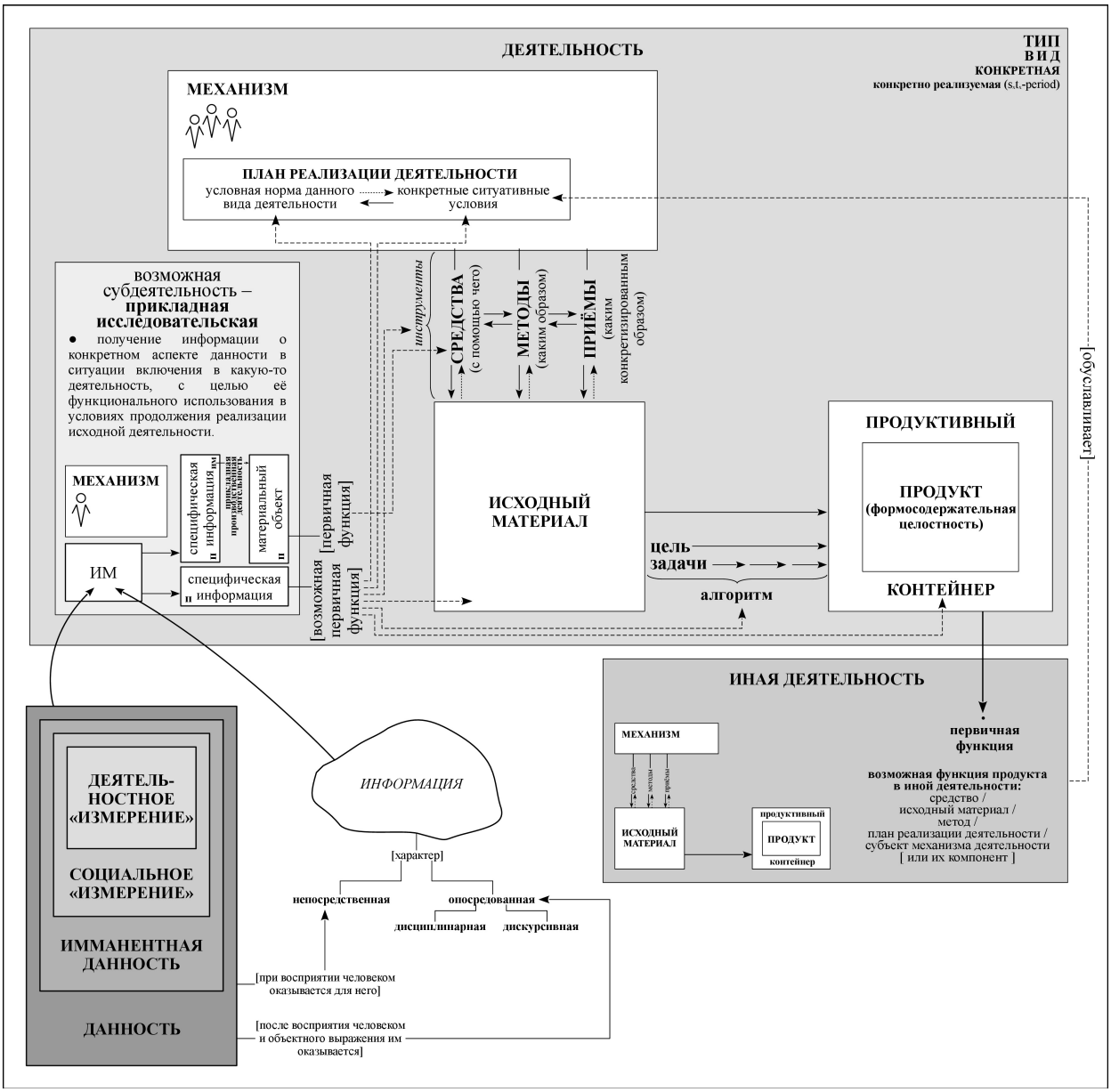


Рис. 8.

– потенциально иной функцией специфической информации, полученной в результате реализации прикладной исследовательской деятельности, является, во-первых, то, что она может быть представлением о деятельности в условиях общего или локализированного внутридеятельностного/внутрисистемного дискурса, во-вторых, что для дискурсивно-исследовательской и научно-исследовательской деятельности она может быть исходным материалом, и, наконец, в-третьих, при условии, что в рамках научно-исследовательской деятельности не может быть спродуцировано более качественное знание, она может быть принята за таковое.

2. Художественная деятельность и онтология онтологии искусства

Термин «художественная деятельность» напрямую связан с термином «искусство». Если последовательно разбираться в их связи, то мы приходим к следующему выводу: итогом любой деятельности является продукт – конкретная формосодержательная целостность, вариативность которой предзадана продуктивным контейнером, специфицирующим каждый конкретный тип/вид деятельности (*рис. 10-а*), однако, так как нет такого вида деятельности, продуктивным контейнером которого было бы «искусство», то есть того, что гарантировало бы

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

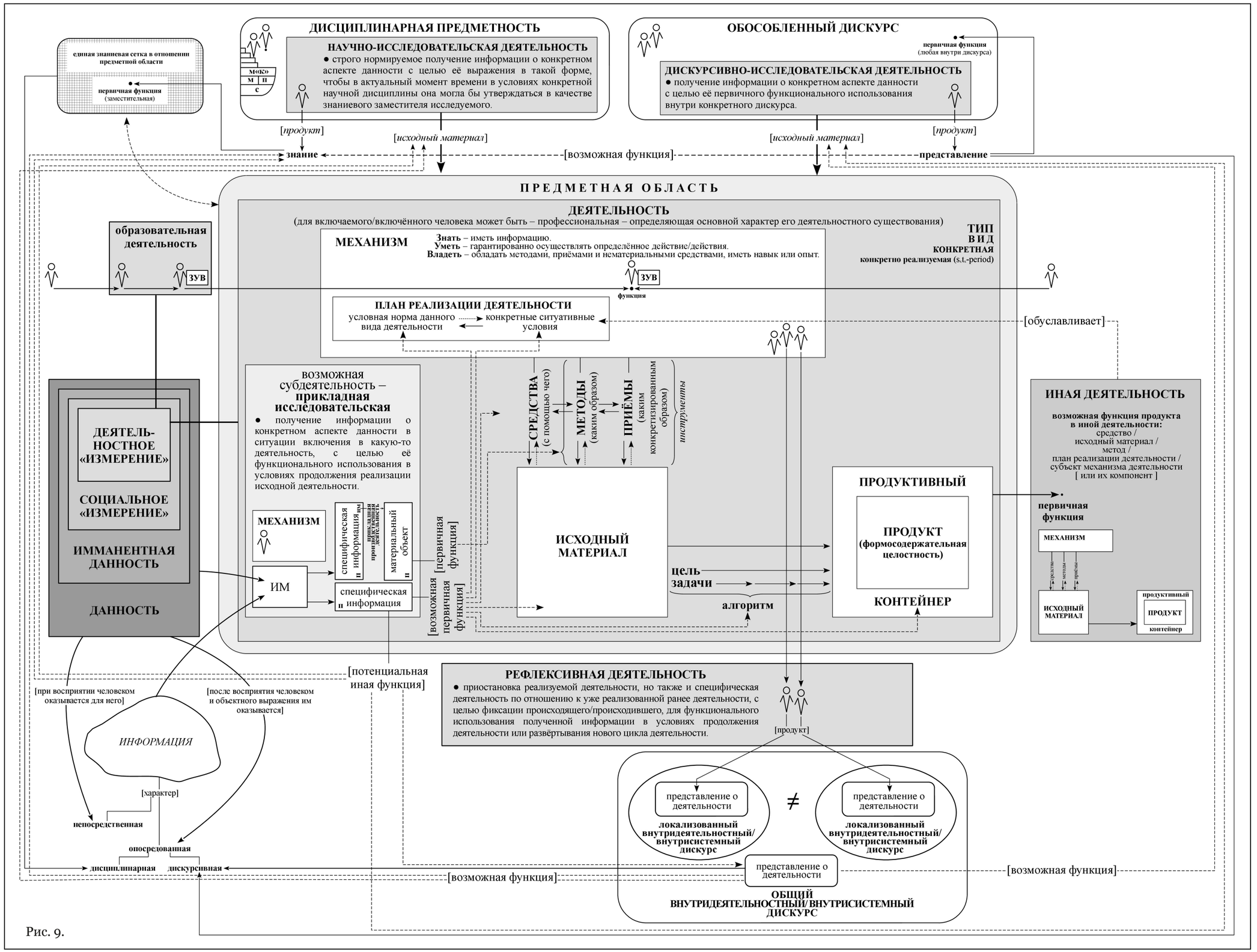


Рис. 9.

ISSN 2227-6165

любому продукту, получаемому в условиях этой деятельности статус «произведение искусства» (*рис. 10-b*), то необходимо заключить, что продуктом художественной деятельности должно быть определено «произведение искусства» при том, что продуктивный контейнер потенциально может быть любым (*рис. 10-c*). Поэтому-то «произведением искусства» и может определяться и изображение, и постройка, и пространственная форма, и совокупность звуков и т. п. Дополнительно можно уточнить, что формосодержательной целостностью, которая и определяется «произведением искусства», при любом виде деятельности является ни что иное как трансформированный (tr) материал (material) (*рис. 10-d*). Однако такое определение не может полностью нас устроить, ведь совершенно непонятным остаётся то, что делает формосодержательную целостность продукта потенциально любой деятельности, «произведением искусства»... Для того, чтобы разобраться в этом, необходимо обратиться к онтологии искусства. Или даже – к онтологии онтологии искусства – условностям, лежащим в основе самих этих многочисленных онтологий искусства.

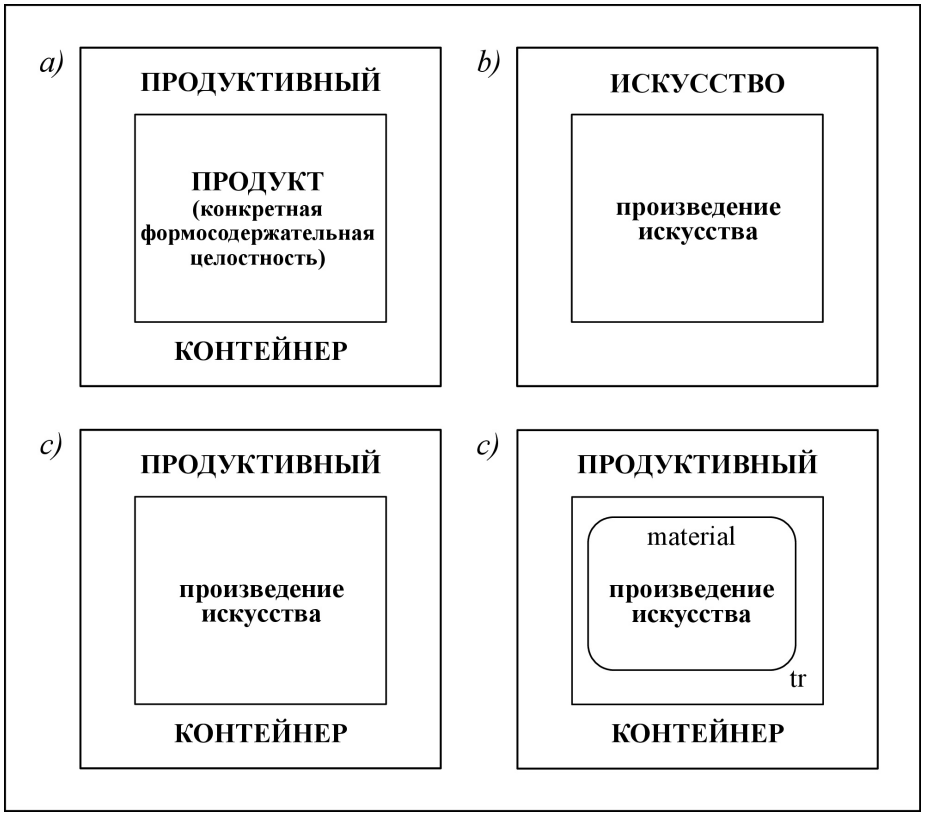


Рис. 10.

Онтология чего бы то ни было, как результат специфической познавательной деятельности человека, и которая в данном случае не имеет никакого отношения к философской онтологии, может формироваться в условиях двух принципиально разных подходов к познанию – *натуралистическом*, в условиях которого субъекту противопоставляется познаваемое, и *деятельностном* – где познаваемым определяется сама познавательная деятельность этого или иных субъектов, реализуемая в отношении одного и того же (см. подробнее об этом [Щедровицкий, 1995, с. 278-280; Штейн, 2020, с. 114-115]). Схематически это может быть представлено как реализация субъектами один и два познавательной деятельности в отношении данности, продуктом чего является утверждение первым субъектом в качестве искусства чего-то одного (ART=X), а вторым – чего-то другого (ART=Y) (это как раз и есть ситуация натуралистического подхода к познанию), при том, что их деятельность является познаваемым для третьего субъекта (использующего деятельностный подход к познанию), продуктом чего оказывается утверждение в качестве искусства самой этой ситуации реализации двумя первыми субъектами деятельности и формирования в её условиях вариативного определения искусства (*рис. 11*).

ISSN 2227-6165

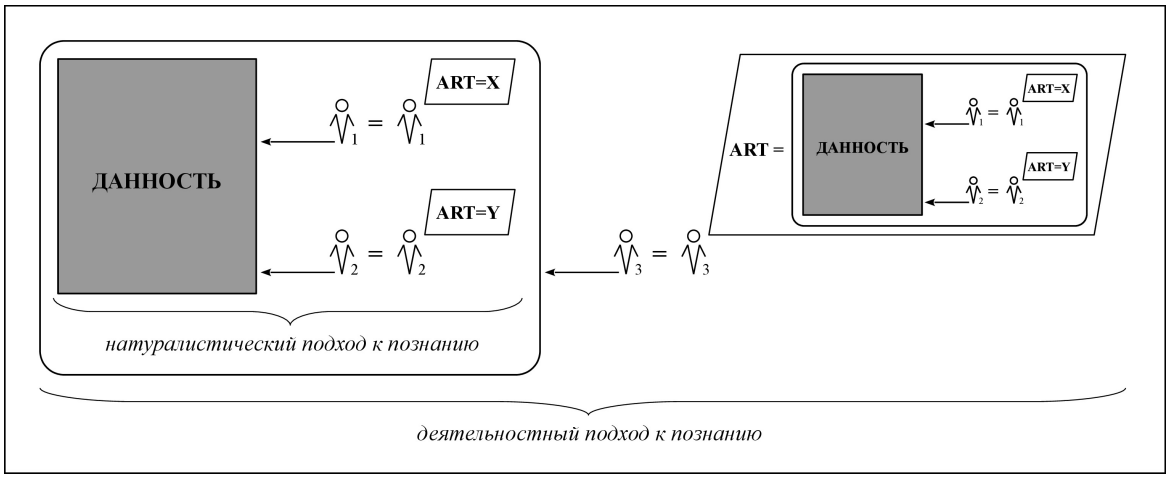


Рис. 11.

В условиях натуралистического подхода к познанию любое определение искусства *субъектно-натуралистическое*, так как невозможно доказательно определить, что такое искусство. Поэтому в данных познавательных условиях: *искусство* – это определение того или иного продукта человеческой деятельности в качестве искусства, исходя из наличествующей концептуальной установки, что такое искусство (*рис. 12*). Сама концептуальная установка при этом складывается из предметоформирующей позиции (на схеме – точка, на которой находится субъект), средств (на схеме – прямоугольник), «призм» подходов, методов и методологических «конструкторов», а также, как правило, непроблематизируемой самим субъектом его включённости в разнообразные мировоззренческие предметные области и предметные области коллективных познавательных ситуаций, которые предзадают субъекту исходно ими трансформированное видение определяемого им в качестве искусства [Штейн, 2020, с. 109-111].

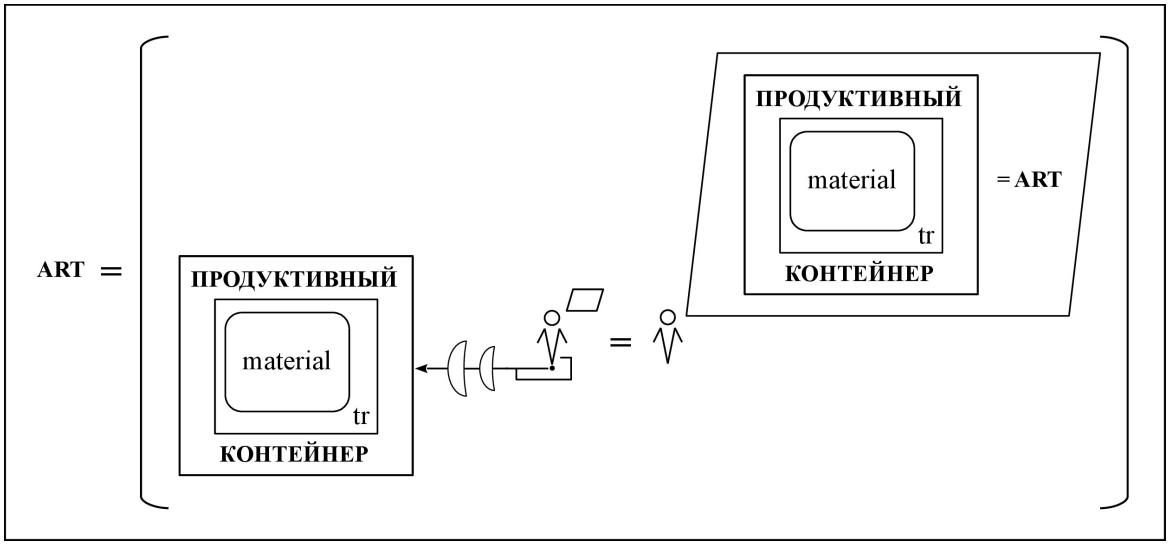


Рис. 12.

Однако все субъектно-натуралистические онтологии искусства могут быть разделены на *субъектно-субъектно-натуралистические* (фантомные онтологии искусства) и *субъектно-объектно-натуралистические* (реальные онтологии искусства).

В условиях *субъектно-субъектно-натуралистического* определения искусства: *искусство* – это определение того или иного продукта человеческой деятельности в качестве искусства, исходя из наличествующей концептуальной установки, что такое искусство, независимой от наличия или отсутствия в формосодержательной целостности этого продукта тех или иных компонентов (*рис. 13*).

ISSN 2227-6165

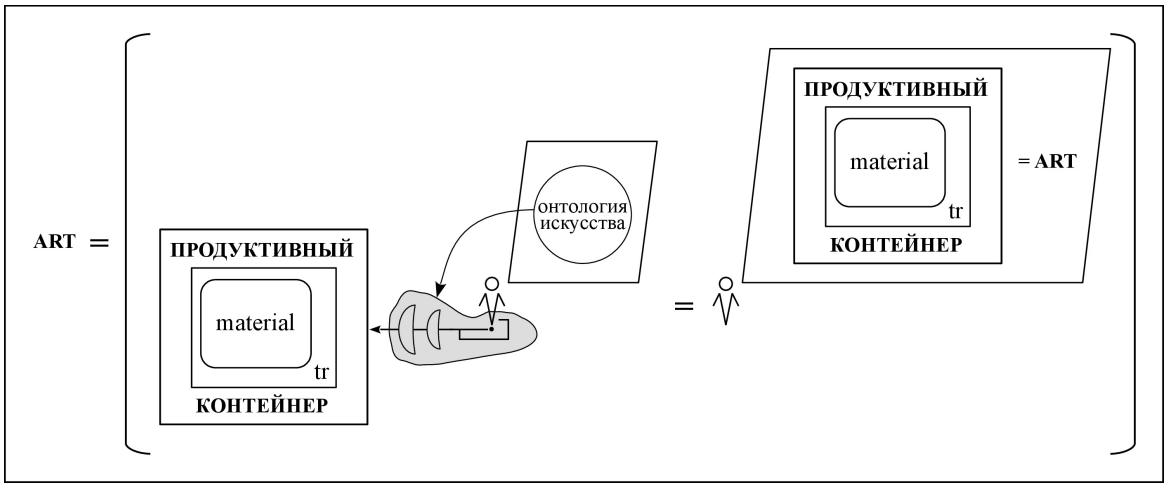


Рис. 13.

В условиях *субъектно-объектно-натуралистического* определения искусства: *искусство* – это определение того или иного продукта человеческой деятельности в качестве искусства, исходя из наличествующей концептуальной установки, что такое искусство, обусловленной утверждением наличия в формосодержательной целостности самого продукта того, что и определяет его как искусство (*рис. 14*).

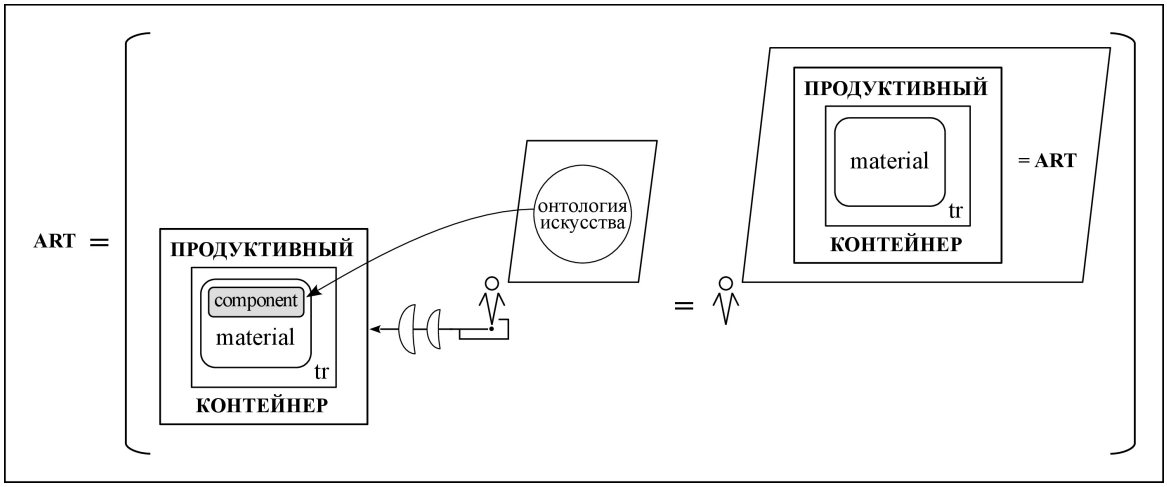


Рис. 14.

Если в отношении познания материальной данности, которая исследуется в условиях естественнонаучной формы рациональности, переход от натуралистического к деятельностному подходу к познанию не функционален – несмотря на то, что все естественнонаучные дисциплины натуралистичны, ими используется оптимальные на актуальный момент познавательные инструменты, которые при необходимости и возможности модернизируются (отчасти для этого ими и используется временный переход к деятельностному подходу к познанию), то при познании деятельности и деятельностной активности человека деятельностный подход к познанию является наиболее оптимальным и функциональным. В условиях деятельностного подхода к познанию, в связи с тем, что исследуется вся амплитуда познавательной деятельности в отношении одного и того же, возможным оказывается не только фиксация наличествующего, но и выдвижение *знания-кандидата* на статус парадигмального знания в отношении познаваемого, которое в отличие от натуралистических вариативных представлений может претендовать на характер заместительного знания.

Приведём здесь готовый пример такого теоретического построения в отношении онтологии искусства без его подробного методологического обоснования:

ISSN 2227-6165

Искусство – внеязыковое объектное выражение информации, не являющейся замещением (симуляцией замещения) перцептивного образа, через создаваемую человеком формосодержательную целостность, в структуре которой эта информация вариативно функциональна при том, что функциональность самой этой целостности либо вообще не зависит от данной информации, либо не связана с её отделением от иных компонентов конструктивного целого, либо обуславливается не фактом её наличия, а характером выражения, формирующим возможность для вариативности масштаба её индивидуального принятия в качестве факта.

Если бы данная онтология была бы нами допущена в качестве парадигмальной – единственно принимаемой в качестве знания в актуальный момент времени, то, исходя из неё, мы могли бы вывести однозначное определение художественной деятельности: *художественная деятельность* – это создание такой формосодержательной целостности, в условиях потенциально любого продуктивного контейнера, которая за счёт манипулирования вниманием, мыслительной активностью и эмоциональным состоянием воспринимающего её человека вменяла бы ему выражаемую через неё внеязыковую объектно выраженную информацию, не являющуюся замещением (симуляцией замещения) перцептивного образа в качестве факта.

Однако в связи с тем, что такая парадигмальная онтология искусства, во-первых, безусловно, требует и обоснования, и объяснения, а во-вторых, даже и в этом случае, может быть не принята главным образом теми, кто находится в условиях натуралистического подхода к познанию, то определим художественную деятельность и иначе, вне возможного условия наличия парадигмального знания в отношении онтологии искусства. Но вместе с тем данное выше определение художественной деятельности также может рассматриваться как один из частных случаев более широких определений.

Так как определение художественной деятельности как таковой обусловлено пониманием того, что такое «искусство», которое либо должно обнаруживаться в формосодержательной целостности продукта (в условиях субъектно-объектных онтологий искусства), либо задаваться извне (в условиях субъектно-субъектных онтологий искусства), без чего деятельность, в условиях которой получен данный продукт не может быть определена как художественная, то можно зафиксировать разнообразные ситуации определения/не определения какой-то деятельности как художественной через оценку её продукта.

Первая группа таких ситуаций обусловлена наличием субъекта-автора (SA), который знает, что такое искусство (ART=X) и в результате трансформации исходного материала, которым могут быть как любые объекты (object), так и он сам как объект, а также любая доступная ему информация (info), продуцирует нечто, «упакованное» в конкретный продуктивный контейнер, содержащий в себе определённым образом трансформируемый материал, и что он сам оценивает (=) как соответствующее искусству в его исходном собственном представлении (*рис. 15.1*). Неформализованно это означает: автор знает, что такое искусство, и считает, что произведённый им продукт является таковым.

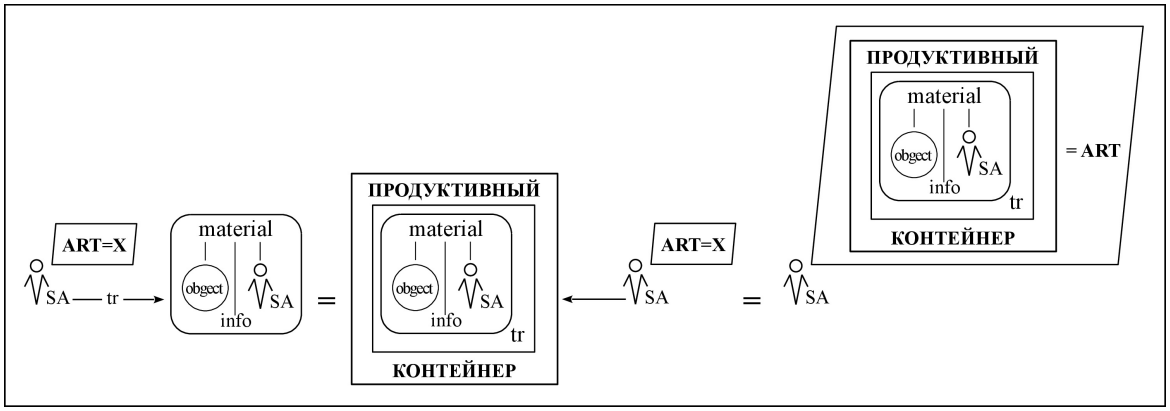


Рис. 15.1.

ISSN 2227-6165

Производными от данной ситуации являются следующие ситуации, в которых воспринимающий субъект (perceiving subject, PS), после получения информации о воспринятом продукте субъекта-автора, принимает или не принимает его за искусство:

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, и его знание *совпадает* со знанием автора, и он *принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 15.2-a*);

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, и его знание *совпадает* со знанием автора, но он *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 15.2-b*) (отметим тут, что несовпадение в принятии одного и того же за искусство, имеющими одно и тоже понимание того, что такое искусство, указывает на амплитуду вариативности интерпретации чего-то как искусства в условиях его конкретного понимания, что является вполне естественным для натуралистических онтологий искусства);

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, но его знание *не совпадает* со знанием автора, и он *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 15.2-c*);

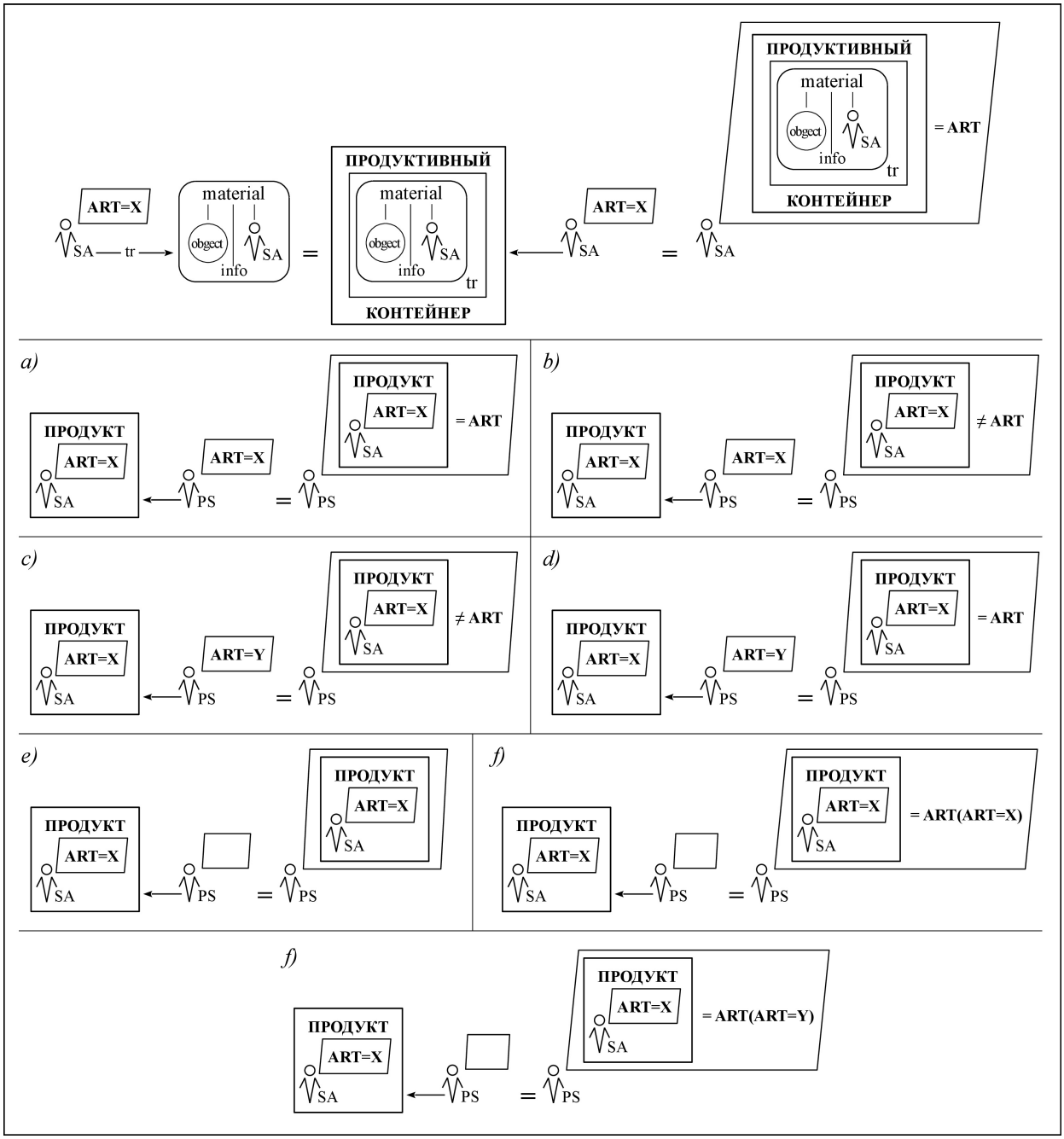


Рис. 15.2.

ISSN 2227-6165

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, но его знание *не совпадает* со знанием автора, однако, он *принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 15.2-d*) (это оказывается возможным в связи с тем, что конкретный воспринимаемый продукт либо является таковым, что позволяет себя по-разному интерпретировать, либо в нём содержатся такие разные компоненты, которые сами по себе оказываются основанием для вариативной интерпретации всего целого);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, и *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 15.2-e*) (то есть принимает его просто как некий продукт деятельности);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, но *принимает* произведённое автором за искусство *в том же понимании*, что и автор (*рис. 15.2-f*);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, но *принимает* произведённое автором за искусство *в ином понимании*, чем у автора (*рис. 15.2-g*).

Вторая группа таких ситуаций обусловлена наличием субъекта-автора, который знает, что такое искусство, и в результате трансформации исходного материала продуцирует нечто, «упакованное» в конкретный продуктивный контейнер, и что он сам не оценивает (≠) как соответствующее искусству в его исходном собственном представлении (*рис. 16.1*). То есть неформализованно: автор знает, что такое искусство, но не считает, что произведённый им продукт является таковым.

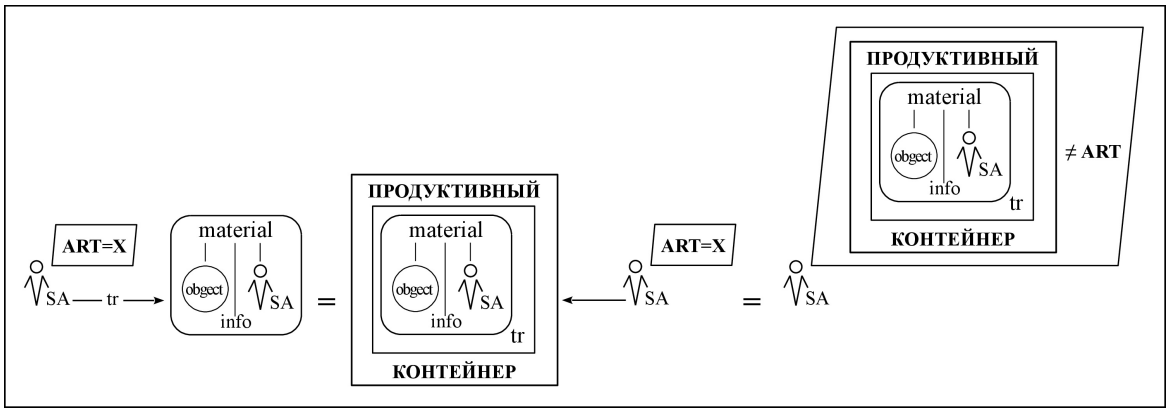


Рис. 16.1.

Производными от данной ситуации являются следующие ситуации, в которых воспринимающий субъект, после получения информации о воспринятом продукте субъекта-автора, принимает или не принимает его за искусство:

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, и его знание *совпадает* со знанием автора, и он *принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 16.2-a*);

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, и его знание *совпадает* со знанием автора, но он так же, как и автор, *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 16.2-b*);

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, но его знание *не совпадает* со знанием автора, и он *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 16.2-c*);

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, но его знание *не совпадает* со знанием автора, однако, он *принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 16.2-d*);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, и *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 16.2-e*);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, но *принимает* произведённое автором за искусство *в том же понимании*, что и автор, который сам не принимает произведённое им за искусство (*рис. 16.2-f*);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, но *принимает* произведённое автором за искусство *в ином понимании*, чем у автора (*рис. 16.2-g*).

ISSN 2227-6165

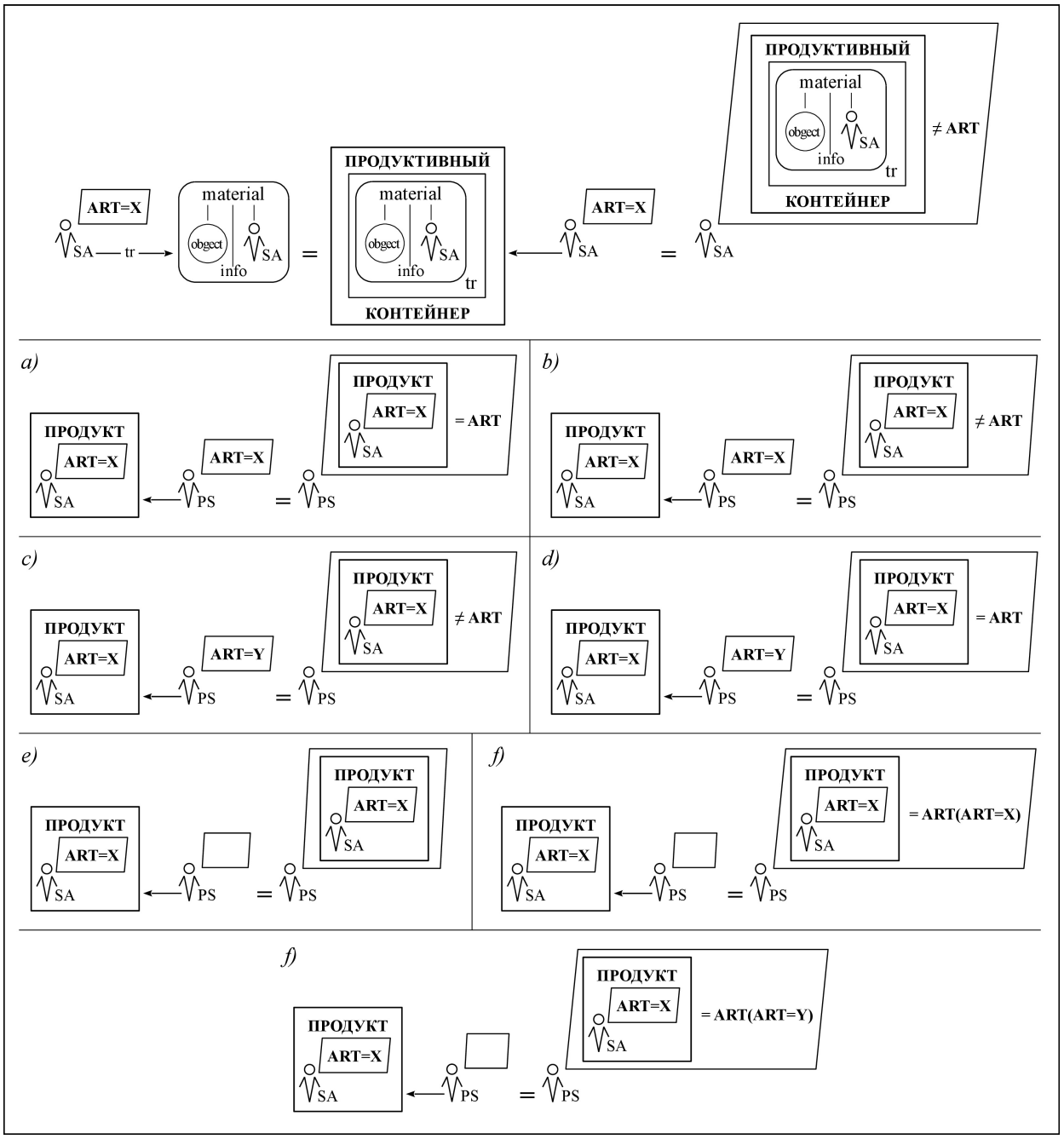


Рис. 16.2.

Третья группа таких ситуаций обусловлена наличием субъекта-автора, который не знает, что такое искусство, и в результате трансформации исходного материала продуцирует нечто, «упакованное» в конкретный продуктивный контейнер (*рис. 17.1*). Это ситуация, когда автор не знает, что такое искусство, и, следовательно, даже не может оценивать таким образом произведённое.

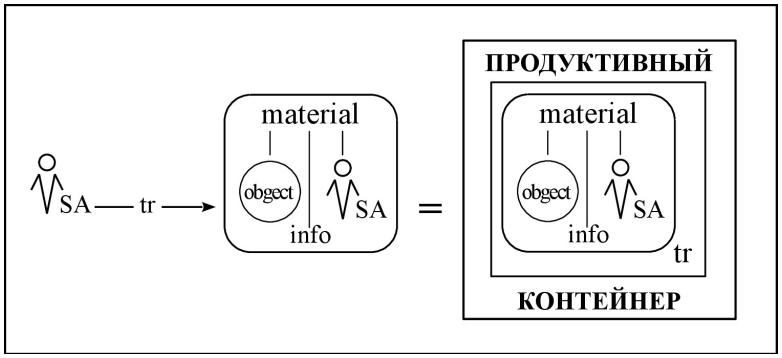


Рис. 17.1.

ISSN 2227-6165

Причём в данном построении даже не принципиально – задумывается ли он над тем, что такое искусство, и не может дать себе ответ на этот вопрос, или же вообще не думает об этом. Этой группой ситуаций фиксируется потенциальная возможность определения искусством продукта вообще любой деятельности даже безотносительно понимания того социокультурного и деятельностного контекста. в котором находился автор определяемого.

Производными от данной ситуации являются следующие ситуации, в которых воспринимающий субъект, после получения информации о воспринятом продукте субъекта-автора, принимает или не принимает его за искусство:

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, и он *принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 17.2-a*);

– воспринимающий продукт автора *знает*, что такое искусство, и он *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 17.2-b*);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, и *не принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 17.2-c*);

– воспринимающий продукт автора *не знает*, что такое искусство, но *принимает* произведённое автором за искусство (*рис. 17.2-d*).

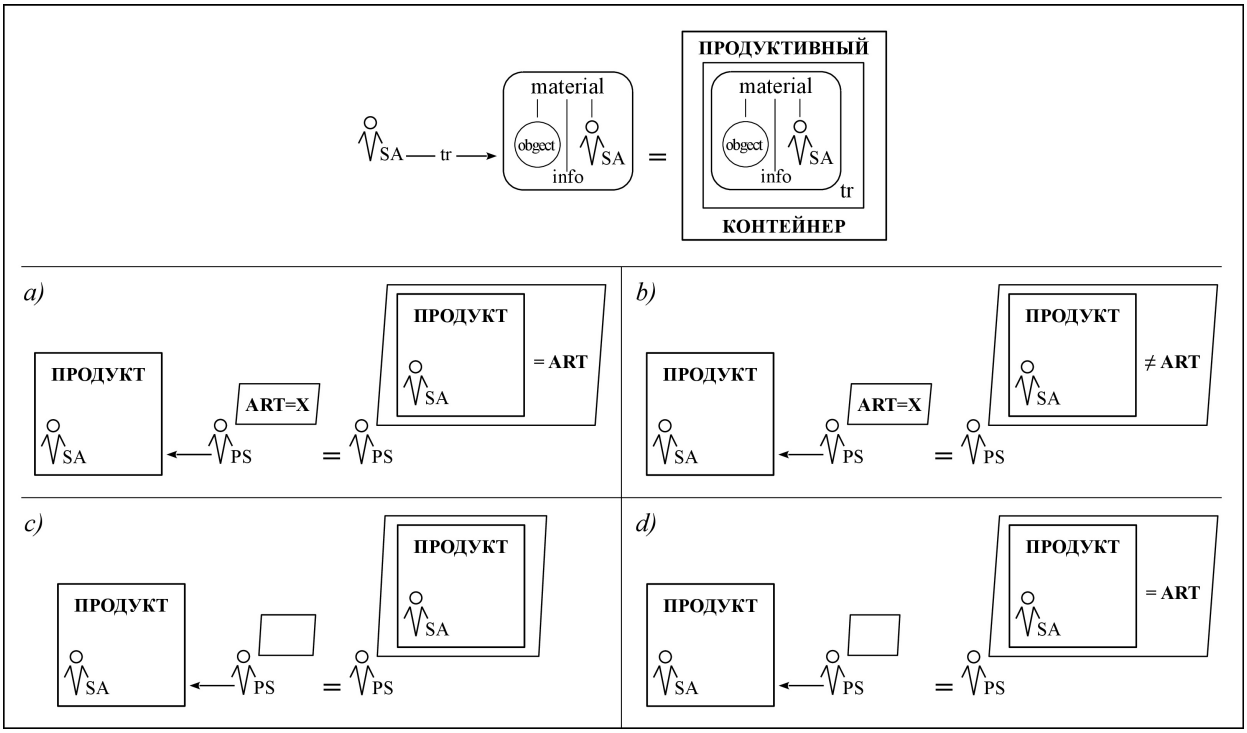


Рис. 17.2.

Получив перечень константных ситуаций, в условиях которых деятельность, исходя из определения продукта как искусства, может быть охарактеризована как художественная, необходимо зафиксировать потенциальную вариативность в определении одной и той же деятельности как художественной. Поэтому и осуществляя теоретические построения и при работе с конкретным эмпирическим материалом, каждый раз необходимо точно устанавливать исходные «правила игры» – конкретные условия такого определения.

3. Авторское исследование

Имея полученные определения и построения, можно установить, что *авторское исследование* – это реализация субъектом или субъектами прикладного исследования в условиях художественной деятельности.

Точно так же, как и в условиях любой иной деятельности, продуктом прикладного исследования – в данном случае – авторского исследования является специфическая информация,

ISSN 2227-6165

которая в условиях основного этапа художественной деятельности может быть:

– исходным материалом для создаваемого продукта всей художественной деятельности;

– методом или приёмом, с использованием которого будет производиться манипулирование с исходным материалом при создании продукта всей художественной деятельности;

– условной нормой (алгоритмом) реализации основного этапа художественной деятельности;

– конкретными ситуативными условиями, которые необходимо учитывать, чтобы ситуационно-функционально реализовать основной этап художественной деятельности;

– уникальным продуктивным контейнером для продукта всей художественной деятельности;

– исходным материалом для прикладной производственной деятельности, в условиях которой будет производится некий материальный объект, который в условиях основного этапа художественной деятельности окажется специфическим средством.

Для исследователей искусства, сталкивающихся уже с продуктом художественной деятельности, наиболее очевидным является использование результата прикладного авторского исследования в качестве исходного информационного материала для создаваемого продукта всей художественной деятельности. И именно в связи с этим и возникают проблематизированные в начале данной работы утверждения о наличии в произведении искусства «результатов исследования».

Во-первых, теперь это можно объяснить тем, что, даже будучи выраженной через формосодержательную целостность продукта, полученная предварительно на этапе прикладного исследования информация может конкурировать с существующим дисциплинарным знанием. Поясним. Исходно авторское исследование может реализовываться как *кумулятивное* – основанное на существующем дисциплинарном знании и дискурсивных представлениях, или как *уникальное* – базирующееся на непосредственно получаемой автором информации о данности. И в том и в другом случае при выражении в условиях конкретики продуктивного контейнера и того материала, через который информация объектно выражается и оказывается доступной другими субъектами для непосредственного восприятия, эта информация может либо трансформироваться, либо нет. Будучи же выраженной, уникальная информация вполне может конкурировать с существующим дисциплинарным знанием в отношении того же самого, причём даже в ситуации, когда исходно полученная информация трансформируется при выражении. Однако и кумулятивно полученная информация, при трансформации в результате её выражения также может быть конкурентной существующему дисциплинарному знанию – процесс трансформации может придавать ей принципиально иное качество (*рис. 18*). В то же время в любом случае сама гипотетическая возможность такой конкуренции – это оценка качества существующего дисциплинарного знания.

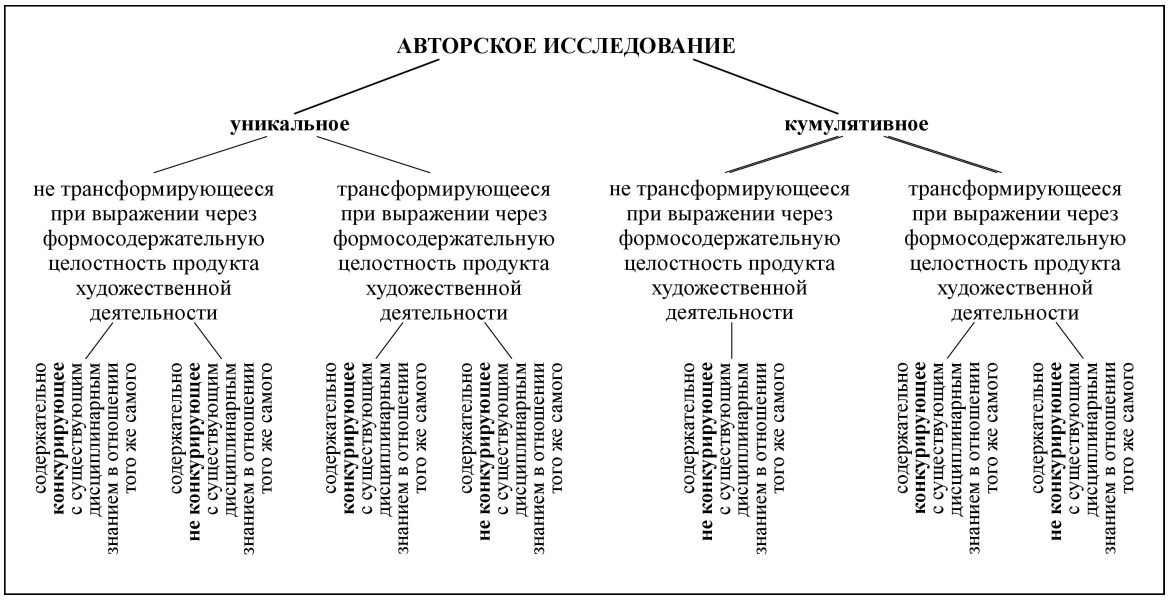


Рис. 18.

ISSN 2227-6165

Во-вторых, принятие результата прикладного авторского исследования за нечто большее, чем оно есть в условиях продукта художественной деятельности, может возникать из-за того, что этот результат оказывается функционален в условиях локализованного или общего внутридеятельностного/внутрисистемного дискурса, к которому относится данная художественная деятельность. В отдельных областях (кинематограф, выставочная деятельность) такие дискурсы и развёрнуты, и чрезвычайно агрессивны – ими утверждается и диктуется определённая «повестка», конкретные установки, поэтому вполне естественно, что чем-то это должно подпитываться. Одним из средств для этого гипотетически и является результат прикладного авторского исследования.

И, наконец, в-третьих, всё это может объясняться и несколько иначе. В связи с тем, что реализующий художественную деятельность автор исходно может быть включён в какой-то обособленный дискурс в отношении не его собственной деятельности, а чего-то иного (например, темы гендера в культуре, предметных областей разнообразных стадиальных исследований и т. п.), то результат его прикладного исследования может быть функционален в качестве представления в условиях самих этих дискурсов. Более того – в этом случае итоговый продукт всей его деятельности может быть первично функционален для самого конкретного дискурса (что зачастую и обнаруживается главным образом в работах авторов-кураторов). В то же время вполне возможны ситуации, когда происходит слияние внутридеятельностных/внутрисистемных и обособленных дискурсов.

Результаты осуществлённой в настоящей статье специфической методологической работы в достаточной степени проясняют не только то, чем в условиях художественной деятельности может быть прикладное авторское исследование, но и те фундаментальные основания, которыми определяются понятия искусство и художественная деятельность.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Розин В.М.* Введение в схемологию: схемы в философии, культуре, науке, проектировании. – Москва: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011.

2. *Штейн С.Ю.* Матрица гуманитарной науки. – Москва: РГГУ, 2020. ISBN 978-5-7281-2898-4

3. *Щедровицкий Г.П.* Исходные представления и категориальные средства теории деятельности // *Щедровицкий Г.П.* Избранные труды. – Москва, Шк.Культ.Полит., 1995. – С. 233-280.

REFERENCES

1. Rozin V.M. *Vvedenie v shemologiju: shemy v filosofii, kul'ture, nauke, proektirovanii* [Introduction to Schemology: Schemes in Philosophy, Culture, Science, Design]. Moscow, Knizhnyj dom «LIBROKOM», 2011. (in Russ.)

2. Schtein S.Yu. *Matritsa gumanitarnoy nauki* [Matrix of humanities]. Moscow, RGGU, 2020. ISBN 978-5-7281-2898-4 (in Russ.)

3. Shchedrovitsky G.P. “Ishodnye predstavlenija i kategorial'nye sredstva teorii dejatel'nosti” [The basic concepts and categorical means of the activity theory]. Shchedrovitsky G.P. *Izbrannye trudy* [Selected works]. Moscow, Shk.Kul't.Polit., 1995. Pp.233-280. (in Russ.)

ISSN 2227-6165

ART & CULT
АРТИКУЛЬТ
ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА РГГУ
научный электронный журнал

Рецензия / Review
УДК/UDC 655.552+7.01
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-110-114

Дарья Олеговна Мартынова
Daria Olegovna Martynova
кандидат искусствоведения, ассистент Института истории,
PhD in Art History, Assistant of the Institute of History,
Санкт-Петербургский государственный университет
Saint-Petersburg State University
d.martynova@spbu.ru

РЕЦЕНЗИЯ НА КОЛЛЕКТИВНУЮ МОНОГРАФИЮ «ВИТАЛЬНОСТЬ ИСКУССТВА. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОЯВЛЕНИЯ. АНАЛИТИКА»

REVIEW OF THE COLLECTIVE MONOGRAPH "THE VITALITY OF THE ART. MODERN MANIFESTATIONS. ANALYTICS"

Рецензия на коллективную монографию «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика» / Отв. ред. О.А. Кривцун. – Москва; Санкт-Петербург: Центр гуманитарных инициатив, 2022. – 256 с.

Ключевые слова: теория искусства, история искусства, витальность искусства, междисциплинарные исследования

Для цитирования: *Мартынова Д.О.* Рецензия на коллективную монографию «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика» // Артикульт. 2022. №3(47). С. 110-114. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-110-114

Review of the collective monograph "The Vitality of the Art. Modern manifestations. Analytics" / Ed. by O.A. Krivtsun. – Moscow; St. Petersburg: Center for Humanitarian Initiatives, 2022. – 256 p.

Keywords: theory of art, history of art, vitality of art, interdisciplinary research

For citation: Martynova D.O. "Review of the collective monograph "The Vitality of the Art. Modern manifestations. Analytics"." *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 110-114. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-110-114

В 2022 году в издательстве «Центр гуманитарных инициатив» вышла коллективная монография «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика» (серия Humanitas) [Витальность искусства, 2022], написанная авторами из межинститутской группы «Новое в теоретическом искусствознании», под редакцией академика РАХ, доктора философских наук, профессора Олега Александровича Кривцуна (*рис. 1*).

С 1920-х годов стало очевидно, что понятие «гармонии» не может быть доминирующим в искусстве, ведь именно в этот период общество стало подвергать сомнению превалирующий до этого в культуре окулярцентризм. В результате все видимое подвергается тщательному анализу, в связи с чем деятели искусства все чаще стали обращаться к изображению и рецепции травм, уродств, нервов, внутреннего напряжения, которые обрели свою особую, «витальную» силу, отражающуюся и в современных искусстве и культуре. В связи с этим исследование феномена «витальности» в искусстве чрезвычайно актуально.

«Витальность искусства» – новая концепция для теории и истории искусства, не делящая искусство на «гуманное» и «антигуманное», «красивое» и «уродливое», превышающее понятие катарсиса. Попытки (именно попытки) определить «витальность» искусства уже предпринимались в зарубежной теории искусства. Так, Мартина Зауэр в 2020 году написала небольшую статью под названием «От эстетики к семиотике витальности: от концепции "искусство для искусства" к ответственности. Изменение исторической мысли на примере Йозефа Альберса», где основной идеей автора было то, что нужно изменить вид восприятия: отказаться от отстраненной, нейтральной точки зрения в пользу той, которая руководствуется чувствами или «аффектами жизненной

© Мартынова Д.О., 2022

Рис. 1.
Обложка издания «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика» / Отв. ред. О.А. Кривцун. – Москва; Санкт-Петербург: Центр гуманитарных инициатив, 2022. 256 с.

силы» [Sauer, 2020, p. 194]. Зауэр утверждает, что именно эти аффекты позволяют говорить об истинном эстетическом переживании. Однако в своей статье исследовательница опирается исключительно на идеи и мысли, связанные с творчеством мастера Баухауза Йозефа Альберса, не углубляясь в суть самой «семиотики витальности». В этом кардинальное отличие статьи от любой из глав рецензируемой книги.

Книга «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика» – обобщающий результат чрезвычайно увлекательной исследовательской деятельности коллектива: работа над этим масштабным трудом началась с круглого стола в Государственном институте искусствознания под названием «Витальность искусства: подходы к исследованию», который прошел 7 октября 2020 года. В рамках круглого стола было обозначено, что тема для отечественного искусствоведения – новая, провокативная, требующая «мозговых штурмов» от исследователей. Итогом этих «штурмов» и явилась рецензируемая монография, которой также предшествовали статьи в научных журналах некоторых из авторов книги [Кривцун и др., 2021]. В издании собраны уникальные материалы, ведь авторы изучили витальность в сферах, в каждой из которых они являются признанными специалистами. Они задействовали подходы и методы из искусствоведения, культурологии, философии, антропологии, психологии, философии, чтобы доказать основную гипотезу коллективного труда – более точная оценка произведения искусства происходит сквозь призму концепции «витальность искусства».

Уже в предисловии была дана концептуальная установка, которая обосновала ряд положений в представленных далее материалах: «...неклассическое искусство преобразует сами мыслительные структуры человека, переориентируя их на постижение как ацентричного художественного мира, так и на проникновение в сложноустроенный хаос реальной жизни» [Витальность искусства, 2022, с. 6].

Эта концептуальная установка усиливается в главе, написанной О.А. Кривцуном и озаглавленной цитатой Дэмиена Хёрста: «Сделать по-настоящему негативное искусство невозможно, потому что сам этот процесс позитивен», которая ярко раскрывает и то, что авторы вкладывают в понятие «витальность искусства».

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

Многие могут вспомнить, что ряд исследователей уже писали о том, что события Первой и Второй мировых войн обнажили болезненные стороны жизни в искусстве (и авторы монографии также не дают об этом забыть). Помимо этого, уже во второй половине XIX века анализ мрачных, трагичных и неприятных аспектов жизни волновали теоретиков и исследователей: так, медики больницы Сальпетриер написали ряд трудов, посвященных болезнями и деформациям в истории искусства (от Античности до современного им времени) в попытках создать эмфатические жесты, энграммы, понятные каждому представителю человечества, обнажить скрытые аспекты повседневности, отмечая в своих статьях, как важно отказаться от категории «прекрасного» в пользу «уродливого». Попытка познать «неизвестное» и «сокрытое» в целом приводила и ученых к использованию маргинальных, псевдонаучных практик: достаточно вспомнить увлечение месмеризмом во второй половине XVIII века, которое, в свою очередь, привело к визуализации «ауры», «потоков энергии» в живописи и фотографии. В своей главе О.А. Кривцун акцентирует внимание как раз на проблеме «расчеловечивания» искусства, на ее значимости: «Порождая новое пластическое мышление эпохи, артхаусные произведения искусства прибегают к деформации, к острому надлому привычной меры. Может быть, способность творчества обжигать человека, бросать его в бездну, ударить “бритвой по глазу”, вселять беспокойство и есть то, что сегодня стимулирует витальность искусства?» [Витальность искусства, 2022, с. 9].

Как бы отталкиваясь от этого вопроса, авторы раскрывают новые аспекты уже изученных персоналий и тем. Так, С.И. Савенко в главе «Истоки выразительности музыки и нон-классика. Удержание витальности» пишет о проявлениях витальности в музыкальном искусстве, приводя примеры витального начала в музыке. Одна из любопытных мыслей, лейтмотивом звучащая сквозь всю главу, содержится в эпилоге, где читателю представлена история о Джоне Кейдже, посетившем звуконепроницаемое помещение, с целью услышать абсолютную тишину, но даже там он слышал звуки: результат работы его кровеносной и нервной систем, в результате чего Кейдж делает вывод о том, что музыка будет с человеком, пока он жив.

В материале О.В. Беспалова сравниваются витальность и тотальный релятивизм в искусстве, анализируется искусство «проблемное». О.В. Беспалов выводит и аргументирует интереснейшее понятие, предложенное ему Е.В. Сальниковой, – «отложенный катарсис». «Отложенный катарсис» связан с тем, что «со временем то произведение, та эстетика, которая казалась больше эпатирующей и разрушающей, начинает видеться как необходимая трансформация человеческого и художественного, таящая в себе новую гармонию, – но «присвоить» ее человек может сразу и не смочь. А по прошествии времени создания этого искусства оно начинает восприниматься по-другому… И в этом преодолении временных границ своей эпохи – тоже проявление витальности» [Витальность искусства, 2022, с. 44]. В самом этом понятии, на взгляд рецензента, заключена и проблема «памяти»: как индивидуальной, так и коллективной, то, как передается и переосмысляется произведение искусства, какой «аурой» оно окутано, и в связи с какими событиями эта «аура» создается. Анализ тех или иных процессов (например, связанных с фотографией) будет более успешным, если применить к нему понятие «отложенного катарсиса». Об этом же пишет и О.В. Беспалов на примере Ф. Кафки и музыки Веберна.

М.В. Дуцев пишет о «Витальности архитектурной среды современного города». Проблема влияния зданий на человека, особенной жизни архитектурных построек ставилась как в коллективных исследованиях в рамках междисциплинарной области health design, так и в художественных проектах (например, фотографа Кэтрин Ясс), однако вновь исследователи не писали об общих основаниях и критериях «витализации» архитектурной среды. М.В. Дуцев же выводит отдельные положения (посылы, свойства и качества витального), связанные с этой темой, что позволяет полноценно применять концепцию витальности к архитектуре. С.С. Ступин в своем материале отграничивает феномен витальности от близких к нему (катарсис), задавая вопросы о границах витальности и индивидуальном восприятии витального и раскрывая, как витальное помогает понять «личностную относительность».

ISSN 2227-6165

И.Н. Проклов в главе «О витальности венского модерна» указывает на амбивалентность венского модерна, пишет о проблемах его восприятия и периодизации, а также анализирует феномен витальности в трудах теоретиков венского модерна (гласных и негласных): Г. Бара и З. Фрейда. Помимо этого, исследователь анализирует натурализм и антропоцентризм применительно к венскому модерну, указывая на механистичность натуралистического искусства, выделяя психофизиологическое единство человека и в то же время этический дискомфорт в изображениях венского модерна на примере работ Г. Климта, Э. Шиле, К. Мозера и многих других, таким образом, выделяя рецептивный фактор в теме витальности искусства.

Витальность становится своего рода «уроборосом» и в следующих главах монографии. В главе «Травма и попытки ее преодоления в творчестве художников Веймарской Германии (1918–1933)» М.А. Беликова поднимает важную тему рецепции личных и коллективных травм в произведениях художников Новой вещественности, их витальную силу, помогавшую преодолеть катаклизмы, которые переживало общество в те времена, а также которая помогала переосмыслить, поставить под сомнение видимую реальность. Беликова анализирует витальность в типажах под общим названием «холодная персона», в произведениях, связанных с посттравматическим синдромом, насилием, убийствами.

В материале Г.У. Лукиной «Живительная энергия музыки. По прочтении Э. Курта, Б. Асафьева, А. Лосева» изучается витальность в музыкальном искусстве, исследователь фокусирует свое внимание на изучении осмысления динамической сущности музыки, анализе энергийного начала музыки сквозь призму энергетической концепции Э. Курта, учения Б. Асафьева о музыкальной форме как процессе, а также его учения об интонации и теории музыкального времени и основоположения чистого музыкального бытия А.Ф. Лосева.

В статье «Витальность как фактор сохранения произведением искусства вневременных смыслов витальности» Н.Н. Мутья пишет о том, как произведение искусства может сохранять свое глубинное (вневременное) звучание. Для «иллюстрирования» исследователь обратилась к произведениям искусства XIX–XXI веков, так или иначе соотносящихся с личностью Ивана Грозного. Особо интересен анализ рецепции полотна Репина в творчестве китайского художника Чжана Хуаня, так как здесь автор анализирует не только вопросы витальности, но и рецептивные механизмы.

Категории витальности анализируются и А.К. Флорковской в статье «Бесстрашие витальности: претворение Возвышенного в живописи Владимира Матвеева, 1980–2010-е годы». Особый интерес вызывает то, что изучив различные трактовки Возвышенного как одного из проявлений витального (по Канту Возвышенное – величественное и устрашающее природное явление, по Эдмунду Берку – «ужас» или «изумление», а в эпоху символизма (например, у Ницше) Возвышенное и прекрасное были почти синонимами), А.К. Флорковская отметила постоянное стремление преодолеть энтропию мира в искусстве, прежде чем перейти непосредственно к анализу Возвышенного в творчестве московского современного живописца Владимира Матвеева.

А.В. Карпов в исследовании «Витальность искусства и рынок: о художественном качестве подлинном и мнимом» рассматривает проблему витальности искусства в контексте феномена художественного рынка как сложной системы культурных, экономических и социальных взаимоотношений в мире искусства. Основываясь на искусствоведческом и культурологическом понимании арт-рынка, автор не только демонстрирует неотъемлемую ценность (внутреннее качество) произведения искусства, но и показывает его мнимую витальность, создаваемую участниками художественного рынка (галеристами, дилерами, аукционистами, кураторами и т.д.), избирая примерами раритеты фирмы Фаберже, а также экспозицию российского павильона на Венецианской биеннале современного искусства 2019 года.

Последний блок коллективной монографии посвящен экранным искусствам и включает в себя исследования Е.В. Сальниковой и Е.Ю. Андреевой.

Е.В. Сальникова в статье «Кино под знаком экспрессионизма: предвестие витальности» намечает ряд дискуссионных полей (проблемы дефиниций и определения экспрессионизма в кино)

ISSN 2227-6165

и демонстрирует, как витальное проявлялось в фильмах экспрессионизма и картинах с экспрессионистическими элементами. Автор указывает, что экспрессионистские фильмы 1920-х годов являют собой совершенно новый тип витальности, отказывающийся от своей пары – гармонии в пользу дисгармонии, хаоса и крушения многих общепринятых истин, что проявляется во внутренней свободе киноэкспрессионизма от рациональности творческих установок.

В статье «Экранируя откровение: Билл Виола – Андрей Тарковский» Е.Ю. Андреева анализирует визуальные интертексты Виолы, сравнивая их с киноязыком Андрея Тарковского, обращаясь к проблеме генерирования символического содержания в современном искусстве, которая напрямую связана с витальностью самого искусства, зависящей от способности создавать в произведениях универсальную картину мира. Здесь есть определенная «перекличка» с идеями Е.В. Сальниковой, которая писала о том, что образы киноэкспрессионизма часто выступают своего рода метонимиями или метафорами. Е.Ю. Андреева же отмечает, что символика в искусстве XX века подменяется симптоматикой, то есть многовалентные символы подменяются однозначными симптомами или знаками той или иной травматической проблематики.

Этот замыкающий блок статей вновь обращает читателя к проблеме витальности, заостряет внимание на ее «незримом» присутствии в культуре и искусстве, указывает на проблемы витального, на то, как моделирование хаоса обостряет внимание к изучению феномена витальности искусства.

В итоге представленные тексты в монографии формируют особенную антологию о витальности в искусстве, доказывая через различные примеры, почему «антиискусство» жизненно важно и почему нельзя делить искусство на «правильное» и «неправильное». Опираясь на всесторонний междисциплинарный анализ витальности искусства авторы создают не только подходы к изучению этого феномена, но и намечают дальнейшие перспективы его изучения, раскрывают многовалентное и многовекторное существование витальности в искусстве. В силу многоаспектности и междисциплинарности рецензируемая коллективная монография представит интерес для теоретиков и историков искусства, культурологов, философов, психологов, а также широкого круга читателей. Вариативность исследовательских подходов и новые концепции, несомненно, будут интересны для специалистов, преподавателей ВУЗов, научных работников, кураторов, студентов, магистрантов и аспирантов, которые смогут применить их в своих исследованиях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика / Отв. ред. *О.А. Кривцун*. – Москва; Санкт-Петербург: Центр гуманитарных инициатив, 2022.

2. *Кривцун О. А., Беспалов О. В., Проклов И. Н., Беликова М. А., Флорковская А.К., Лукина Г.У., Савенко С.И., Дуцев М.В., Сальникова Е.В., Ступин С.С., Карпов А.В., Мутья Н.Н.* Витальность искусства: подходы к исследованию // Художественная культура. 2021. №1 (36). С. 304-353.

3. *Sauer M.* From Aesthetics to Vitality Semiotics - From l´art pour l´art to Responsibility. Historical change of perspective exemplified on Josef Albers // Bildgestalten: Topographien medialer Visualität / Ed. by *L.Ch.Grabbe, P. Rupert-Kruse, N.M. Schmitz*. – Marburg: Büchner, 2020. Pp. 194-213.

REFERENCES

1. Krivcun O.A., Bespalov O.V., Proklov I.N., Belikova M.A., Florkovskaja A.K., Lukina G.U., Savenko S.I., Ducev M.V., Sal'nikova E.V., Stupin S.S., Karpov A.V., Mut'ja N.N. "Vital'nost' iskusstva: podhody k issledovaniju" [Vitality of the Art: Approaches to Research]. *Hudozhestvennaja kul'tura*. 2021. No. 1 (36). Pp. 304-353. (in Russ.)

2. Sauer M. "From Aesthetics to Vitality Semiotics - From l´art pour l´art to Responsibility. Historical change of perspective exemplified on Josef Albers." *Bildgestalten: Topographien medialer Visualität*. Ed. by L.Ch. Grabbe, P. Rupert-Kruse, N.M. Schmitz. Marburg, Büchner, 2020. Pp. 194-213. (in Russ.)

3. *Vital'nost' iskusstva. Sovremennye projavlenija. Analitika* [The Vitality of the Art. Modern manifestations. Analytics]. Ed. by O.A. Krivtsun. Moscow, Saint-Petersburg, Center for Humanitarian Initiatives, 2022. (in Russ.)

SUMMARY

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ ВЗГЛЯДЫ ФЕРДИНАНДА ХОДЛЕРА: ОТ ТЕОРИИ ПАРАЛЛЕЛИЗМА К СИМВОЛИЧЕСКИМ ФОРМАМ И ОБРАЗАМ

Научная статья
УДК 7.01+75.01
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-6-17

Автор: ***Штольдер Наталья Владимировна***, кандидат искусствоведения, профессор кафедры изобразительного искусства и народной художественной культуры Государственного Гжельского университета (пос. Электроизолятор, Россия), e-mail: n.shtolder@mail.ru
ORCID ID: 0000-0003-0826-7597

Аннотация: В данной статье рассмотрены эстетические взгляды швейцарского художника Фердинанда Ходлера (1853-1918) в контексте эволюции его творчества. Выдающийся европейский мастер еще современниками был отмечен в первом ряду художников, существенно повлиявших на развитие живописи рубежа XIX–XX веков. Актуальность представленной работы заключается в объективной значимости идей Ходлера во взгляде на универсум, на вопросы построения пространства в живописи. Теоретическое наследие художника, включающее базовые положения его теории параллелизма, впервые в отечественном искусствознании углубленно проанализировано на основе его записей, высказываний и выступлений разных лет. Рассмотрены основные положения фрибурской лекции «Миссия художника» (1897) в связи с творческой практикой художника и в контексте идей европейского символизма и модерна.

Ключевые слова: Фердинанд Ходлер, эстетические взгляды, параллелизм, европейский символизм, модерн, пространство в живописи
Для цитирования: *Штольдер Н.В.* Эстетические взгляды Фердинанда Ходлера: от теории параллелизма к символическим формам и образам // Артикульт. 2022. №3(47). С. 6-17. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-6-17

AESTHETIC VIEWS OF FERDINAND HODLER: FROM THE THEORY OF PARALLELISM TO SYMBOLIC FORMS AND IMAGES

Research article
UDC 7.01+75.01
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-6-17

Author: ***Shtolder Natalya Vladimirovna***, PhD in Art Studies, professor, Chair of the Fine Arts and Folk Art Culture, Gzhel State University (Elektroezolyator Settlement, Russia), e-mail: n.shtolder@mail.ru
ORCID ID: 0000-0003-0826-7597

Summary: This article examines the aesthetic views of the Swiss artist Ferdinand Hodler (1853–1918) in the context of the evolution of his creation. The outstanding European master was noted by his contemporaries in the first row of artists who significantly influenced on the development of painting at the turn of the 19th-20th centuries. The relevance of the presented work lies in the objective significance of Hodler's ideas in the view of the universe, on the issues of constructing space in painting. The theoretical heritage of the artist, including the basic provisions of his theory of parallelism, for the first time in Russian art history is analyzed in depth based on his notes and statements of different years. The main provisions of the Fribourg's lecture "Mission of the Artist" (1897) are considered in connection with the creative practice of the artist and in the context of the ideas of European symbolism and Art Nouveau.

Keywords: Ferdinand Hodler, aesthetic views, parallelism, European symbolism, Art Nouveau, space in painting
For citation: Shtolder N.V. "Aesthetic views of Ferdinand Hodler: from the theory of parallelism to symbolic forms and images." *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 6-17. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-6-17

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ ИСКУССТВА КИТАЯ В АНГЛИИ В XIX ВЕКЕ

Научная статья
УДК 7.074
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-18-24

Автор: ***Цинь Гои***, аспирант кафедры зарубежного искусства Санкт-Петербургской академии художеств имени Ильи Репина (Санкт-Петербург, Россия), e-mail: qinguoyi000@yandex.ru
ORCID ID: 0000-0001-9525-7690

Аннотация: В статье в виде краткого обзора описывается китайское влияние на европейское искусство, в частности на английское, в XIX веке. Обобщается история появления китайского искусства в Британии, описываются основные этапы коллекционирования, и их яркие представители. В статье описаны такие области искусства, как фарфор, гравюры, живопись,

ISSN 2227-6165

архитектура, показано описание их влияния на Европейское искусство, даны причины появления китайского искусства в Европе. Данная статья корректирует сложившуюся картину развития коллекционирования, базирующегося в основном на англоязычном материале. Актуальность исследования заключается в том, что связь изучаемых культур, влияние китайской культуры на английскую рассматривается в призме социальных и политических факторов. Новизна данного исследования заключается в том, что влияние китайского искусства на искусство Европы зависело от их положения в соответствующих иерархиях: чем выше статус искусства в Китае, тем меньшее влияние оно оказывало в Европе; и чем выше статус искусства в Европе, тем меньше восприимчива она была к китайскому влиянию.

Ключевые слова: искусство, китайское искусство, искусство Англии, фарфор, керамика, антиквариат, гравюра, живопись, коллекционирование

Для цитирования: *Цинь Г.* Коллекционирование предметов искусства Китая в Англии в XIX веке // Артикульт. 2022. №3(47). С. 18-24. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-18-24

COLLECTING CHINA ART OBJECTS IN ENGLAND IN THE 19TH CENTURY

Research article

UDC 7.074

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-18-24

Author: ***Qin Guoyi***, postgraduate student of the Department of Foreign Art, St. Petersburg Academy of Arts named after Ilya Repin (St. Petersburg, Russia), e-mail: qinguoyi000@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0001-9525-7690

Summary: In the article, in the form of a brief overview, the Chinese influence on European art, in particular on English art, in the 19th century is described. The history of the emergence of Chinese art in Britain is summarized, the main stages of collecting and their prominent representatives are described. The article describes such areas of art as porcelain, engravings, painting, architecture, shows a description of their influence on European art, gives the reasons for the appearance of Chinese art in Europe. This article corrects the current picture of the development of collecting, based mainly on English-language material. The relevance of the study lies in the fact that the relationship of the studied cultures, the influence of Chinese culture on English is considered in the prism of social and political factors. The novelty of this study lies in the fact that the influence of Chinese art on the art of Europe depended on their position in the respective hierarchies: the higher the status of art in China, the less influence it had in Europe; and the higher the status of art in Europe, the less susceptible it was to Chinese influence.

Keywords: art, Chinese art, English art, porcelain, ceramics, antiques, engraving, painting, collecting

For citation: Qin G. “Collecting Chinese art in England in the 19th century.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 18-24. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-18-24

DISCO ELYSIUM: МОРФОЛОГИЯ ПОЛИФОНИЧЕСКОГО НАРРАТИВА

Научная статья

УДК 004.9+81'42

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

Автор: ***Шибаев Максим Валерьевич***, аспирант Школы дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ «Высшая школа экономики» (Москва, Россия), e-mail: keroldwonderfrog@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-2776-1486

Аннотация: В центре внимания автора статьи – специфика текста в Disco Elysium как одной из составляющих геймплея. Диалог с виртуальной средой определяет особенность данного вида компьютерной игры. Произведение, которое стало результатом многолетнего труда разработчиков, можно отнести к синтетическому жанру, в котором взаимодействуют на равных правах интерактивная литература, CRPG и виртуальные книги-игры. Ключевую роль в этом пространстве играет полифонический нарратив. Он формируется не только самой игрой, её сюжетом и историями, но и внутренним диалогом игрока с самим собой. Игра как медиум, совмещая в себе интерактивность и текст, демонстрирует необычный подход к современному видению не только жанра CRPG, но и игры как нового интерактивного формата. Многоуровневый нарратив Disco Elysium как синтез игровых механик и внутриигровой истории, в сочетании с актуальностью затронутых сценарием игры тем, создаёт глубокое и иммерсивное произведение, одним из свойств которого является реиграбельность. Она становится возможной благодаря широкой свободе выбора и разнообразным вариантам прохождения сюжета, каждый из которых по-своему уникален. В совокупности Disco Elysium представляет собой постмодернистский текст, который с различных сторон вовлекает читателя в повествование. Научно-исследовательской задачей работы является анализ особенностей функционирования диалога и полифонического нарратива во внутриигровом тексте.

Ключевые слова: нарративный анализ, медиаискусство, полифонический нарратив, game studies, RPG, Disco Elysium, эстетика видеоигр

Для цитирования: *Шибаев М.В.* Disco Elysium: морфология полифонического нарратива // Артикульт. 2022. №3(47). С. 25-41. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

DISCO ELYSIUM: THE MORPHOLOGY OF POLYPHONIC NARRATIVE

Research article

UDC 004.9+81'42

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

Author: ***Shibaev Maxim Valerievich***, PhD student HSE Art and Design School, Faculty of Communication, Media and Design, National Research University – Higher School of Economics (Moscow, Russia), e-mail: keroldwonderfrog@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-2776-1486
Summary: The author of the article focuses on the specifics of the text in Disco Elysium as one of the gameplay components. The dialogue with the virtual environment determines the peculiarity of this type of computer game. The work, which was the result of many years of work of developers, has become a synthetic genre in which interactive literature, CRPG and virtual book-games interact on equal terms. The polyphonic narrative plays a key role in this space. It is formed not only by the game itself, its plot and stories, but also by the player's internal dialogue with himself. The game as a medium, combining interactivity and text, demonstrates an unusual approach to the modern vision of not only the CRPG genre, but also the game as an art form. The multi-level narrative of Disco Elysium as a synthesis of game mechanics and in-game story, combined with the relevance of the topics covered by the game scenario, creates a deep and immersive work, one of the features of which is replay value. It becomes possible thanks to a wide freedom of choice and a variety of options for passing the story, each of which is unique in its own way. Taken together, Disco Elysium is a postmodern text that draws the reader into the story from different angles. The research task of the work is to analyze the features of the dialogue and polyphonic narration in the in-game text.
Keywords: narrative analysis, contemporary art, polyphonic narrative, game studies, RPG, Disco Elysium, video games aesthetics
For citation: Shibaev M.V. “Disco Elysium: the morphology of polyphonic narrative.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 25-41. (in Russ.)
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

КАЛЕЙДОСКОП КУЛЬТУРНЫХ ШИФРОВ ЮРИЯ СОБОЛЕВА
Научная статья
УДК 7.071.1+769.2
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-42-50
Автор: ***Васильева Виктория Васильевна***, аспирантка кафедры истории отечественного искусства Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова (Москва, Россия), e-mail: la-viva-rosa@yandex.ru
ORCID ID: 0000-0003-4099-9712
Аннотация: Статья посвящена художественной деятельности Ю. Соболева в разных медиа: журнальной иллюстрации, самостоятельной графике, мультипликации и видео-арте, в которых он практиковал игру образами, почерпнутыми из различных эпох истории искусства. Автора интересует степень независимости и своеобразия художника в обращении к разнородным традициям и уже существующим образам. Цель статьи на примере ряда произведений вывести специфику образности Ю. Соболева, воплотившего интересы к метафизике, эзотерике и кодам других культур в своем творчестве. В виде задач автор ставит выявление и разбор интерконтекстуальных практик художника, их особенностей с учетом жанра проектов, над которыми работал мастер; поиск предпосылок оригинального взгляда на искусство в биографии Ю. Соболева и его личных предпочтений литературного и философского толка. В качестве метода использованы описание и анализ произведений художника в разных медиа, с акцентом на работы Ю. Соболева в иллюстрации к периодическим научно-популярным изданиям, в частности журналу «Знание-сила» и сборнику «Наука и человечество». После проведенного исследования было установлено, что Ю. Соболев при активном обращении к широкому кругу контекстов никогда не уходил в эклектику, а создавал метакультурное художественное пространство по законам собственной логики, согласно которой диалог с прошлым служит для более глубокого раскрытия новых смыслов и вызовов, рожденных развитием науки и прогресса второй половины XX века. Отдельные произведения художника складываются в единую последовательную работу, к которой он привлекал и художников-современников. В научной литературе комплексный подход к выбранной теме с описанием и анализом конкретных иллюстраций, фигурирующих в данном тексте, дан еще не был.
Ключевые слова: Юрий Соболев, иллюстрация, книжная графика, игра образами, советская иллюстрация, журнал «Знание-сила»
Для цитирования: *Васильева В.В.* Калейдоскоп культурных шифров Юрия Соболева // Артикульт. 2022. №3(47). С. 42-50.
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-42-50

YURI SOBOLEV’S CULTURAL CIPHER SYSTEM
Research article
UDC 7.071.1+769.2
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-42-50
Author: ***Vasilyeva Victoria Vasilyevna***, postgraduate student of the Department of History of Russian Art at Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia), e-mail: la-viva-rosa@yandex.ru
ORCID ID: 0000-0003-4099-9712
Summary: This article focuses on Y. Sobolev's artistic work in different media: magazine illustration, independent graphics, animation and video-art, in which he practiced playing with images taken from different eras of art history. The author is interested in the degree of independence and originality of the artist in addressing heterogeneous traditions and pre-existing images. This article aims to use examples of his works to illustrate specificity of Sobolev's imagery, as he embodied his interest in metaphysics, esoterics and codes of other cultures in his art. The author aims to reveal and analyse the intercontextual practices of the artist, their peculiarities with the consideration of the genre of his projects, the search for the background of Y. Sobolev's original vision of art in his biography and his personal preferences in literary and philosophical fields. The description and analysis of the artist's

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

works in different media were used as a method, with the focus on the works of Y. Sobolev in the illustrations for the popular science periodicals, in particular, for the “Znanie sila” magazine and “Nauka i mankind” anthology. After the research it was established that Y. Sobolev, while actively referring to a wide range of contexts, never was eclectic, but created meta-cultural artistic space according to its own logic, according to which dialogue with the past serves to better disclose the new meanings and challenges emerging with the development of science and progress of the second half of the 20th century. The individual works of the artist are put together into a coherent work, in which he involved contemporary artists as well. In the scientific literature, a comprehensive approach to the chosen topic with a description and analysis of the specific illustrations appearing in this text has not yet been given.
Keywords: Yury Sobolev, illustration, book graphics, image play, Soviet illustration, “Znanie-sila” magazine
For citation: Vasilyeva V.V. “Yuri Sobolev’s cultural cipher system.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 42-50. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-42-50

ROAD ART: ВИДЕОИНСТАЛЛЯЦИИ ГУЛЬНАРЫ КАСМАЛИЕВОЙ И МУРАТБЕКА ДЖУМАЛИЕВА
Научная статья
УДК 7.038.53:791.43+7.038.55
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-51-55
Автор: ***Фоменко Андрей Николаевич***, доктор искусствоведения, главный научный сотрудник кафедры кино и современного искусства Российского государственного гуманитарного университета (Москва, Россия), e-mail: st802682@spbu.ru
ORCID ID: 0000-0002-1497-3984
Аннотация: Работы современных художников из Кыргызстана Гульнары Касмалиевой и Муратбека Джумалиева рассматриваются автором в контексте актуальных процессов в постсоветском искусстве, включая запрос на фактографию, а также «ориенталистскую» эстетизацию собственной национальной и культурной идентичности. Внешне строго документальные и «антиромантические», видеоинсталляции Касмалиевой и Джумалиева в действительности далеко не столь однозначны по своим установкам и могут интерпретироваться как реанимация романтических ценностей на новом уровне рефлексии.
Ключевые слова: современное искусство, искусство Средней Азии, видеоарт, ориентализм, романтическая ирония
Для цитирования: *Фоменко А.Н.* Road art: видеоинсталляции Гульнары Касмалиевой и Муратбека Джумалиева // Артикульт. 2022. №3(47). С. 51-55. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-51-55

ROAD ART: THE VIDEO INSTALLATIONS OF GULNARA KASMALIEVA AND MURATBEK DZHUMALIYEV
Research article
UDC 7.038.53:791.43+7.038.55
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-51-55
Author: ***Fomenko Andrey Nikolaevich***, Dr. Habil, Senior Researcher, Chair of the Cinema and Contemporary Art Studies, Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia), e-mail: st802682@spbu.ru
ORCID ID: 0000-0002-1497-3984
Summary: The works of Gulnara Kasmalieva and Muratbek Dzhumaliyev, contemporary artists from Kyrgyzstan, are considered by Andrey Fomenko in the context of current processes in post-Soviet art, including the request for factography, as well as “orientalist” aestheticization of national and cultural identity of an artist. The video installations of Kasmaliyeva and Dzhumaliyev, outwardly strictly documentary and “anti-romantic”, are in fact far from being so unambiguous in their implications and can be interpreted as a resuscitation of romantic values at a new level of reflection.
Keywords: contemporary art, art of Central Asia, video art, orientalism, romantic irony
For citation: Fomenko A.N. “Road Art: the Video Installations of Gulnara Kasmalieva and Muratbek Dzhumaliyev.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 51-55. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-51-55

ОБРАЗ ГОРОДА ВО ФРАНЦУЗСКОМ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОМ КИНО 1970-х ГГ.: «ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ СПИТ» ЖОРЖА ПЕРЕКА
Научная статья
УДК 791.43.03+791.43.04
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-56-66
Автор: ***Ушаков Федор Викторович***, студент 4 курса бакалавриата факультета культурологии Российского государственного гуманитарного университета (Москва, Россия), e-mail: f.ushakoff@yandex.ru
ORCID ID: 0000-0002-8870-2749
Аннотация: В статье рассматривается образ городского пространства на примере фильма «Человек, который спит», вышедшего в 1974 году. Представленный фильм аккумулирует первые экспериментальные опыты киноавангарда 1920-х гг. в работе с изображением и звуком и пытается выстроить новый нарратив, прибегая к актуальной социальной проблематике 1970-х гг., в частности к проблеме приватного и публичного пространства. Приватное и публичное пространства, рассмотренные в фильме как части общего городского пространства – это пространства повторяющихся действий и практик главного героя, снятых в хаотичной последовательности. Город понимается как постоянно изменяющаяся конструкция,

ISSN 2227-6165

где грань между субъективным восприятием главным героем города и объективным восприятием, за которое отвечают кинокамера, камеры видеонаблюдения, часто стирается.

Ключевые слова: город, повседневность, французское экспериментальное кино, Жорж Перек, аудиовизуальный образ, асинхронность, авангард

Для цитирования: *Ушаков Ф.В.* Образ города во французском экспериментальном кино 1970-х гг.: «Человек, который спит» Жоржа Перека // Артикульт. 2022. №3(47). С. 56-66. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-56-66

THE IMAGE OF THE CITY IN FRENCH EXPERIMENTAL CINEMA OF THE 1970S: GEORGES PEREC'S "THE MAN WHO SLEEPS"

Research article

UDC 791.43.03+791.43.04

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-56-66

Author: ***Ushakov Fedor Viktorovich***, bachelor's student of the Faculty of Culturology, Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia), e-mail: f.ushakoff@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-8870-2749

Summary: The article examines the image of the city on the example of the film "The Man Who Sleeps", released in 1974. The presented film accumulates the first experimental experiences of avant-garde cinema of the 1920s in working with image and sound and tries to create a new narrative, resorting to the actual social issues of 1970s, in particular to issue of private and public space. Private and public spaces, considered in the film as part of general urban space, are spaces of repetitive actions and practices of the protagonist filmed in a chaotic sequence. The city is understood as constantly changing construction where the line between subjective perception of the protagonist of the city and objective perception for which the movie camera, CCTV cameras are responsible is blurred.

Keywords: city, everyday life, French experimental cinema, Georges Perec, audiovisual image, asynchrony, avant-garde

For citation: Ushakov F.V. "The image of the city in french experimental cinema of the 1970s: Georges Perec's "The man who sleeps"." *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 56-66. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-56-66

ФИЛЬМЫ ЭСХАТОЛОГИЧЕСКОГО КАТАСТРОФИЗМА КАК КУЛЬТУРНЫЕ АРТЕФАКТЫ СВОЕГО ВРЕМЕНИ: РАССМОТРЕНИЕ В ИСТОРИЧЕСКОЙ ДИНАМИКЕ

Научная статья

УДК 791.43-2

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-67-86

Автор: ***Кирсанова Анна Владимировна***, аспирант кафедры философии, социологии и культурологии Московского гуманитарного университета (Москва, Россия), e-mail: miss.muz-anuta@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-0859-534x

Аннотация: Статья посвящена выявлению и исследованию фильмов эсхатологического катастрофизма, их динамике развития и особенностям. Обозначаются понятия «катастрофизм» и «эсхатология» и их взаимосвязь, на основе которых выявлена авторская концепция *эсхатологического катастрофизма в кино* и его атрибутивные признаки. Методология включает анализ и синтез кинофильмов, рассмотрение их в исторической динамике и взаимосвязь с социокультурным контекстом эпохи. Исследование охватывает фильмы производства США, Франции, Италии, Китая, Канады и другие. Отражены общие тенденции развития фильмов эсхатологического катастрофизма, факторы, которые обуславливали рост кинокартин. Объясняется, почему фильмы-катастрофы привлекают зрительскую аудиторию в тот или иной период, а также с помощью метода социокультурного наблюдения отслеживается философия фильмов и динамика изменения смыслового контекста эсхатологического катастрофизма в период с 1910-2020 годы. Объясняются возможные причины роста доминирующей идеи секулярного апокалипсиса на пересечении XX-XXI веков.

Ключевые слова: катастрофа, катастрофизм, эсхатология, фильм-катастрофа, Апокалипсис, мифология, секулярный апокалипсис, миллениум

Для цитирования: *Кирсанова А.В.* Фильмы эсхатологического катастрофизма как культурные артефакты своего времени: рассмотрение в исторической динамике // Артикульт. 2022. №3(47). С. 67-86. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-67-86

FILMS OF ESCHATOLOGICAL CATASTROPHISM AS CULTURAL ARTIFACTS OF THEIR TIME: CONSIDERATION IN HISTORICAL DYNAMICS

Research article

UDC 791.43-2

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-67-86

Author: ***Kirsanova Anna Vladimirovna***, PhD student, Chair of the Philosophy, Sociology and Cultural Studies, Moscow University for the Humanities (Moscow, Russia), e-mail: miss.muz-anuta@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-0859-534x

Summary: This article is devoted to the identification and research on films of "eschatological catastrophism", their evolution and features. The concepts of "catastrophism" and "eschatology" and their relationship are indicated, and on this basis the author's concept of *"eschatological catastrophism" in cinema* and its attributive signs are revealed. The methodology used in this article

ISSN 2227-6165

includes the analysis and synthesis of films, considering the historical dynamics and their relationship with the socio-cultural context of the era. The study covers films produced in the USA, France, Italy, China, and Canada and other countries. The general trends in the development of eschatological catastrophism films, the factors that determined the rise of these films, are reflected. This research explains the reasons behind the popularity of catastrophe films in a particular period, and using the method of sociocultural observation, the philosophy of films and the dynamics of changes in the semantic context of eschatological catastrophism in the period from 1910-2020 are tracked. The possible reasons for the demand for the secular apocalypse films at the intersection of the XX-XXI centuries are discussed.

Keywords: catastrophe, catastrophism, eschatology, disaster film, Apocalypse, mythology, secular apocalypse, millennium

For citation: Kirsanova A.V. “Films of eschatological catastrophism as cultural artifacts of their time: consideration in historical dynamics.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 67-86. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-67-86

ИССЛЕДОВАНИЕ В УСЛОВИЯХ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Научная статья

УДК 7.01

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-87-109

Автор: *Штейн Сергей Юрьевич*, кандидат искусствоведения, доцент кафедры кино и современного искусства факультета истории искусства Российского государственного гуманитарного университета (Москва, Россия), e-mail: sergey@schtein.ru

ORCID ID: 0000-0002-4419-1369

Аннотация: Статья посвящена методическому представлению исследования и функции его продукта в условиях художественной деятельности. Для реализации этого необходимым оказывается определение специфики самой художественной деятельности, что в свою очередь обуславливает потребность в актуализации вопроса возможности внеконцептуального определения онтологии искусства. Актуальность проведения данной работы связана с наличествующим смешением у авторов (художников, кураторов) и даже у исследователей культуры и искусства таких понятий как прикладное и академическое исследование, а также обыденное и научное познание. Полученные методико-методологические построения могут быть использованы, во-первых, как основа для понимания субъектами художественной деятельности характера и специфики одного из возможных его этапов, а, во-вторых, в качестве инструмента дисциплинарной пропедевтики прикладного исследования, развёртываемого в условиях художественной деятельности.

Ключевые слова: художественная деятельность, творчество, искусство, онтология искусства, прикладное исследование, академическое исследование, авторское исследование, искусствоведение, деятельностный подход

Для цитирования: *Штейн С.Ю.* Исследование в условиях художественной деятельности // Артикульт. 2022. №3(47). С. 87-109. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-87-109

RESEARCH IN THE CONDITIONS OF ARTISTIC ACTIVITY

Research article

UDC 7.01

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-87-109

Author: *Schtein Sergey Yuryevich*, PhD in Art Studies, assistant professor, Chair of the Cinema and Contemporary Art Studies, Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia), e-mail: sergey@schtein.ru

ORCID ID: 0000-0002-4419-1369

Summary: The article is devoted to the methodical presentation of research and the function of its product in the conditions of artistic activity. To implement this, it is necessary to determine the specifics of the artistic activity itself, which in turn causes the need to update the issue of the possibility of a non-conceptual definition of the ontology of art. The relevance of this work is associated with an existing confusion among authors (artists, curators) and even cultural and art researchers of such concepts as applied and academic research, as well as everyday and scientific cognition. The obtained methodical and methodological constructions can be used, firstly, as a basis for understanding by the subjects of artistic activity the nature and specifics of one of its possible stages, and, secondly, as a tool for disciplinary propaedeutics of applied research deployed in the conditions of artistic activity.

Keywords: artistic activity, creativity, art, ontology of art, applied research, academic research, author's research, art studies, activity approach

For citation: Schtein S.Yu. “Research in the conditions of artistic activity.” *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 87-109. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-87-109

РЕЦЕНЗИЯ НА КОЛЛЕКТИВНУЮ МОНОГРАФИЮ «ВИТАЛЬНОСТЬ ИСКУССТВА. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОЯВЛЕНИЯ. АНАЛИТИКА»

Рецензия

УДК 655.552+7.01

DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-110-114

Автор: *Мартынова Дарья Олеговна*, кандидат искусствоведения, ассистент Института истории Санкт-Петербургского государственного университета (Санкт-Петербург, Россия), e-mail: d.martynova@spbu.ru

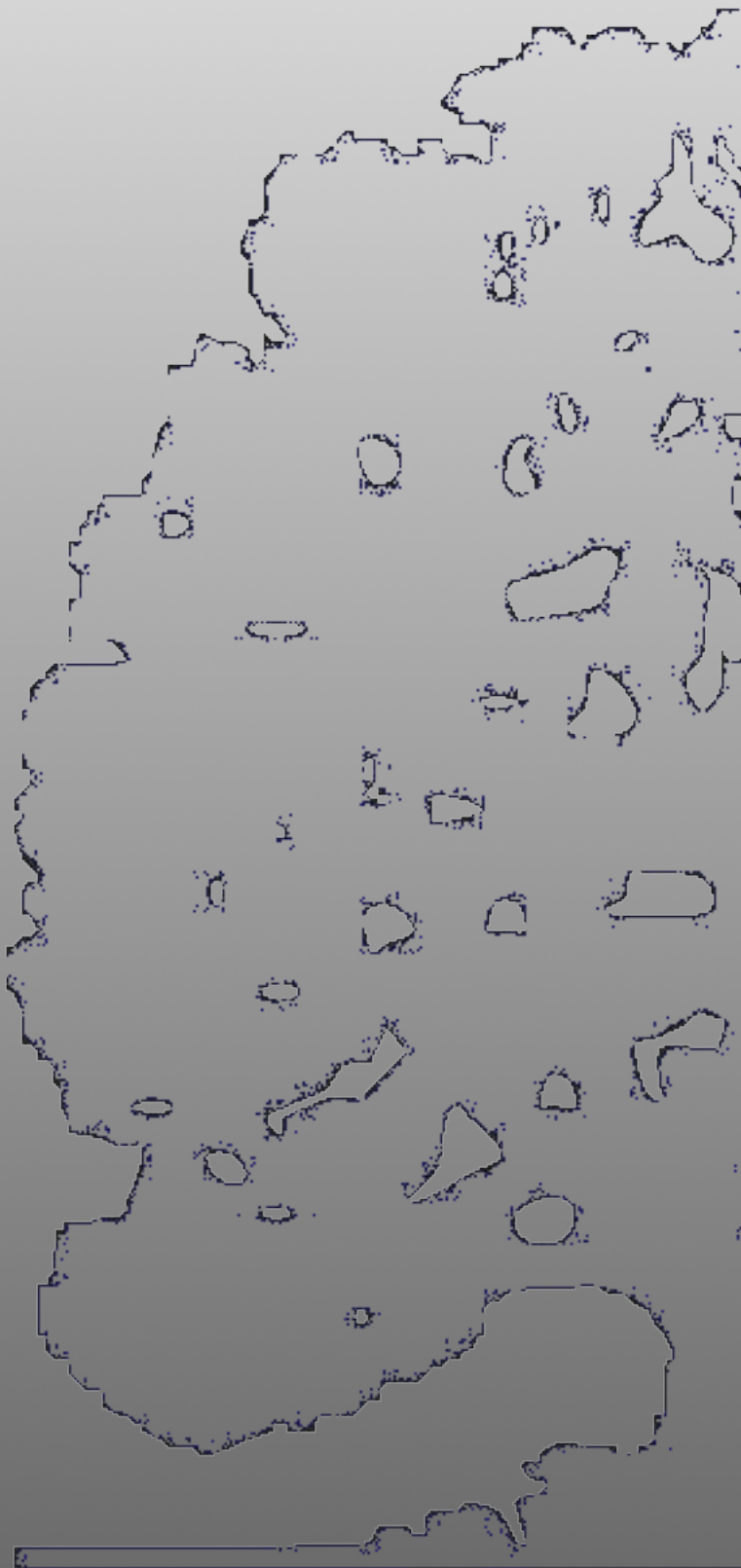
ORCID ID: 0000-0003-0426-6458

SUMMARY

Аннотация: Рецензия на коллективную монографию «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика» / Отв. ред. О.А. Кривцун. – Москва; Санкт-Петербург: Центр гуманитарных инициатив, 2022. – 256 с.
Ключевые слова: теория искусства, история искусства, витальность искусства, междисциплинарные исследования
Для цитирования: *Мартынова Д.О.* Рецензия на коллективную монографию «Витальность искусства. Современные проявления. Аналитика» // Артикульт. 2022. №3(47). С. 110-114. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-110-114

REVIEW OF THE COLLECTIVE MONOGRAPH "THE VITALITY OF THE ART. MODERN MANIFESTATIONS. ANALYTICS"

Review

UDC 655.552+7.01
DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-110-114
Author: ***Martynova Daria Olegovna***, PhD in Art History, Assistant of the Institute of History at the Saint-Petersburg State University (5 Mendeleevskaya line, Saint-Petersburg, Russia, 199034), e-mail: d.martynova@spbu.ru
ORCID ID: 0000-0003-0426-6458
Summary: Review of the collective monograph "The Vitality of the Art. Modern manifestations. Analytics" / Ed. by O.A. Krivtsun. – Moscow; St. Petersburg: Center for Humanitarian Initiatives, 2022. – 256 p.
Keywords: theory of art, history of art, vitality of art, interdisciplinary research
For citation: Martynova D.O. "Review of the collective monograph "The Vitality of the Art. Modern manifestations. Analytics"." *Articult*. 2022, no. 3(47), pp. 110-114. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-110-114

Дизайн и вёрстка С. Штейн
Корректор И. Сусанова