

СОДЕРЖАНИЕ

ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

Шемякин А.М.

О методологии и логике науки киноведения.....10

Строева О.В.

Феноменология тела в контексте постгуманизма

(на примере популярных сериалов жанра киберпанк).....41

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

Деникин А.А.

К определению термина «партиципация»

в контексте современных художественных практик.....58

Salnikova E.V. / Сальникова Е.В.

The Prehistory of the Magic of Screens.

Motives from the “Illiad” and the “Odyssey” /

Предыстория волшебства экранов.

Мотивы «Илиады» и «Одиссеи».....80

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

Ивлиева Е.В.

Документальные телевизионные сюжеты жанра

«инфотейнмент» программы «Утро России» телеканала

«Россия 1»: драматургический аспект исследования.....159

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

Черненко Ю.А.

Карточный домик политической реальности.....184

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

Глебова И.С., Ходаков В.А.

JuniorSkills как фактор создания мультимедийной

журналистики будущего (на примере регионального

чемпионата JuniorSkills 2018 Москва).....212

CONTENTS

VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE: METHODOLOGICAL APPROACHES

Shemyakin A.M.

About the Methodology
and Logic of the Discipline of Film Studies.....10

Stroeve O.V.

The Phenomenology of the Body in the Context
of Post-Humanism (on the Example of the Popular
Serial Movies in the Genre of Cyberpunk).....41

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

Denikin A. A.

Concerning the Definition of a Term "Participation"
in the Context of Contemporary Artistic Practices.....58

Salnikova E.V. / Сальникова Е.В.

The Prehistory of the Magic of Screens.
Motives from the "Illiad" and the "Odyssey"80

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

Ivlieva E. V.

Documentary Television Plots of the Genre
of the "Infotainment" Program "Utro Rossii"
(Morning of Russia), Television Channel «Russia 1»:
Dramaturgical Aspect of Research.....159

REPRESENTATION OF THE IMAGE OF THE CONTEMPORARY HERO ON THE SCREEN

Chernenko J.A.

The "House of Cards" of Political Reality.....184

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

Glebova I. S., Khodakov V. A.

JuniorSkills as a Factor of Creation of Multimedia Journalism
of the Future (on the Example of the Regional Championship
"JuniorSkills" 2018 Moscow).....212

**ЭКРАННЫЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРА:
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ПОДХОДЫ**

**VISUAL ARTS
AND SCREEN
CULTURE:
METHODOLOGICAL
APPROACHES**

АНДРЕЙ МИХАЙЛОВИЧ ШЕМЯКИН

*Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А. Герасимова, Россия*

ORCID: 0000-0002-5321-7399

shemyakins@yandex

«По мере того, как советский кинематограф на наших
глазах становится историей — и историей отдаленной!
— я все более воспринимаю его как загадку,
которую пытаюсь разгадать: что это было?» [1]

О МЕТОДОЛОГИИ И ЛОГИКЕ НАУКИ КИНОВЕДЕНИЯ¹

Аннотация. *Статья посвящена проблемам методологии современного кинематографа и киноведения, проблемам, которые в отсутствие у нас методологических школ и книг находятся в трудных условиях, поскольку отсутствие это сказалось на том, что искусство собственно тоталитарных эпох оказалось глубоко идеологизированным. Долгое время отечественная гуманитарная наука была отягощена пропагандой марксизма-ленинизма, которая в действитель-*

¹ Основные идеи данной статьи были апробированы в академическом интервью автора этих строк, данного Г.Р. Консону в рамках Международной научной конференции «Искусствоведение в контексте других наук в России и за рубежом: Параллели и взаимодействия» (М.: МГИМ им. А.Г. Шнитке, 2017; при поддержке РФФИ: проект № 17-04-14080) [см.: 2, с. 216–230]. В настоящем тексте избран иной жанровой хронотоп — исследовательской статьи, позволившей углубить ранее намеченные пути нашего научного поиска.

ности оказалась мифологией, характеризовавшей эпоху «сталинского классицизма» [определение Андрея Синявского]. На языке этой мифологии воспроизводились исторические и современные события. В такой трактовке сущности кинематографа, как и других видов искусства, идеология с позиций целесообразности заменила логику киноведения. В связи с этим анализ мог быть только пралогическим, дорефлексивным, так как собственно рефлексия еще проявлена не была. Раскрывая крупномасштабную картину состояния современного искусства кино и кинокритики, автор показывает своеобразное прораствание киноведческого знания и необходимые предпосылки для создания науки об искусстве большого экрана.

Ключевые слова: методология, киноведение, проблема, гуманитарная наука, рефлексия, киновед, критик, современный, фильм, книга, мифология, идеология.

ANDREY M. SHEMYAKIN

S. A. Gerasimov Russian State Institute
of Cinematography, Russia

ORCID: 0000-0002-5321-7399

shemyakins@yandex.ru

ABOUT THE METHODOLOGY AND LOGIC OF THE DISCIPLINE OF FILM STUDIES

Abstract. The article is devoted to issues of methodology of the modern cinematograph and film studies; it refers to those problems which are in difficult conditions because of the lack

of methodological schools and books in Russia, because this lack was manifested in the fact that the art of totalitarian epochs proper ended up being deeply ideologized. For a long time Russian humanitarian disciplines were weighed down by the propaganda of Marxism-Leninism, which in reality turned out to be a mythology characterizing the epoch of "Stalinist Classicism" [the definition of Andrei Sinyavsky]. Historical and contemporary events were reproduced in the language of mythology. In such an interpretation of the essence of the cinematograph, just as in the case of other arts, ideology replaced the logic of film studies from the positions of expediency. From this position, analysis could be only pre-logical and pre-reflexive, since reflection itself was not yet revealed. Disclosing a large-scale picture of the condition of the present-day art of cinema and film-criticism, the author shows the peculiar intergrowth of knowledge related to film studies and the indispensable prerequisites for the creation of the field of studies of the art of the large screen.

Keywords: methodology, film studies, problem, humanitarian discipline, reflection, film expert, critic, modern, film, book, mythology, ideology

Проблема формирования в теории искусства методологически целостного знания о кинематографе является необычайно актуальной. Этому посвящены многие труды С. Штейна, среди которых одной из последних является его статья «Демаркация дисциплинарного и дискурсивного знания о кино» [3]. А тем временем, по мнению исследователя истории и теории художественной культуры Н. Хренова, в методологии кино и шире — в гуманитарной области наметился неожиданный кризис: «в последнее время не только гуманитарные науки, но и вся гуманитарная сфера оказалась проблемной. Это совершенно не соответствует прогнозу К. Леви-Строса, сказавшего, что XXI век будет веком гуманитарных

наук или его не будет вообще. Почему же реальность не только не подтверждает эту мысль К. Леви-Строса, но, кажется, и опровергает ее? Видимо, утрачено представление о предназначении гуманитарных наук, их миссии. Самое время поразмышлять. Почему такой ситуации не было даже до 1991 года?» [4].

Мысль ученого справедлива, поэтому постараемся разобраться в причинах этого явления в киноведении. Методология и логика науки здесь представляет собой вещь, совершенно экзотическую и, боюсь, что неразработанную, если вообще поставленную. Как правило, в науку «киноведение» входила работа с архивами, история и теория кино, — методологические новации были возможны, если речь шла о такой дисциплине, как «Анализ современного фильма». Потому что теоретически современность нельзя было осмыслить вне истории, но историю, как всегда декларировалось и имплицитно предполагалось, нельзя было постичь вне теории, хотя в действительности не теории кино, а самой правильной и единственно-правильной, выверенной во всех деталях марксистско-ленинской эстетики.

Тем не менее странным образом, несмотря на большое количество блестящих книг по теории и истории кино, заполняющих лакуны и намечающих новые (для нас) подходы выпущенных в последние годы, в частности, культурологических исследований Михаила Ямпольского [одно из последних — см.: 5], замечательную книгу Николая Изволова «Феномен кино» (вышедшую тремя изданиями) [6], и, конечно, журналов «Киноведческие записки» и «Сеанс», *рефлексия по поводу того, что и как мы делаем, о чем говорим, у нас, как правило, находится не то, чтобы в небрежении, но, скорее, является такой terra incognita, потому что до сих пор непонятно, где в новой ситуации находится точка отсчета*. Прав был В. Шкловский, говоря, что мы занимаемся «визуальным киноведением»². Мы не просто снимаем кино, а рефлекс-

² Об этом мне в период активизации нашего сотрудничества мне рассказывал Наум Клейман. Беседа от 24 октября 2005 года.

сируем по поводу языка кино, на языке самого кино или языком самого кино, потому что говорить «на языке» или «языком» — что важнее — это один из ключевых вопросов гуманитарной науки, которой мы занимаемся уже лет полтора.

Проблема, однако, состоит в том, что методология в отсутствии методологических школ (в лучшем случае — теоретики заходят на территорию кино, как было со структуралистами) — задача довольно парадоксальная. Я даже не могу сказать, что они у нас существовали официально. Была разработана система, которая восходила к семиотике, основываясь в первую очередь на том же структурализме. Что же касается психоанализа (не говоря уже о мифологическом анализе), дело было сильно затруднено, действовали элементарные идеологические табу. Заранее было понятно, как к чему следует относиться. Поэтому мы, по теории Яна Мукаржевского, сразу перескочили с первого уровня на неопределенно какой [7].

Таким образом (я здесь неизбежно схематизирую), *произошел колоссальный разрыв между эмпирическим киноведением, имеющим огромные заслуги, в том числе в преодолении стереотипов того, что можно было бы деликатно назвать quasi-социологическим анализом, но фактически это была чистая пропаганда, — и тем, что назовем импликацией гуманитарных наук в кино.* Философия, культурология, междисциплинарные исследования неизбежно опередили «чистое» киноведение. Очень успешно занимаются этим замечательные гуманитарии — философ Олег Аронсон и философ культуры Елена Петровская [8]. Они прекрасно владеют методологией. Хотя собственно искусствоведом классического толка тоже много наработано, потому что здесь больше методологических традиций, уходящих в изучение истории искусств в целом.

Но в кино, скажу еще раз, *мы действительно имеем разные серии кинотекстов, где серьезно описывается явление и восполняются пробелы.* Поэтому сейчас нам надо либо переводить

хорошие книги о знаменитых режиссерах (этим занимается издательство «Rosebud», фактически возглавляемое Виктором Зацепиным при участии Олега Погодина, есть еще несколько человек), либо писать о них самим. Из Казахстана кинокритик и киновед Гюльнара Абикиеева издала книгу «Киномом Махмальбаф» [9]. Сергей Анашкин написал о кино Юго-Восточной Азии, прежде всего о тайском или филиппинском кино, о котором у нас мало что знают [10].

Поэтому в целом преуспевают те области, которые раньше «зажимались», здесь не надо расчищать авгиевых конюшен идеологии. И получается, что те страноведы (Александр Дорошевич, например, или Татьяна Ветрова), которые предпринимали огромные усилия, чтобы остаться в пределах своих наук и своего кинематографа, не прекращая делать нечто прикладное по отношению к государственной идеологии, сейчас находятся на следующем витке своей карьеры, когда уже надо выпускать свои фундаментальные итоговые исследования. В частности, покойный киновед и историк Александр Трошин издал две свои монографии — «Страна Янчо» [11] и «Иштван Сабо» [12]. Никто так хорошо не знал венгерское кино, как он. Интегральный взгляд на кино социалистических стран сегодня вряд ли возможен. Галина Компаниченко еще не издала свою книгу о чехословацком кино. Я уж не говорю о польском, хотя о нем пишут. Ирина Рубанова, к счастью, еще работает [13]. Но с уходом Мирона Черненко образовалась настоящая черная дыра, — он еще и связывал киноведов разных стран между собой. Тем не менее принцип, когда каждый единолично осваивал свою область и поэтому никого в нее не пускал (принцип, который мы застали в советскую эпоху), сегодня, увы, по-прежнему работает, хотя уже не так жестко.

Сегодня методологические исследования представляются критикой, которые фактически являются культурно-философской эссеистикой. При этом данная эссеистика — блистательное киноведение. Его очень условно можно назвать традиционным.

Условно, потому что критика выступает здесь как литература. Иначе говоря, переформулировать вопрос по-писательски — сейчас самое трудное, но необходимое дело. Как писал Альбер Камю, «если хочешь быть философом — пиши романы». Киноведом — тоже.

Но что интересно. Анализ методологии, методологических оснований тех или иных настроений сегодня воспринимается как нечто странное. Вроде бы не до этого! Главное — импортировать. Хотя всем же было ясно, что марксизм-ленинизм, внедренный в гуманитарные дисциплины, в одно и то же время был «забалтыванием» сознания и пропагандой. Достаточно было бы от него отказаться — все пошло бы как по маслу. Но я глубоко убежден, что ситуация сложнее. В лучших советских книгах по кино, написанных совсем не авторитарными людьми, дан прекрасный срез той идеологии, которая по большому счету была мифологией. И на ее языке описывались явления, которые считались идеологическими, то есть *логика здесь*, подобно советской науке прошлых лет (1920-х годов), *была заменена идеологией* [14, с. 124].

Приведу пример. После неореализма, который был мифологизирован, — развитие итальянского кино долгие годы объяснялось отступничеством от реализма или приближением к авторскому кино — пошли дальше: У Висконти, Антониони, Феллини оказались свои адепты, блестящие исследователи. Опыт же Росселлини был совершенно не понятен, кроме его самых первых картин («Рим — открытый город» и «Пайза») и одной из последних, созданных до его ухода на телевидение («Генерал Делла Ровере»). В целом же для советской критики он был слишком католиком (Феллини — уже не слишком). Кроме того, само его положение в кино наталкивало на подобные выводы в отсутствие полной информации: Росселини вроде был учителем неореалистов, но все время вставал на новые пути: бросал начатое и начинал новое. Его траектория в ситуации активной нехватки информации (о «зарубежном» ТВ у нас долго не писали), не говоря уже о штампах,

его опыт оказались неизученными, неисследованными даже самыми лучшими критиками. Это не значит, что творчество Росселлини в принципе не изучали, и это еще одна деталь. Потому что элементарная культура полуподполья, т.е. так называемая «вторая» культура киноведения, увы, почти не коснулась. Те, кто реально работал на грани разрешенного и запрещенного, понимал, что некоторые вещи надо отсылать на запад, работал для Самиздата. Корпус этих текстов еще не только не был изучен, но даже не учтен, например, до прекрасного и очень личного текста Рида Грачёва об Антониони, где он дерзнул поспорить с Майей Туровской, открывшей для нас Антониони, просто руки не доходят, а библиотека Самиздата пока не создана. Даже узнать об этом споре, не то, что его отрефлексировать, стало возможным только тогда, когда издали книгу Р. Грачёва [15].

И опять же, в самиздатовских журналах, особенно питерских, еще мало кто писал о кино. Зато у нас был свой Тамиздат — это рижский журнал «Кино», но он имел отношение к истории критики, а не к киноведению во всех его ипостасях. Первая сложность заключалась в том, чтобы вычленить объект своего исследования. 90 процентов текстов «Кино» при идеологической цензуре были в жанре рецензий на современные советские фильмы, — можно было особенно ни перед кем не приседать и писать к тому же без оглядки на либеральную интеллигенцию, ее расклады по поводу кино. Отсюда — двойные стандарты в оценках. Как, например, спорить с книгой о Бунюэле, если Латавра Дуларидзе пробивала ее 10 лет? [16]. Хотя книга получилась замечательная, но пятен на солнце быть не должно. Я уже не говорю, каким подвигом стала книга В. Божовича «Современная западная кинорежиссура» [17], которая, к сожалению, была разгромлена Р. Юрневым. Книга была опубликована в издательстве «Наука», в котором вообще-то цензуры было несколько меньше, чем в издательстве «Искусство». Многое там проскакивало, поэтому специально анализируемое киноведение могло быть только в академических

институтах. Но не столько в НИИ киноискусства, который, как известно, принадлежал Гос. кино и должен был обслуживать его потребности. Поэтому там было труднее пробиться чему-то серьезному. Как правило, это все была референтура. Сегодня молодые люди даже не могут понять, на чем стояла репутация тех или иных замечательных киноведов. И объяснить, что дело было вовсе не в преодолении барьеров, а в том, что они ставили проблемы на «другом языке». *Поэтому для меня первая и главная задача — перевести обратно с этого языка на язык понятий, переформулировать, потому что те вещи, которые на самом деле могли быть выражены в виде трактатов или других жанров научных исследований, излагались упрощенным языком.* В этом смысле они были синкретичны, потому и само слово там было полисеманлично. Стремилась к уходу от жесткой терминологии, либо была нормальная дымовая завеса. Сквозь нее время от времени возникали слова, на которые начальство реагировало как собака на крик «фас» или бык на красную тряпку. Поэтому о польском кино, сугубо романтическом, писали прежде всего как о кино социалистического реализма. О кино Чехословакии, вообще-то замешанном на культуре театра того времени, я уже не говорю. Чешское кино — сюрреалистическое. Но откуда берется сюрреальность?

По мнению словацкого режиссера Юр. Якубиско, «сюрреализм стал нормой жизни». Вот откуда. То есть, казалось бы, на абсолютный штамп «кино должно отражать жизнь» сегодняшний методолог имеет полное право ответить:

— Нет, оно ничего не должно отражать. Оно — выражает.

И вдруг, по заполнении лакун выясняется, что оно все же отражает! И что делать? Назад к Ленину?

На мой взгляд, анализировать стратегию и тактику перехвата *обычных слов официальной идеологией. Теперь то, что должно быть сакральным, таковым быть перестало. Но, хотя попытки сакрализации самых неожиданных вещей продолжаются,*

все же можно исследовать. Об этом написана прекрасная книга Алексея Юрчака «Это было навсегда, пока не кончилось. Последнее советское поколение» (можно сказать мое) [18]. Абсолютно точно. Для меня — это абсолютное безвременье, у которого нет выхода. Смотреть, как время побеждает безвременье. В этой связи становится понятной популярная теория А. Тарковского «кино — это запечатленное время» [19].

Тем не менее наш главный архивист Вл. Дмитриев, заместитель генерального директора Госфильмофонда, воплотил в жизнь придуманный Вл. Малышевым фестиваль архивного кино «Белые Столбы» [об этом см.: 20]. В своих лекциях в архивном кинотеатре «Иллюзион» каждый раз, говоря о карьере того или иного режиссера, который устаревал, пропадал, он вставлял фразу «время, как вы понимаете, победить невозможно». И всякий раз она вызывала радость зала, потому что все понимали, о каком времени идет речь, в отличие от фразы «сейчас у нас другое время, поэтому вы, пожалуйста, того...». *Это первая возможность критической методологии.*

Вторая возможность — анализировать парадоксы консервативного подхода к кино в контексте мифологического возвращения к корням и истокам. Какие могут быть корни у истории? Только для тех, кто склонен к ревизионизму. Но мы вернемся и преодолеем, тем самым вернем все на круги своя. Это словесная магия, которая была призвана затушевать правду. Истоки и корни не кинематографа как такового, а самой проблемы его возникновения и онтологии или философским языком — бытийственности — как их объяснить? *Энное количество лет ведь занимались прежде всего спецификой кино как искусства.* Это был период эмансипации молодого искусства и борьбы за право быть равным среди остальных. Упомянутая мною книга В. Божовича и начиналась, в частности, с рассуждения о том, что, если бы кто-нибудь рискнул написать об истории идей в западноевропейском кино, скажем, первой половины века, он бы бесконечно осложнил себе

задачу. Потому что авторского кино в нашем понимании практически еще не было. Фильмы, которые формулировали бы идеи в образах, тогда были возможны, безусловно, но их исследование у нас было крайне затруднено. А в Европе, когда появилось авторское кино, мы прекрасно понимаем, что это было неспроста, не только, исходя из логики самого кино, а из того, что в кино на рубеже 1950–1960 годов пришли интеллектуалы. То есть о Бергмане, Феллини, Антониони было кому писать и о чем спорить. У нас же отстали бы лет на 35, если бы не М. Туровская, Н. Зоркая, И. Соловьева, В. Шитова. И тогда появились ВГИКовцы, — В. Дёмин, М. Черненко. Было кому начинать заново «белостолбовскую школу киноведения» [выражение В. Дёмина] в противовес, при всем уважении к писательской группе первопроходцев из ГИТИСа. Однако архивы-то были закрыты! Вернее, открывались только для узкого круга!

Поэтому поколение Синематеки, которое было во Франции, там возникло на рубеже 1950–1960-х годов, в Америке — в 60–70-х. А у нас в принципе могло начаться только в 90-х, причем только пока было кооперативное кино, с одной стороны, и в мастерской у Алексея Германа, где редактором был Юрий Павлов, очень много сделавший для этого, — с другой. Все это имеет прямое отношение к нашей теме, потому что кино без критики и без теории все равно живет. Но *теория без кино обречена на существование в режиме высоких спекуляций*. Однако и такое положение тоже полезно, потому что может расцвести архивное киноведение, как у нас в последнее десятилетие.

Я вовсе не склонен думать, что современное кино — это всегда прекрасно, и что только оно подсказывает новые идеи. Нет, сейчас новых идей вообще особо не видно. А если и есть, подобно тем, что были когда-то, как датская «Догма», то это, скорее, пиар-проект. Но никто ж не будет отрицать, что *наша замечательная теория, еще возникшая в Советском Союзе, теория Эйзенштейна — была теория, развиваемая режиссерами, а не критиками*.

Выдающийся режиссер-документалист Владимир Ерофеев, начинавший как критик и журналист, основатель «Киногазеты», — абсолютное исключение. Его и можно считать «нашим» отцом-основателем Новой волны... если бы его знали и, если бы «волна» не сошла на нет, едва появившись.

Поэтому тут я никаких Америк не открываю: *у нас теоретиками были прежде всего режиссеры, труды которых позднее прочитали уже собственно критики, тем более что они же, скажу еще раз, были первой волной искусствоведов — критиков и киноведов, окончивших ГИТИС.* Но! Филологическая, а не только киноведческая, критика в кино стала возможной во время «гуманитарного бума» 70–80-х, когда это явление назвал так писатель Леонид Бежин. Естественно, тогда уже не разбирались, о кино ли пишет Станислав Рассадин или нет. Его просто читали. Если бы С. Аверинцев, М. Гаспаров, А. Зверев (кстати, очень любивший кино и много о нем говоривший в кулуарах ИМЛИ, где мы вместе работали, и мне очень повезло слышать его блестящие, но устные блиц-рецензии, скажем, на «И корабль плывет Феллини») захотели бы написать о кино, их бы тоже читали, о чем бы они не писали — это всегда было интересно. Мой учитель, Владимир Николаевич Турбин, тоже блестяще и много изучал кино, однако мало публиковал. Но, как только изменилась ситуация, его сразу стали приглашать, он успел напечатать кое-что чрезвычайно интересное. И еще в 1960 годы, когда языки только развязывались, он был одним из тех, кого в первую очередь читали, — настоящей суперзвездой.

Вопрос, поставленный покойной Мананой Андрониковой во второй половине 1970-х годов в ее замечательной книге «Сколько лет кино?» [21], в середине 70-х, когда как раз и начался «гуманитарный бум» (а мы в это время заканчивали МГУ и можно свидетельствовать), как бы прозвучал заново. Она отсылала, скорее, к происхождению кино в разных искусствах, фотографии и т.д. Это был второй заход, минуя те теоретические концепции, которые

существовали параллельно на Западе, но не у нас (я считаю, что правильнее говорить «в Европе»). И таким образом в обход «марксизма» открылась возможность наметить подход к кино *филогенетический*. То есть исторически можно было сделать новый заход к истокам кино, помимо «теории отражения» и «буржуазного мифотворчества», предусмотрительно не касаясь при этом самой проблемы происхождения кино, потому что идея самостоятельности, даже суверенности кино, специфики его самостоятельного языка — это то, что роднило концепцию «запечатленного времени» Тарковского с идеями Эйзенштейна, мало сходявшихся друг с другом в остальном, пускай даже через много лет.

Когда же возникли столь интересные повороты, — появился художник, кинорежиссер, писатель Питер Гринуэй. Его, правда, сначала рассматривали как сугубо английское явление, практически вне связи с историей кино, а в соотношении с его эволюцией. Здесь уместно вспомнить о картине французских режиссеров и писателей Алена Рене и Алена Роб-Грийе «В прошлом году в Мариенбаде». Именно их картина, созданная в 1961 году, показывалась аж в 1983-м году в киноклубе, который в том числе вел и автор этих строк. Французское посольство дало копию. Но мы ее смотрели... как документальный фильм! Потому что усилие героини припомнить некое событие — и режиссер визуализировал процесс припоминания — это буквально было созвучно тому, что ощущали зрители, вспоминая годы безвременья, просто сидя в зале. Какая наука схватила бы этот процесс? Историческая герменевтика, наверное. Но применительно к кино — это уже проблема. Потому что сначала надо написать, собрать и осмыслить огромное количество мемуаров, с которыми потом можно будет работать, исследуя процесс восприятия кино как процесс исторического самопознания, прямо как «в поисках утраченного времени».

Общие слова известны. Смотрели как на реальность, отражение. А свидетельство-то где? *Самое главное — это язык той рефлексии, которая охватывает весь синтез искусств.* Ита-

льянский писатель Ричотто Канудо, который был не только прекрасным критиком, но и великим теоретиком кино (и именно за теорию был страшно обруган, о чем знали советские читатели из вышедшей в 1966 году книги Гвидо Аристарко «История и теория кино» [22]), как раз говорил о таком синтезе [23].

С другой стороны, те, кто занимался русской литературой, независимо от киноведения, тоже знали, что идея синтеза искусств в Серебряном веке витала в воздухе, потому что ее очень активно, например, обсуждал Л.Н. Толстой. Она возникла у него не в связи с происхождением кино, а в связи, например, с работами самородка Николая Кульбина (1868–1917), который был русским художником и музыкантом, теоретиком авангарда и меценатом, теоретиком театра и философом, а по профессии — военным врачом. То есть это был круг исследований Льва Толстого, всего масштаба природы его гуманитарного знания. Идея синтеза искусств интересовала его, как и все остальное на свете, поскольку в то время еще была, скорее, явлением природы, а не только культуры.

Учитывая, что у нас эта идея понималась чисто механистически, она никакого отношения к тому, что писал Канудо, не имела. Это уже принципиально другая вещь, потому что ругали синтез, а подразумевали синкретизм. Ну, как же так? Кино с синкретической природой мифологично. Потом оно меняется и меняются времена, появляется автор, который вычленяет себя из мифологической структуры, что связано с общей либерализацией, начавшейся с конца 1950-х годов — первой трещины тоталитарных режимов. И тут же возникает новый лозунг: «кино не должно быть тоталитарным». Все исследования на эту тему усиленно политизируются. У нас, естественно, все это тоже было, только вглухую.

Однако Канудо имел в виду синтез, а его поняли, как сторонника синкретизма, то есть исследователя родовой черты мифа. Но он вовсе не имел в виду механическое присоединение одного вида искусства к другому. Просто каждое искусство в своей части что-то дало кинематографу. А он в свою очередь что-то и сам взял.

Это два разных процесса. Проблема визуальности связана в первую очередь отнюдь не с фотографией, а с живописью. Фотография же в момент своего возникновения очень много заимствовала у живописи. И все эти параллели делали невозможной некую воображаемую интегральную теорию кино, — элементарно не сходились концы с концами. Мне кажется, именно потому, что самой дисциплины методологии и логики науки, по большому счету, скажу еще раз, не существовало. Очень многие вещи сначала нащупываются эмпирически, потом осмысливаются. А некоторые — наоборот: сначала им предлагается теоретический слоган, а потом под него подгоняется явление, которое есть, просто потому что подогнать очень удобно. Тем самым кино становится инструментом манипуляций. Где инструмент, а где идеология — попробуй теперь, разбери.

Я понимаю, что мои выкладки носят даже не эмпирический, а сугубо рабочий характер. Но они покрывают нескольких десятилетий паранаучного существования, когда материал оказывается важнее метода. Это было видно даже в конце 80-х. Появилось так называемое «современное искусство» (как бренд, торговая марка), и автоматически именно им начинают заниматься критики, которым интересен концептуализм. А критиков традиционное описание не волнует. Им, может быть, в таком качестве, конечно, интересно, но постольку-поскольку.

В кино многие вещи оказывались недооцененными, потому что они попали в такую ситуацию, когда искусствовед, идущий в кинокритику, и кинокритик, идущий в искусство, друг друга не понимали. Просто кинокритик знал, что он должен пойти на выставку и попытаться современным языком описать современное кино, а у него не получалось. Современное кино стоит на другом — на мифологии, с которой единственно связана только культура соц-арт (советизированная версия поп-арта). Но не назовете же вы новаторскую картину Ивана Дыховичного «Прорву» соц-артом. Хотя там используются элементы этой рефлексии, чтобы

показать целостный образ сталинской эпохи через ее визуальный имидж. Собственно такую модернистскую рефлексию на уровне палимпсеста и предложили братья Игорь и Глеб Алейниковы, которые сделали фильм «Трактористы 2». Правда, не получилось. Потом, как сказал Александр Тимофеевский, «смешнее и страшнее Пырьева не снимешь».

Серьезная критика такие дефиниции, естественно, — пошучу, — гонит из своего дискурса как нечто подозрительное. Но я бы определил их как уровень пралогический, дорефлексивный. На нем необходимо задержаться. Потому что это отнюдь не эмпирика, а то, что вернулось после, — рефлексия, которая была спрятана. Я глубоко убежден, что искусство тоталитарных эпох было глубоко идеологизировано, пропущено через фильтры уже существовавших идеологий. И самый адекватный анализ, мне кажется, был бы на уровне мотивной структуры в области фольклора, а не, скажем, оды в честь тех, кто уже сознательно восставал против тоталитарных идеологий примерно на том же языке рефлексий. Эта досознательность как бы наивного тоталитарного искусства — миф, старательно созданный этим искусством, именно для того чтобы оно воспринималось естественно.

Пример — один из самых талантливых мастеров той эпохи Иван Пырьев, который традиционно считался одиозным. М. Туровская написала новаторскую статью (которая тут же попала на полку) о пырьевских комедиях [24], потому что она предложила новую методологию, именно фольклорную, а вовсе не идеологическую об одном из самых его скандальных фильмов «Партийный билет». Фильм очень нравился Марлену Хуциеву (муж — скрывшийся кулак, жена докладывает о нем соответствующим органам, чтобы его взяли, и его берут за убийство). Готовое кино против врагов народа. Оно, конечно, в этом качестве, увы, сработало, как и «Великий гражданин» Фридриха Эрмлера или «Ленин в 1918 году» Михаила Ромма. Но главное, что жена восстает против мужа во имя великой идеи — это же настоящий «сталинский классицизм»,

как определил даже не картину, а эпоху Андрей Синявский, которую историк культуры Леонид Баткин вообще квалифицировал как «сталинский платонизм».

То есть как — в этих категориях?! Да, это именно то, что отвечает на тенденции новейшей критики под знаменем той же самой идеологии, только с обратным знаком. Все это — карнавал, объект для исследования М. Бахтина [25]. Философы культуры выразили суть общества, в котором все сводится к престижному потреблению.

Поэтому мне кажется, что *следующий шаг развития киноведения состоит в том, чтобы повенчать традиционную эстетику, начиная с Аристотеля, с современной социологией*, а вовсе не с новейшими методологическими школами, которые, конечно, необходимо знать, исследовать, но это уже вопрос инструментальный. Скажу еще раз, проблемами понимания друг друга, исследуя один и тот же объект в виде разных предметов, занимаются издательство «Новое литературное обозрение» и журнал «Сеанс».

В целом же это необходимая фаза школярства, повторения прошлого, в которой мы не повинны. Огромное количество текстов, которое надо перевести и ввести в оборот. Но параллельно необходимо ставить вопросы, имея в виду тот кинематограф, который у нас за плечами, а он — выдающийся, чрезвычайно интересный. Однако нужна не реинтерпретация, а объяснение того, что он понят так, а не иначе. Наверняка наши предшественники что-то уже понимали, но формулировали по-другому.

Очень важно, что в те же, 20-е годы была, хоть идеологическая, но журналистская критика, обслуживавшая этот процесс, которой сегодня у нас нет категорически. Помимо нашей премии «Белый слон», если не брать фестивальное движение, нет никакой внятной рефлексии. Невозможно составить детальное представление о том, что происходит, даже читая наши журналы «Сеанс» и «Искусство кино», поскольку масса других явлений не учитывается. Например, документальное кино — о нем вообще негде писать.

Мой *последний тезис* заключается в том, что мы *сегодня переживаем не эволюцию, а инволюцию — сворачивание к простейшим элементам ради выживания*. Недаром от редакторов постоянно слышишь призыв «проще, проще». Для чего — чтобы легче было воспринимать? Нет. Это та простота, которая хуже воровства, она открывает дорогу редукционизму и позволяет свести неизвестное к известному, а не вывести одно из другого. Целостность сейчас находится под подозрением. Она слишком «тоталитарна» и ведет к недосинкретизму или протосинкретизму, которые обеспечиваются гарантией той или другой мифологией. Критиковать могут только писатели. А когда ученый начинает обслуживать социологию — это прекрасно, но только у него не то место работы. До сих пор иметь дело с наукой было сложно. Она должна была обслуживать аппарат, но упорно не желала и делала свое, оставляя плоды для практического воплощения. Я имею в виду естественные науки, которые были глубоко засекречены. *Поэтому сегодня гуманитарная наука (киноведение) находится в системном кризисе*. Первая проблема — комплексные, междисциплинарные исследования — все это целиком перешло в ведомство культурологии, которая замечательная, но еще очень молода. Она не очень любит критику, а предпочитает заниматься медиа. Трансформирует проблему кино в проблему медиа, проблему «картинки», потому что легче отследить функционирование институции, чем собственно самую экранную плоть.

С другой стороны, в социологии, изучающей в том числе и потребление, и язык идеологии, кажется, что все уже понятно, сформулировано за годы после перестройки. Но тогда еще ничего не формулировалось. Тогда, к счастью, надо было синхронизировать поток подцензурный и цензурный, о чем в связи с литературой писала Мариэтта Чудакова [26]. Этот единый поток в кино существовал изначально, потому что там «параллельщики» появились только в первой половине 80-х. А в качестве, условно говоря, андеграунда — «работало» как раз «полочное» кино, по которому

написана даже не книга, а блестящий справочник «Изъятые кино. 1924–1953» В. Шмырова и Е. Марголита [27]. Он является образцовым исследованием, где конкретно характеризуется фильм, указана причина, по которой он был закрыт, гипотеза авторов, почему это могло произойти, даны конкретные сведения, где его можно найти, и на основании каких источников они его вытащили и вычислили, что он вообще существовал. Пример — анекдотический случай — картина Абрама Роома «Строгий юноша», на который была наложена резолюция: «будем считать, что такого фильма никогда не было», а каталожную карточку в Госфильмофонде просто спрятали до лучших времен.

А ведь ничего крамольного в этом фильме не было. Мы выросли на спецхранах. Но одно дело спецхран, когда вы знаете, что эту книгу прочесть можно, а другую книгу, которая есть, прочесть нельзя, то есть, когда там есть еще нечто, что вам теоретически читать запрещено, но раз получили допуск — все равно читаете. Совсем другое дело, когда это не книга, а фильм — он просто исчезает из процесса, его невозможно учесть, даже гипотетически. Не просто белое пятно, а нечто мерцающее, как облако. Выявлением этого процесса со всеми его допусками уже много лет занимается Валерий Фомин, который в первую очередь *исследует историю цензуры во взаимосвязи с историей кинопроцесса* [28; 29], а сейчас окончил летопись отечественного кино. Тем же занимается и журнал «Сеанс» в интернет-проекте «Чапаев». То есть это как фантомная боль... Или, наоборот, как говорят генетики, «спящие гены». Опять пример. Мы же не можем сказать, без серьезных исследований, что Владимир Мотыль наследовал ФЭКС (Фабрика эксцентрического актера), как Геннадий Полока (об этом писал Марголит в другом исследовании [30]), а ведь они были очень близки, были друзьями и вместе с Саввой Кулишом составляли своеобразную группу «еретиков» в кинематографе шестидесятников. Но прямое ли это наследование? Полока — да («Республика ШКИД»). Правда, потом он сделал насквозь рефлексивный фильм

«Возвращение “Броненосца”» (1996), взяв за сценарную основу историю создания фильма С. Эйзенштейна, когда герой, заблудившийся во времени, борется с картиной, но понимает, что она гениальна.

Итак, пространство пробабильности (возможности) — это та область, в которой проблема синкретизма может быть, как минимум, поставлена. Потому что кино развивалось как гениальный ребенок, но принципы его развития часто описывались, скорее, технологически и по аналогии. И чем более самостоятельным оно было, тем больше его хотелось с чем-то сравнить. Пора эти сравнения легитимизировать. Не стесняться, что они могут скомпрометировать кино, а, скорее, даже наоборот. *Сопрячь деятельность традиционных гуманитарных наук в поисках нового синтеза. Он мог бы больше подтолкнуть кино, чем те междисциплинарные исследования, которые нужны, но которые режиссеры не читают.*

Кто-то, как Бела Балаш, искал специфику в физиогномике, кто-то, как Луи Деллюк, — в фотогении и киногении. Р. Канудо исходил из того, что кинематограф не зависит от старших искусств, однако внутренне с ними связан, а каждое искусство отдает ему нечто очень важное. Такая позиция нам знакома по отечественному литературоцентризму, с которой мы часто сталкиваемся при оценке экранизации. Режиссеры говорят, что мы не обязаны снимать то, что создали писатели, иначе будет буквальный пересказ. И намертво застревают на этой сентенции.

Интересно другое, что кино не все может показать. Оно делает экранизацию из идеи компенсации кино, либо идеи его превосходства или неполноты. В лучшем случае мы ищем так называемый эквивалент. Откуда он берется? Слово написанное и слово визуальное — это пересечение языков, известное из семиотики или интертекстуальности. Предлагается превратить некий фильм в некий текст. А Канудо этого не делал. Он учитывал восприятие. Он пробивался к тому, что потом называли герменевтикой. *Не само*

понимание, а понимание через описание восприятия, которое оказывается не эмпиричным в чистом виде, а прототеоретическим. Недаром в том числе и этими вещами интересовался многократно мной упомянутый Сергей Эйзенштейн. Мы же не можем сказать, как воспринимали древние египтяне пирамиды. Реконструировать аппарат восприятия можно только в сфере культурной антропологии. Но культурный антрополог прекрасно знает, чего тогда не существовало. А вот даже чистая метафора — платоновская пещера как идея кино (тени на полотне) — в нашем случае одна из устойчивых, появилась, как только было изобретено кино. Это уже та метафора, которая приближает нас к ситуации взаимоотношения пралогического в том, как мы формулируем, и поствизуального, когда мы знаем, что это уже отражение. Особенно это важно при анализе кино тоталитарной эпохи даже на уровне жанров (М. Туровская справедливо настаивала на определении не «тоталитарного кино», а на «кино тоталитарной эпохи»).

Немецкий кинорежиссер Лени Рифеншталь, как будто бы тоже представитель кино тоталитарной эпохи, но она чистой воды дизайнер. Одна из ее тайн — это дистанция, которую она вводит в текст, выражая все то, что она хочет. Кроме того, на принципах работ Рифеншталь зиждется все современное телевидение, — информация к размышлению. Идеологическая привязка здесь только мешает.

Но сейчас речь не об этом. Мы как бы уже существуем в мире последствий с отсеченными причинами. Одно дело — мифологичность самой идеи истока, а с другой — ощущение, что все только начинается, что кино живет и развивается параллельно с вашей жизнью. Это чрезвычайно важно. Крупным теоретикам необходимо было такое же крупное кино, чтобы утвердить свою теорию, как Андре Базену, скажем, нужен был неореализм [31], хотя теорию глубинной мизансцены он обосновал, исходя из фильма Уильяма Уайлера «Тупик». Редкие исключения в этом смысле — Зигфрид Кракауэр, хотя, если бы не было великого немецко-

го экспрессионизма, сомневаюсь, что свою идею, выраженную в книге «От Калигари до Гитлера» (что экспрессионизм подготовил и фактически вооружил фашизм), часто оспариваемую в последние десятилетия, он смог бы реализовать [32]. Тем не менее он показывает, как немецкое кино уже заложило те образы, которые сделали человека объектом манипуляций, таким спящим наяву Чезаре. Точно так же и великое чешское кино «новой волны» (1960–1968), которое было, как я уже говорил, сюрреалистичным, но предсказало, именно предсказало 21 августа 1968 года. Потому что чехословацкая партия честно начала реформы, а потом сказала: «все, хватит, больше не надо». Но еще никакого оппонирования, просто Оттепель идет дальше. Недаром П. Вайль и А. Генис написали, что вызов *реформирующейся* под руководством КП Чехословакии как именно социалистической страны, в действительности был самым серьезным вызовом Западу после появления СССР, и, введя войска в 1968-м, СССР с социализмом-то в перспективе и покончил [33]. Потому что в самой идее социализма на тот момент еще не содержалось понимания тоталитарности. Речь шла о политической идеологии, а без экономической монополии никакого тоталитаризма быть не может в принципе, сколько бы ни было вооруженных вторжений или полицейских государств. Но это выяснилось потом, когда стало очевидным, что тоталитарная идеология — это то, что (как показал Китай) интеллигенция могла бы демонтировать, но без параллельного демонтажа экономики — увы, ничего по большому счету не будет. Если в Советском Союзе идея раскулачивания была преподана идеологически и мифологизирована до невозможности (хотя бы потому что «все правильно, все хорошо, колхоз лучше, чем артель»), то за всем этим стояла унификация всех принципов хозяйствования. Перестройка началась как раз с критики экономической модели социализма. А если Вы вспомните конкретно историю, как пару лет до XX съезда, в период метаний и поисков выхода из начинавшегося тупика Г. Маленков с Н. Булганиным практически начали рефор-

мы и даже не реформы, а предприняли попытку экономического разгосударствления, то она была немедленно пресечена. Об этом Семен Аранович с Павлом Финном выпустили фильм «Я служил в аппарате Сталина, или Песни олигархов» (который, кстати, автор данной статьи отрецензировал в журнале «Сеанс») [34]. С. Аранович, как я узнал много лет спустя, был не доволен, потому что его-то я хвалил, но при том написал, что эта версия для либерального сознания еретична (имея в виду шестидесятников), потому что там один Хрущев, а вокруг него пытались скинуть реформатора, интриговали и в конце концов своего добились, а у него в фильме — совсем другая история.

Диссидент-публицист Абдурахман Авторханов говорит, что все это — сплошная ложь, и как можно применять такие слова по отношению к данным кровописцам? И все — проблемы нет. Совокупность преступлений и достижений [35]. Проблемы нет здесь в том смысле, что все рисуется как совокупность одних преступлений или одних великих достижений. Минус меняется на минус — и все спокойно. Если говорить не о достижениях или преступлениях, а о том, кто повинен в преступлениях против человечества и одновременно способствует некоторым его достижениям, то возникает вопрос: «где предел»?

Берию смели отнюдь не за что-то, а потому, что аппарат стал опасаться за собственное благополучие. Об этом в фильме говорит аппаратчик Лихачев, отсидевший при Хрущеве, — это вообще был шок. Как же так, ведь при нем, думали современники перестройки и гласности, разве не только выпускали? Сам по себе механизм репрессий — следствие определенной мифологии и миф мышления, объясняющий либерализацию требованием борьбы за власть. Потому что в то время понимание того социума, который возникал в процессе превращения утопии в жизнь, только прорастало. Правда, некоторые потомки не предлагали новой мифологии. Они говорили о тех или иных явлениях, которые опускались в традиционные партийные версии. Между прочим, люди,

которые занимаются народной культурой, знают, что на кладбище Г. Маленкова до сих пор не переводятся живые цветы. Несмотря на то, что он палач, кого-то он из тюрем начал выпускать.

Однако есть, увы, узурпированная Сталиным, а до него — революционерами категория целесообразности, когда доводят экономическую машину до того, что начинается отступление назад, чтобы двинуться вперед. Но к этому я бы сегодня прибавил то нравственное сопротивление, которое было в 70-е годы, и дополнил интеллектуальным в той форме, которая, например, была во Франции в 1960-е годы. Язык киноведения уже был освобожден от идиолекта. Следующий шаг — это анализ, который бы, помимо междисциплинарного полифункционального исследования, мог бы учесть все составляющие гуманитарного процесса и ввести в него новые и старые имена как имена современные.

ЛИТЕРАТУРА

1. Леонова Е. Евгений Марголит: «Почему я ненавижу нынешнее кино?» // Colta: сайт. 2013. 14 февр. URL: <http://archives.colta.ru/docs/13592>. (Дата обращения: 29.03.2018)

2. Методология и логика киноведения — к проблеме эволюции гуманитарного знания (на примере изучения концепции Ричотто Канудо в контексте раннего авангарда): Интервью А.М. Шемякина Г.Р. Консону // Искусствоведение в контексте других наук в России и за рубежом: Параллели и взаимодействия: Сб. тр. Межд. науч. конф. 23–28 апреля 2017 года. М.: Согласие, 2017. С. 216–230

3. Штейн С.Ю. Демаркация дисциплинарного и дискурсивного знания о кино // Культура и цивилизация. 2017. Т. 7. № 2А. URL: http://schtein.ru/content/schtein/SCHTEIN_Demarcation_of_disciplinary_and_diskursive_knowledge_of_cinema.pdf. (Дата обращения: 25.03.2018)

4. Хренов Н.А. Киноведение как гуманитарная наука // Ар-

тикульт. 2015. № 3 (19). С. 6–17. URL: <http://articult.rsuh.ru/articult-19-3-2015/articult-19-3-2015-khrenov.php>. (Дата обращения: 25.03.2018)

5. Ямпольский М.Б. Пригов: Очерки художественного номинализма. М.: Новое литературное обозрение, 2016. 296 с.

6. Изволов Н.А. Феномен кино. 2-е изд., доп. и перераб. М: Материк, 2005. 164 с.

7. Мукаржевский Я. Исследование по эстетике и теории искусства. М.: Искусство, 1994. 606 с. (История эстетики в памятниках и документах).

8. Аронсон О.В., Петровская Е.В. Что остается от искусства? // Труды ИПСИ: Сб. ст. М.: Институт проблем современного искусства, 2014. Т. 2. 344 с.

9. Кинодом Махмальбаф / Автор-сост. Гульнара Абикеева. М.: Новое литературное обозрение, 2013. 368 с. (Кинотексты)

10. Анашкин С.С. О фильмах дальней и ближней Азии: Разборы, портреты, интервью. М.: Новое литературное обозрение, 2015. 296 с. (Кинотексты)

11. Трошин А.Н. Страна Янчо, в которую приглашает Александр Трошин. М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр, 2002. 240 с.

12. Трошин А.Н. Иштван Сабо. Темы и вариации. М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр. 2008. 264 с.

13. Рубанова И.И. Польское кино. Фильмы о войне и оккупации. 1945–1965. М.: Наука, 1966. 212 с.

14. Малинов А.В., Долгова Е.А. Логика методологии (к публикации «Логических предпосылок всякой методологии» Н.И. Карева) // Социологическое обозрение. 2017. Т. 16. № 3. С. 119–326

15. Грачёв Р.И. Микеланджело Антониони. Фильм «Крик» // Грачёв Р. Сочинения. М: Звезда, 2013. С. 602–624

16. Дуларидзе Л. Луис Бунюэль. М.: Искусство, 1979. 320 с.

17. Божович В.И. Современные западные кинорежиссеры. М.: Наука, 1972. 228 с.

18. Юрчак А.В. Это было навсегда, пока не кончилось. Послед-

нее советское поколение. М.: Новое литературное обозрение, 2014. 664 с.

19. Тарковский А.А. Запечатленное время // Вопросы киноискусства. 1967. № 10. 49 с.

20. «Домодедовские вести» вспоминают историю Госфильмофонда России в Белых Столбах // Домодедовские вести.ру. 2018. 29 янв. URL: http://in-domodedovo.ru/novosti/kulturnye_vesti/domodedovskie-vesti-vspominayut-istoriyu-gosfilmofonda-rossii-v-belyh-stolbah. (Дата обращения: 29.03.2018)

21. Андроникова М.И. Сколько лет кино? М.: Искусство, 1968. 98 с.

22. Аристарко Г. История теорий кино. М.: Искусство, 1966. 354 с.

23. Канудо Р. Манифест семи искусств [1911] // Из истории французской киномысли. М.: Искусство, 1988. С. 20–24

24. Туровская М.И. И.А. Пырьев и его музыкальные комедии // Киноведческие записки. К проблеме жанра. М., 1988. Вып. 1. С. 111–146

25. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. 544 с.

26. Чудакова М.О. Новые работы. 2003–2006. М.: Время, 2007. 560 с.

27. Шмыров В.Ю., Марголит Е.Я. Изъятые кино. 1924–1953: Каталог советских игровых картин, не выпущенных во всесоюзный прокат по завершении в производстве или изъятых из действующего фильмофонда в год выпуска на экран (1924–1953). М.: Дубль-Д, 1995. 132 с.

28. Фомин В.И. Кино на войне. Документы и свидетельства. М.: Материк, 2005. 944 с. (Книги по искусству)

29. Фомин В.И. «Полка»: Документы, свидетельства, комментарии. М.: Материк, 2006. Вып. 3. 188 с.

30. Марголит Е.Я. Полокa Геннадий // Новейшая история отечественного кино. 1986–2000. Кино и контекст. СПб: Сеанс, 2001. Т.

II. С. 470–471

31. Базен А. Что такое кино? // Андре Базен и современное киноискусство. М.: Искусство, 1972. 382 с.

32. Кракауэр З. От Калигари до Гитлера. Психологическая история немецкого кино. М.: Искусство, 1977. 320 с.

33. Вайль П., Генис А. 60-е. Мир советского человека. М.: АСТ, 2013. 432 с.

34. Шемякин А.М. Маленькая польза // Журнал Сеанс, 1991. № 3. С. 33

35. Авторханов А.Г. Загадка смерти Сталина // URL: http://loveread.ec/view_global.php?id=1217. (Дата обращения: 29.03.2018)

REFERENCES

1. Leonova E. Evgeny Margolit: “Pochemu ya nenavizhu nyneshneye kino?” [Evgeny Margolit: “Why do I hate the Present-Day Cinema?”] // Colta. 2013. February 14. URL: <http://archives.colta.ru/docs/13592>. (29.03.2018)

2. Metodologiya i logika kinovedenia – k problem evolyutsii gumanitarnogo znania (na primere izuchenia kontseptsii Richotto Kanulo v kontekste rannego avangarda) [The Methodology and Logic of Film Studies – Concerning the Issue of Evolution of Humanitarian Knowledge (on the Example of Study of the Conception of Ricciotto Canulo in the Context of the Early Avant-garde): Intervyu A.M. Shemyakinyama G.R. Konsonu [Grigory Konson’s Interview with Andrei Shemiakin] // Iskuststvedenie v kontekste drugikh nauk v Rossii i za rubezhom: Paralleli i vzaimodeystvia. Sb. tr. Mezhd. nauch. Konf. 23-28 aprelya 2017 goda [Art Studies within the Context of other Fields of Study in Russia and in other Countries: Parallels and Interactions: Compilation of Works of the International Conference on April 23-28 2017. Moscow: Soglasie, 2017. p. 216–230

3. Shteyn S. Yu. Demarkatsia distsiplinarnogo i diskursivnogo znania

o kino [The Demarcation of Disciplinary and Discursive Knowledge of the Cinema] // Kultura i tsivilizatsiya [Culture and Civilization]. 2017. Vol. 7. No. 2A. URL: [http://schtein.ru/content/schtein/ SCHTEIN_Demarcation_of_disciplinary_and_diskursive_knowledge_of_cinema.pdf](http://schtein.ru/content/schtein/SCHTEIN_Demarcation_of_disciplinary_and_diskursive_knowledge_of_cinema.pdf). (25.03 2018)

4. Khrenov N.A. Kinovedenie kak gumanitarnaya nauka [Film Study as a Humanitarian Discipline] // Artikult. 2015. No. 3 (19). p. 6–17. URL: <http://articult.rsuh.ru/articult-19-3-2015/articult-19-3-2015-khrenov.php>. (25.03.2018)

5. Yampolsky M.B. Prigov: Ocherki khudozhestvennogo nominalizma [Essays of Artistic Nominalism]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2016. 296 p.

6. Izvolov N.A. Fenomen kino. 2-ye izd. dop. i pererab. [The Phenomenon of the Cinema. 2nd Edition Supplemented and Revised] Moscow: Materik, 2005. 164 p.

7. Mukarzhievsky Ya. Issledovanie po estetike i teorii iskusstva. Moscow: Iskusstvo, 1994. 606 p. (Istoria estetiki v pamyatnikakh i dokumentakh)

8. Aronson O.V., Petrovskaya E.V. Chto ostayotsya ot iskusstva? [What Remains of Art?] // Trudy IPSI: Sb. st. [Works of the IPSI: Compilation of Articles]. Moscow: Institut problem sovremennogo iskusstva [Institute of Issues of Contemporary Art], 2014. Vol. 2. 344 p.

9. Kinodom Makhmalbaf [The Makhmalbaf Cinema House] / Author-Compiler Gulnara Abikeeva. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2013. 368 p. (Kinoteksty) [Cinema Texts]

10. Anashkin S.S. O fil'makh dal'ney i blizhney Azii: Razbory, portrety, intervyyu [About Films of the Far and Near Asia: Analyses, Portraits, Interviews]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2015. 296 p. (Kinoteksty) [Film Texts]

11. Troshin A.N. Strana Yanchu, v kotoruyu priglashaet Aleksandr Troshin [The Yanchu Country to which Alexander Troshin invites you]. Moscow: Muzei kino: Eizenshteyn Tsentr [Cinema Museum: Eisenstein Center], 2002. 240 p.

12. Troshin A.N. Istvan Sabo. Temy i variatsii [Istvan Szabo. Themes and Variations]. Moscow: Muzey kino: Eizenshteyn Tsentr [Cinema Museum: The Eisenstein Center], 2008. 264 p.

13. Rubanova I.I. Pol'skoe kino. Fil'my o voyne i okkupatsii. 1945–1965. [Polish Cinema. Films about the War and the Occupation. 1945–1965]. Moscow: Nauka [Science], 1966. 212 p.

14. Malinov A.V., Dolgova E.A. Logika metodologii (k publikatsii “Logicheskikh predposylok vsyakoy metodologii” N.I. Kareeva) [The Logic of Methodology (Concerning the Publication of Logical Premises for Any Kind of Methodology” by N.I. Kareyev) // Sotsiologicheskoe obozrenie [Sociological Overview]. 2017. Vol. 16. No. 3. pp. 119–326

15. Grachyov R.I. Mikelandzhelo Antonioni. Fil'm “Krik” [Michaelangelo Antonioni. The Film “The Cry”] // Grachyov R. Sochinenia [Works]. Moscow: Zvezda [The Star], 2013. pp. 602–624.

16. Duladridze L. Louis Bunuel. Moscow: Iskusstvo [Art], 1979. 320 p.

17. Bozhovich V.I. Sovremennye zapadnye kinorezhissory [Contemporary Western Film Producers]. Moscow: Nauka, 1972. 228 p.

18. Yurchak A.V. Eto bylo navsegda, poka ne konchilos'. Poslednee sovetskoe pokolenie [This was so Forever, until it Ended. The Last Soviet Generation]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2014. 664 p.

19. Tarkovsky A.A. Zapechatlennoe vremya [Sealed Time] // Voprosy kinoiskusstva [Questions of the Art of the Cinema]. 1967. No. 10. 49 p.

20. “Domodedovskie vesti” vspominayut istoriu Gosfilmofonda Rossii v Belykh Stolbakh [The “Domodedovo News” Recall the History of the State Film Fund of Russia at the Velikie Stolby] // Domodedovskie vesti.ru. 2018. January 29. URL: http://in-domodedovo.ru/novosti/kulturnye_vesti/domodedovskie-vesti-vspominayut-istoriyu-gosfilmofonda-rossii-v-belyh-stolbah. (29.03.2018)

21. Andronikova M.I. Skol'ko let kino? Moscow: Iskusstvo, 1968. 98 p.

22. Aristarko G. Istoria teorii kino [History of the Theories of Cinema]. Moscow: Iskusstvo, 1966. 354 p.

23. Kanudo R. Manifest semi iskusstv [Manifesto of the Seven Arts] [1911] // Iz istorii frantsuzskoy kinomysli [From the History of French Cinema Thought]. Moscow: Iskusstvo, 1988. P. 20–24

24. Turovskaya M.I. I.A. Pyryev i ego muzykal'nye komedii [I.A. Pyryev and His Musical Comedies] // Kinovedcheskiye zapiski. K problem zhanra [Film Studies Notes. Towards the Issue of the Genre]. Moscow, 1988. Issue 1. P. 111–146

25. Bakhtin M.M. Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kultura srednevekovya i Renessansa. Moscow: Khudozhestvennaya literatura, 1990. 544 p.

26. Chudakova M.O. Novye raboty. 2003–2006. [New Works. 2003–2006]. Moscow: Vremya, 2007. 560 p.

27. Shmyrov V.Yu., Margolit E.Ya. Izyatye kino. 1924–1953. Katalog sovetskikh igrovykh kartin, ne vypushchennykh vovsesoyuzny prokatpo zavershenii v proizvodstve ili izyatykh iz deystvuyushchego filmofonda v god vypuska na ekran (1924–1953) [Confiscated Movies. 1924–1953. A Catalogue of Soviet Motion Pictures not Released for Dissemination in the Soviet Union upon Completion in Production or Confiscated from the Active Film Funds during the Years of their Release on the Screen (1924–1953)]. Moscow: Dubl-D [Double-D], 1995. 132 p.

28. Fomin V.I. Kino na voyne. Dokumenty i svidetel'stva. [Cinema during War. Documents and Testimonies]. Moscow: Materik, 2005. 944 p. (Knigi po iskusstvu) [Books on Art]

29. Fomin V.I. "Polka": Dokumenty, svidetel'stva, kommentarii ["The Shelf": Documents, Testimonies, Commentaries]. Moscow: Materik, 2006. Issue 3. 188 p.

30. Margolit E. Ya. Poloka Gennady // Noveyshaya istoriya otechestvennogo kino [The Newest History of Russian Cinema]. 1986–2000. Kino i kontekst [The Cinema and Context]. St. Petersburg: Seans, 2001. T.II. P. 470–471

31. Basin A. Chto takoe kino? [What is Cinema?] // Andre Bazin i

sovremennoe kinoiskusstvo [Andre Bazin and the Contemporary Art of the Cinema]. Moscow: Iskusstvo, 1972. 382 p.

32. Krakauer Z. Ot Kaligari do Gitlera. Psihologicheskaya istoria nemetskogo kino [From Caligari to Hitler. A Psychological History of German Cinema]. Moscow: Iskusstvo, 1977. 320 p.

33. Vail P., Genis A. 60-e. Mir sovetskogo cheloveka. Moscow: AST, 2013. 432 p.

34. Shemyakin A.M. Malen'kaya pol'za [A Little Practical Use] // Seans. 1991. No. 3. P. 33

35. Avtorkhanov A.G. Zagadka smerti Stalina [The Riddle of Stalin's Death] // URL: http://loveread.ec/view_global.php?id=1217. (29.03.2018)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

АНДРЕЙ МИХАЙЛОВИЧ ШЕМЯКИН

ведущий сотрудник Научно-исследовательского института киноискусства Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова,
вице-президент Гильдии киноведов и кинокритиков России
ORCID: 0000-0002-5321-7399
E-mail: shemyakins@yandex.ru

ABOUT THE AUTHOR:

ANDREY M. SHEMYAKIN,

PhD in Philology, Associate Professor, Leading Scholarship
Researcher of Cinema Art Research Institute,
All-Russian State Institute of Cinematography of S.A. Gerasimov,
Vice-President of Russian Guild of Film Critics
ORCID: 0000-0002-5321-7399
E-mail: shemyakins@yandex

ОЛЕСЯ ВИТАЛЬЕВНА СТРОЕВА

Институт кино и телевидения (ГИТР),
Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-8554-8053
olessia_75@mail.ru

ФЕНОМЕНОЛОГИЯ ТЕЛА В КОНТЕКСТЕ ПОСТГУМАНИЗМА

(НА ПРИМЕРЕ ПОПУЛЯРНЫХ СЕРИАЛОВ ЖАНРА КИБЕРПАНК)

Аннотация. *Статья посвящена философской проблеме взаимовлияния тела и сознания в контексте новейших разработок искусственного интеллекта, а также в соотношении с художественными образами, создаваемыми кинематографом в жанре киберпанк. В философии XX века интерес к телу как к самостоятельной категории сформировался под влиянием феноменологов. В современных западных и отечественных исследованиях ученые стремятся к синтезу философии, нейрофизиологии, психологии и кибернетики, анализируя формирование субъективности в условиях нарастающих тенденций постгуманизма. Осмысление взаимосвязи тела и сознания становится особенно актуальным в контексте влияния технологий на современного человека, а также соотнесения реального, виртуального и искусственного тела. Создание искусственного интеллекта, развитие биотехнологий, усовершенствование роботов уже перестало быть фантастикой,*

постепенно реализуясь на практике и одновременно получая художественное осмысление в жанре киберпанк. Такие популярные сериалы, как «Черное зеркало» (2011), «Мир Дикого Запада» (2016), «Электрические сны Филиппа К. Дика» (2017), «Видоизмененный углерод» (2018) предлагают футурологические допущения трансформации взаимоотношений сознания и тела, а также представляют интересный материал для феноменологического анализа процесса формирования образа «я» в контексте киберреальности. Стремление человека одушевить материю, создать искусственное тело, наделенное самосознанием, сотворить искусственное существо по собственному образу и подобию является одной из ключевых составляющих тенденции демиургии и мимесиса, лежащих в основе человеческой культуры. Автор приходит к выводу о том, что междисциплинарный подход к рассмотрению данной темы позволяет приблизиться к пониманию механизмов функционирования сознания и самосознания, а также к проблемам «человеческого» в функционировании трансцендентальной сферы.

Ключевые слова: феноменология, постгуманизм, технологии, роботы, киберпанк, искусственный интеллект, сериалы.

OLESYA V. STROEVA

GITR Film and Television school, Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-8554-8053

olessia_75@mail.ru

PHENOMENOLOGY OF BODY IN THE CONTEXT OF POST-HUMANISM

(ON THE EXAMPLE OF POPULAR SERIES IN THE GENRE
OF CYBERPUNK)

Abstract. *The article is devoted to the phenomenology of the interaction of the body and consciousness in the context of the latest researches on artificial intelligence, correlated to the artistic images created by cinematography in the genre of cyberpunk. The category of the body as a philosophical issue has been formulated as the result of the influence of 20th century phenomenologists. Contemporary scholarly studies in Russia and in other countries aspire to synthesize philosophy, neurophysiology, psychology and cybernetics in order to analyze the constitution of subjectivity in the context of the growing trends of post-humanism. Comprehension of the relationship between the body and consciousness becomes even more relevant in the context of the impact of technology on modern society, as well as concerning the correlation of the real, virtual and artificial body. The creation of artificial intelligence, the development of biotechnology, the improvement of robots has ceased to be mere fiction, being gradually realized in practice and as a form of artistic expression and being realized in the genre of cyberpunk. Such popular television series as “Black Mirror” (2011), “Westworld” (2016), and “Philip C. Dick’s Electric*

Dreams (2017) and "Altered Carbon" (2018) offer futuristic assumptions of transformations in the relationship between consciousness and the body, and also present interesting material for phenomenological analysis of the formation of the image of "I" in the context of cyber-reality. The desire of man to animate matter, to create an artificial body endowed with self-consciousness, to create an artificial being according to his own image and likeness presents one of the key components of mimesis, which underlie human culture. The author argues that interdisciplinary approach in this matter would be conducive to approaching the understanding of the functioning of consciousness and self-awareness, as well as to human problems in the functioning of the transcendental sphere.

Keywords: *phenomenology, post-humanism, technology, robots, cyberpunk, artificial intelligence, serials*

Феноменология Э. Гуссерля рассматривает оппозицию тела и сознания как трансцендентную и трансцендентальную реальность соответственно, что приводит к проблемам солипсизма. Преодоление солипсизма у Гуссерля заключалось во введении категории «интенциональности», то есть некой направленности сознания на объекты внешнего мира. В интуитивном ключе эту проблему решал А. Бергсон, полагая, что в чистом восприятии мы в действительности находимся по ту сторону самих себя. Бергсон считал, что восприятие пробуждается действием, и это связывает восприятие и мозг. Функция мозга самого по себе заключается в «ограничении умственной жизни тем, что практически полезно», в то время как «тело, всегда обращенное к действию, имеет своей основной функцией ограничение жизни духа относительно действия» [1, с. 949–950]. В. Подорога поясняет, что для Бергсона тело важно как порог, «как особого рода экран, на котором воспроизводятся отображения актуальных, свершающихся действий» [2, с. 14]. Сен-

сомоторная теория «перцептивного сознания» сегодня является одним из самых влиятельных подходов к рассмотрению познавательной деятельности в западной феноменологии. По словам Д. Силвермана: «Нам необходим термин “сенсомоторное знание” или, по крайней мере, что-то подобное, например, “сенсомоторная настройка”, что мы будем понимать, скорее, как телесную способность, а не как внутреннее представление» [3, с. 171].

В постфеноменологической философии М. Мерло-Понти, Ж.-Л. Марьона и Ж.-Л. Нанси тело или плоть становится местом реализации сознания. В работах французских философов тело рассматривается как нечто отличное от всех объектов внешнего мира, переживаемое субъектом одновременно и как самость, и как нечто отчуждаемое. Тело определяет свое сосуществование с другими телами через касание, как у Нанси в «Corpus», где он определяет этот процесс как «само-тебя-касание» [4]. Ощущаемое в качестве кожи, рамки или предела для внешнего взаимодействия с изменчивым миром, тело отражается в субъективном сознании как целостный образ, несмотря на то, что ощущаем мы его частями (рука, нога, и т.д.). В этом аспекте феноменология начинает тесно переплетаться с психоаналитической традицией, а также нуждается в эмпирических данных нейрофизиологии. Формирование собственного Я неотделимо от образа тела, данного нам в целостном виде только в отражении, что было обосновано в знаменитой «стадии зеркала» Ж. Лакана [5]. Переживание раздробленности собственного тела и собирание его в целостность в сознании влияет на психическое здоровье человека, что исследуется психологами. Кроме того, тело может быть социальным, как пишет отечественный психотерапевт Д. Трунов, «общество создает телесные каноны, и если я хочу чувствовать себя членом общества, то я должен создать свой образ тела в соответствии с этими канонами, тогда я получу подтверждение своего существования» [6, с. 32]. С одной стороны, эта мысль базируется на концепции «маски» К. Юнга, а с другой — возвращает нас к философии

Ж.-П. Сартра и его пониманию «дурной веры», а также проблемам экзистенциальной свободы.

Таким образом, в экзистенциальной философии, феноменологии, психологии и психотерапии связь тела и сознания представляет собой сложную конфигурацию, которая формирует базовые онтологические, гносеологические, социальные и прочие смыслы человеческого пребывания в мире. В художественном мышлении проблематика взаимодействия тела и сознания ярче всего представлена в жанре фантастики и киберпанка. Многочисленные литературные произведения и экранизации книг писателей-фантастов предлагают зрителю, прежде всего, образы, построенные на оппозиции искусственного тела и индивидуального сознания, либо искусственного интеллекта и клонированного биологического тела. За последние десять лет с развитием крупнобюджетных сериалов было выпущено несколько культовых рейтинговых антиутопий, интерес к которым постоянно растет, поскольку развитие технологий в реальности в настоящее время начинает реализовывать самые смелые прозрения фантастов прошлого века.

Сериал «Черное зеркало» состоит из самостоятельных эпизодов, объединенных одной темой — перспективой симбиоза человека с технологией, где наибольшее внимание уделяется влиянию виртуальной реальности и медиакультуры. С точки зрения феноменологического анализа наиболее интересны в контексте данного исследования те эпизоды, где нарушается или изменяется связь сознания и тела. Так, например, в четвертом эпизоде «Я скоро вернусь», после гибели своего партнера в автомобильной аварии героиня решает заказать услугу, которая позволяет ей продолжать общаться с ним по электронной почте, а затем и по телефону. Новая технология имитирует личность погибшего на основе его высказываний в социальных сетях, фотографий и видео. Следующим шагом становится помещение искусственно смоделированной личности в искусственное тело, в результате чего героиня начинает жить с симулякрот умершего человека. Поначалу с помощью

робота она преодолевает горе и тоску по безвременно ушедшему мужу, но затем ее перестает удовлетворять неестественность его реакций и идеальность поведения, поэтому она запирает робота на чердаке, однако ребенок продолжает общаться со своим искусственным «отцом».

Анализируя данный сюжет, в первую очередь важно обратить внимание на то, что иллюзия, производимая роботом, симулирующим натуральное тело, вполне естественно встраивается в восприятие человека. Объясняется этот феномен тем, что конституирование образа другого Я происходит в процессе интерсубъективного переноса ощущения собственного Я, и главным в этом процессе становится иллюзия, воображаемое, дополненная реальность, которую производит наше сознание. Симуляция личности состоит в имитации внешних моделей поведения, речи, голоса, образа тела, и этого достаточно для иллюзии, поскольку воспринимающее сознание будет неизбежно достраивать, и соотносить этот образ в данном случае с воспоминаниями, полученными из предыдущего опыта. Ж. Лакан называл образ чужого Я символическим именно по той причине, что оно дано нам лишь в качестве проекции собственного Я. Отсюда восприятие другой личности, в том числе искусственно смоделированной, если гипотетически предположить такую возможность, вполне может удовлетворять сознание человека. Однако воспоминания в случае с героиней сюжета играют негативную роль, так как они в какой-то момент вступают в противоречия с поведением робота, поскольку образ ее мужа в ее сознании не совпадает с тем, что она видит. Кроме того, ей начинает не хватать нового чувственного опыта взаимодействия, то, что можно обозначить как непредсказуемость в поведении другого человека. Согласно Ж. Лакану, Реальное (бессознательное) взаимодействует с Реальностью (воображаемое это и символическое суперэго) во внутреннем поле субъекта, что можно соотнести с действием сил хаоса и космоса. Искусственное сознание действует по некоему заданному алгоритму, то есть оно,

по сути, лишено влияния Реального, что привело создателей жанра киберпанка к формированию некоего шаблонного представления об искусственном интеллекте. Этот стереотип представляет робота как механизм, не способный на реальные чувства, а также спонтанные поступки. Традиционно фантасты обосновывают непредсказуемое поведение машин неким сбоем в программе, что становится признаком их человекоподобия или окончательной антропоморфизации. Так, например, в сериале «Мир Дикого Запада» андроиды, искусственно созданные для разыгрывания сценариев в парке развлечений, из-за экспериментального обновления неожиданно начинают вести себя неадекватно, не подчиняясь заданному алгоритму. Или в восьмом эпизоде «Электрические сны Филиппа К. Дика» вирус становится причиной сбоя в жизни роботов, производимых автофабрикой.

Идеальное поведение робота-мужа не устраивает героиню эпизода «Я скоро вернусь», поскольку оно лишено элемента хаоса, в чем и должно проявляться «подлинно человеческое», по замыслу авторов серии. Однако тут же восприятие взрослого противопоставлено восприятию ребенка: дочь, не знаяшая реального отца, воспринимает робота, как настоящую личность, поскольку она только формирует образ отца в своем непосредственном восприятии, и ничто ей не мешает принимать искусственное за естественное поведение. Однако обратная ситуация разыгрывается в десятом эпизоде сериала «Электрические сны Филиппа К. Дика», когда ребенок перестает узнавать своего отца, несмотря на то, что тело его осталось прежним. Вселение в тело инопланетного разума делает поведение отца «слишком правильным», но не совпадающим с тем, образом, который сложился в сознании ребенка. В другом же эпизоде этого сериала под названием «Человек» улучшенная версия мужа героини, после его возвращения с другой планеты и вселения в него инопланетного сознания, наоборот, оказывается более удовлетворительной для семейной жизни, так как проявление его чувств более эмоционально.

Подобное противоречивое отношение героев к изменениям в образе другого, несмотря на сохранение телесной оболочки, объясняется не только феноменологией восприятия в процессе интерсубъективности, но также фундаментальным метафизическим законом Аристотеля о форме и материи. Анима является формой и одновременно видообразующей причиной материи, то есть синтез конкретной формы и материи составляет любую субстанцию или единичную вещь. Тело, являясь материей, взаимодействует с формой, другими словами находится под влиянием сознания — в данном случае искусственного интеллекта, также, как и сознание в свою очередь находится под влиянием тела. Несмотря на то, что феномены сознания, то есть образы и проекции, отражающие изменчивый мир, являются статичными эйдосами и логосами, они постоянно дорабатываются в результате сенсомоторного взаимодействия с миром и его объектами. Более того, телесное освоение делает тело разомкнутым, позволяет переходить границы тела, сливаясь с миром и другими его объектами. Поэтому телесный опыт постоянно обновляется, что в свою очередь влияет на символические проекции, которые формируются в поле сознания.

В действительности, в новейших исследованиях специалистов, занимающихся созданием умных человекоподобных роботов, главная проблема в разработке искусственного интеллекта состоит в том, что существует так называемый «пробел в объяснении вычисления». В своих статьях ученые из Института передовых компьютерных исследований университета Мериленд (UMACS), объясняют, что этот пробел заключается в нынешней неспособности науки понять, как познавательные процессы высокого уровня, производимые человеческим мозгом, считаются нейронной системой более низкого уровня [7]. К когнитивным процессам высокого уровня ученые относят принятие решений, аргументацию, направленность на разрешение проблем, контроль содержания памяти, планирование и язык. К вычислительным процессам низкого уровня относятся те процессы, которые можно воспроизвести

с помощью искусственных нейронных сетей. В нейрофизиологии современное состояние знания можно охарактеризовать так: ученые очень хорошо понимают, как когнитивные функции высокого уровня соотносятся с микроскопическими областями мозга (например, понимание языка и зона Вернике, планирование и кора головного мозга), также известно, как работают микроскопические нейробиологические сети в этих областях. Однако нейрофизиологам до сих пор непонятно, как мозг реализует когнитивные процессы высокого уровня, используя лежащую в основе простую нейронную схему. Поэтому при обучении робота, главная задача, как пишут разработчики, добиться того, «чтобы при выполнении задач его действия были обоснованы причинно-следственными связями, а не просто бы имитировали действия демонстратора буквально» [7, с. 6]. Таким образом, когда робот научится использовать иерархическое причинное знание, делать выводы, создавать намерения и цели, тогда удастся смоделировать важные аспекты человеческого мышления в целом.

По мнению ученого-разработчика роботов из сериала «Мир Дикого Запада», пирамида создания искусственного интеллекта включает воспоминания, импровизацию, личный интерес, а на вершине находится внутренний голос “Бога” (подающего команды), который должен пробудить самосознание. Затем создатель парка андроидов приходит к выводу, что сознание — не пирамида, а лабиринт, в центре которого расположено Я субъекта. Перейти от искусственного интеллекта к сознанию и означает привести робота к тому, чтобы он услышал свой собственный внутренний голос. Однако, чтобы робот обрел самосознание, ему необходимо пройти «стадию зеркала», как ребенку, чего уже добились в разной степени разработчики искусственного интеллекта, в частности, о некоторых удачных опытах пишет в своей книге Ю. Такено [8, с. 211–215]. Ранее эксперименты с животными и зеркалом на выявление самосознания, проводимые еще Чарльзом Дарвином, а затем в 1970-е гг. американским психологом Г. Дж. Гэллапом с

приматами, и позже Л. Марино и Д. Райс в 1990-е с дельфинами, показали, что самосознание напрямую связано с узнаванием себя и выделением из мира.

Тема взаимовлияния тела и сознания в формировании образа субъективного Я развивается и в новейшем сериале 2018 г. «Видоизмененный углерод». Единая сюжетная линия объединяет все эпизоды, представляя мир будущего, где человечество научилось извлекать индивидуальное сознание из тела, что позволило преодолеть смертность, так как люди получили возможность менять тела по мере их старения или повреждения. Однако подобное изобретение порождает множество побочных эффектов: социальное расслоение и неравенство усиливается, только класс богатых может позволить себе улучшенные модели тел, а кроме того, производство неограниченного количества собственных клонов порождает безнаказанность и преступную деятельность. Бедные люди и преступники получают случайные тела, часто без учета гендерной принадлежности или возрастных характеристик, что создает проблемы в их собственном восприятии себя. Главный герой получает тело полицейского, наказанного за неофициальные расследования, и вступает во взаимоотношения с его бывшей напарницей и любовницей. Возникает интересный парадокс: в своем внутреннем восприятии главный герой ассоциирует образ своего Я с другим телом, в то время как девушка возобновляет с ним любовную связь, ассоциируя его через тело с бывшим партнером, в то же время, осознавая, что это совсем другой человек. Точно также и зритель привыкает ассоциировать главного героя с двумя разными актерами, точнее, одного персонажа с двумя разными телами. В этом нет ничего необычного, поскольку точно также мы ассоциируем Шерлока Холмса с различными актерами или любого книжного персонажа с иллюстрациями разных художников. Кроме того, наш собственный виртуальный опыт пребывания в социальных сетях также уже сформировал привычку наличия виртуального тела — двойника, который визуально может не совпадать с реальным

телом. Однако внутренние субъективные переживания телесности отличаются от виртуальных. В. Подорога подчеркивает, что необходимо различать «между телом, которое “нам принадлежит” и которое мы называем “своим”, и телом, которому мы “принадлежим” и по отношению к которому не можем воспользоваться предикатом присвоения, ибо, принадлежа ему, мы не в силах его присвоить» [2, с. 8].

Таким образом, отделение сознания от тела намного более утопично с точки зрения реализации на практике, чем создание искусственного интеллекта. Пребывать в виртуальном теле, не покидая своего тела, совсем не то же самое, что переместиться в другое тело или находиться совершенно вне связи с ним. Все рассматриваемые сериалы, так или иначе, актуализируют важную проблему: может ли сознание функционировать без тела? Эту тему развивает в своей статье Фридрих Балке и приходит к выводу, что подобные допущения абсолютно безосновательны. Он рассуждает о том, что технологическая утопия «ультрастабильной инфраструктуры», которая позволит сохранять сознание человека после биологической катастрофы, игнорирует комплекс взаимодействия мысли и тела, о котором писал еще Спиноза в противовес дуализму Декарта [9, с. 610–611]. Однако фантазии киберпанка не отступают от идеи разделения тела и сознания, например, в одном из эпизодов «Черного зеркала» преступники получают наказание через клонирование собственного сознания без тела. В результате клон сознания, лишенный тела, помещается в замкнутое пространство, где время растягивается на тысячелетия, повторяется одна и та же ситуация и так наступает вечное раскаяние. Клон сознания без тела может также исполнять роль секретаря настоящего человека, при этом ощущая себя в связке с проекцией реального тела, что становится настоящей пыткой для копии. А в эпизоде «Сан-Джуниперо» из того же сериала герои попадают в виртуальную реальность, имитирующую курортный город на море, где старые и больные в действительности люди имеют возможность вновь стать молоды-

ми. Сон как альтернативное состояние сознания, часто служит в фильмах образным пространством трансцендентальной реальности. По данным нейрофизиологов активность мозга во время сна не менее высока, чем во время бодрствования [10, с. 175–197]. Сон в данном случае может стать для героев фильма бесконечным даже после смерти тела, их сознание при желании клиента может остаться в Сан-Джуниперо навсегда. Перспектива цифрового продолжения жизни после смерти ставит человека перед выбором, либо воспользоваться технологией и гарантировать себе рай, либо принять смерть и уйти в неизвестность.

Подводя итоги анализа, можно заключить, что тема диалектики тела и сознания актуальна сегодня не только в контексте философии, но и нейрофизиологии, а также и в области новейших разработок компьютерных технологий и создания искусственного интеллекта. Исследования создателей человекоподобных роботов помогают нейрофизиологам и философам приблизиться к пониманию того, как устроено человеческое сознание. Кинематограф в жанре киберпанк в свою очередь предвосхищает многие открытия и в синтетическом художественном виде показывает возможные последствия сращения человека и технологий, побочные эффекты экспериментов по разделению тела и сознания, клонирования сознания и тела и т.д. Таким образом, синергичный междисциплинарный подход к рассмотрению проблематики феноменологии тела и сознания представляется на сегодняшний день одним из самых продуктивных.

ЛИТЕРАТУРА

1. Russel, B. *Istoria zapadnoy filosofii* [A History of Western Philosophy]. Translation into Russian. Moscow: Akademicheskii proekt [Academic Project], 2009. 1008 p.
2. Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ad Marginem, 1995. 344 с.

3. Silverman D. Bodily skill and internal representation in sensorimotor perception // *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 2017. Vol. 17, Issue 1. P. 157–173.

4. Нанси Ж.-Л. Corpus. М.: Ad Marginem, 1999. 255 с.

5. Лакан Ж. Стадия зеркала как образующая функцию Я, какой она раскрылась нам в психоаналитическом опыте [Электронный ресурс] // Profilib: электронная библиотека. URL: <https://profilib.net/kniga/116287/zhak-lakan-instantsiya-bukvy-v-bessoznatelnom-sbornik.php> (Дата обращения: 01.03.2018)

6. Трунов Д. Феноменология телесной границы // *Психология телесности: теоретические и практические исследования*. Пенза: ПГПУ им. В.Г. Белинского, 2009. С. 25-33.

7. Reggia J.A. Humanoid Cognitive Robots That Learn by Imitating: Implications for Consciousness Studies / .A. Reggia, G.E. Katz, G.P. Davis // *Frontiers in Robotics and AI*. V. 5, Article 1. 2018. P. 1-12.

8. Takeno J. Creation of a Conscious Robot. Singapore: Pan Stanford. 2013. 257 p.

9. Balke F. Can thought go on without a body? On the relationship between machines and organisms in media philosophy // *Cultural Studies*. Issue 4. V. 30. 2016. P. 610-629.

10. Pantani M. Phenomenal consciousness, access consciousness and self across waking and dreaming: bridging phenomenology and neuroscience / M. Pantani, A. Tagini, A. Raffone // *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, Volume 17, Issue 1. 2018. P. 175–197.

REFERENCES

1. Russell, B. *Istoria zapadnoy filosofii* [A History of Western Philosophy]. Translation into Russian. Moscow: Akademicheskii proekt [Academic Project], 2009. 1008 p.

2. Podoroga, V. *Fenomenologia tela. Vvedenie v filosofskuyu antropologiu* [The Phenomenology of the Body. Introduction to

Philosophical Anthropology]. Moscow: Ad Marginem, 1995. 344 p.

3. Silverman D. (2017), Bodily skill and internal representation in sensorimotor perception // *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 2017. Vol. 17, Issue 1. pp. 157–173.

4. Nancy J. L. Corpus. Moscow: Ad Marginem, 1999. 255 p.

5. Lacan J. Stadiya zerkala kak obrazuyushchaya funktsiyu Ya, kakoy ona raskrylas' nam v psihoanaliticheskom opyte [The Stage of the Mirror as a Generating Function of the I, what it Revealed to us in the Psychoanalytic Experience] // Profilib: elektronnaya biblioteka [Electronic Library] URL: <https://profilib.net/kniga/116287/zhak-lakan-instantsiya-bukvy-v-bessoznatelnom-sbornik.php> (01.03.2018)

6. Trunov D. Fenomenologiya telesnoy granitsy [Phenomenology of the Corporeal Border] // *Psihologiya telesnosti: teoreticheskie i prakticheskie issledovaniya* [Psychology of Corporeality: Theoretical and Practical Studies]. Penza: PGPU im. V.G. Belinskogo [PSPU them. V.G. Belinsky], 2009. p. 25-33.

7. Reggia J.A. (2018), Humanoid Cognitive Robots That Learn by Imitating: Implications for Consciousness Studies / J.A. Reggia, G.E. Katz, G.P. Davis // *Frontiers in Robotics and AI*. V. 5, Article 1. P. 1-12.

8. Takeno J. (2013), Creation of a Conscious Robot. Singapore: Pan Stanford. 257 p.

9. Balke F. (2016), Can thought go on without a body? On the relationship between machines and organisms in media philosophy // *Cultural Studies*. Issue 4. V. 30. P. 610-629.

10. Pantani M. (2018), Phenomenal consciousness, access consciousness and self across waking and dreaming: bridging phenomenology and neuroscience / M. Pantani, A. Tagini, A. Raffone // *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, Volume 17, Issue 1. P. 175–197.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ОЛЕСЯ ВИТАЛЬЕВНА СТРОЕВА

профессор кафедры теории и истории культуры,

Институт кино и телевидения (ГИТР),

123007, Москва, Хорошевское ш., д. 32А

кандидат философских наук, доцент

ORCID: 0000-0002-8554-8053

E-mail: olessia_75@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

OLESYA V. STROEVA

Professor at the Department of the Theory and History of Culture

GITR Film and Television school,

123007, Moscow, Khoroshevskoe sh., d. 32A

PhD on aesthetics, Associate Professor

ORCID: 0000-0002-8554-8053

E-mail: olessia_75@mail.ru

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

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

АНТОН АНАТОЛЬЕВИЧ ДЕНИКИН,
*Институт кино и телевидения (ГИТР),
Москва, Россия*
ORCID: 0000-0001-8101-7952
oficial@list.ru

К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ТЕРМИНА «ПАРТИЦИПАЦИЯ» В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРАКТИК

Аннотация. В статье рассмотрено понятие «партиципации» в контексте современной культуры и искусства. Показано, что партиципация становится ключевым понятием при рассмотрении социальных отношений и коллективных представлений, обнаруживает себя в экономической, политической, социальной и художественной сферах. Дается определение партиципации в разных научных областях: в философии, искусствоведении, экономике, политике, социологии, психологии. Партиципация в статье рассматривается как эстетический и художественный феномен (в контексте неклассической эстетики). С «эстетикой партиципации» связываются формы эстетизации человеческих взаимодействий и активности зрителей-партиципантов, обозначая таким образом сферу деятельной выразительности челове-

ческой активности. Рассматривается ряд подходов к определению партиципаторной эстетики, связывающих соучастие со следующими направлениями: с авангардной эстетикой, с авторским художественным творчеством, с социальными и демократическими процессами, как ценность диалога (и консенсуса), с политически-мотивированными и социально-ангажированными проектами, партиципация как самодостаточный эстетический феномен. Из рассмотренных исследований делается вывод, что междисциплинарность, гетерогенность практик соучастия делает проблематичным рассуждения о строгой специфичности и обособленности творческой партиципации в современном искусстве и культуре. Указывается, что партиципация (соучастие) в качестве типа художественного поведения, в качестве инструмента художественной критики и инструмента активизации социального диалога позволяет переосмыслить традиционные эстетические категории. В рамках «эстетики партиципации» осуществляется соединение искусства, политической критики, субкультурных медиапрактик и социальных паблик-арт проектов, которые могут быть выразительны, эффектны и содержательны.

Ключевые слова: партиципация, партиципаторная культура, партиципаторная эстетика, соучастие, взаимодействие, современное искусство.

ANTON A. DENIKIN

*Professor at the Department of Sound Engineering
and Musical Art*

GITR Film and Television School

123007, Moscow, Khoroshevskoe sh., d. 32A

PhD in Cultural Studies, Associate Professor

ORCID: 0000-0001-8101-7952

oficial@list.ru

CONCERNING THE DEFINITION OF A TERM “PARTICIPATION” IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY ARTISTIC PRACTICES

Abstract. *The article examines the concept of “participation” in the context of modern culture and art. It is shown that “participation” becomes a key concept in the examination of social relations and collective ideas, and also finds itself in the economic, political, social and artistic spheres. The definition of the participation is given in different scholarly fields: philosophy, art criticism, economics, politics, sociology, psychology. Participation in the article is perceived as an aesthetic and artistic phenomenon (in the context of non-classical esthetics). The forms of aesthetics of human interactions and activities of the audience-participants are connected with the “aesthetics of the party”, thereby indicating the sphere of active expressiveness of human activity. A number of approaches to the definition of participatory aesthetics linking complicity with the following directions are examined: with avant-garde aesthetics, with the artistic*

creativity of the artist, with social and democratic processes, as the value of dialogue (and consensus), with politically motivated and socially engaged projects, and participation as a self-sufficient esthetic phenomenon. The conclusion is arrived at from the examined forms of research that the interdisciplinary aspect and the heterogeneity of practices of participation make arguments about the strict specificity and separateness of creative participation in contemporary art and culture problematic. It is indicated that participation (or complicity) as a type of artistic behavior, an instrument of artistic criticism and an instrument of activation of social dialogue makes it possible to reevaluate the traditional esthetic categories. Within the “esthetics of the party” there is a realization of a combination of art, political criticism, subcultural media practice and social public art projects which can be expressive, effective and meaningful.

Keywords: *participation, participatory culture, aesthetics of the party, complicity, collaboration, contemporary art*

Термин «*партиципация*» (от англ. participation — сопричастность, соучастие) используется в различных научных областях, в том числе в философии, антропологии, искусствоведении, экономике, политике, социологии, психологии, теологии и пр. И в каждом направлении имеется своё понимание партиципации в зависимости от контекстов, в которых применён этот термин и его производные. Наиболее общее определение партиципации — это совместное действие, соучастие в каком-либо процессе, деле, мероприятии. Соучастие означает «возможность быть частью чего-либо, быть вовлечённым» [1, р. 8].

Сопричастность, партиципация становятся ключевыми понятиями при рассмотрении социальных отношений и коллективных представлений. В рамках социологических исследований, как отмечает О. Яницкий, «под партиципацией в строгом смысле слова

следует понимать вовлечение людей в деятельность существующих организаций, как формальных, так и неформальных» [2, с. 32].

Современный экономический словарь даёт следующее определение этому термину: «партиципация — 1) вовлечение персонала в управление фирмой; развитие чувства сопричастности у сотрудников с целью повышения заинтересованности в результатах общей работы; 2) участие граждан, общества в государственном управлении экономикой» [3, с. 201].

В западной политической науке под партиципацией понимаются все виды участия граждан (добровольное и вынужденное) в политической жизни с целью оказания воздействия на принятие решений различными уровнями и институтами политической системы. В этом смысле партиципация рассматривается как основополагающее условие демократизации и устранения неравенства в обществе, как механизм трансформации социополитических структур и устаревающих установок, репродуцирующих неравенство, несправедливость и социальную изоляцию.

«Партиципаторная парадигма» приходит на смену политике централизованного институционального контроля общественной жизни, линейным методам циркуляции информации, индустриальным способам производства, основанным на власти транснациональных корпораций, групп экспертов, власти денег и доминировании идеологии «однополярного мира». Приверженцы партиципаторных методов устройства мира считают, что гражданская партиципация может расширить права и возможности людей, сделать наш мир более демократичным, справедливым и эффективным.

Привлечение подходов, ориентированных на нужды и интересы людей, означает, что человек сам становится ответственным за своё будущее, увеличивается роль «социального капитала», стимулируются возможности и свободы, позволяющие простым людям управлять развитием общества. Совершенствование общества на основе свободного соучастия позволяет всем слоям

населения влиять, осуществлять и контролировать деятельность, имеющую важное значение для их жизни, посредством взаимодействия с учреждениями, должностными лицами и техническими консультантами и пр.

Впрочем, находятся как критики, так и защитники партиципации. Первые выступают с критикой партиципаторных методов устройства общества и чрезмерного оптимизма по поводу перспектив массового соучастия. Ключевым для них является тот факт, что корпорации и государство начинают использовать партиципаторные практики в своих интересах, чтобы гражданская партиципация служила их целям [4; 5; 6].

Другие исследователи, как, например, А. Корлвалл, желая оправдать «дискурс партиципации», признают невозможность быстрых перемен во властных отношениях в обществе и призывают к выработке «концептуального переосмысления партиципации в связи с радикальной политикой организации труда <...> и радикальным пониманием гражданского общества», которые противопоставляются общепринятому пониманию партиципации как «наивной панацеи от всех бед». Исследователи признают, что потребуются «радикальная реконфигурация» существующих властных отношений в обществе и перераспределение ответственности [7, р. 75–91].

Неоднозначность либеральных претензий «дискурса партиципации» очевидна и когда речь идёт об искусстве, социально-вовлечённых арт-практиках. Так, обращение к партиципаторным стратегиям, воспринятое на первых порах некоторыми художниками с большим оптимизмом, не привело к реальному изменению властных отношений внутри институций художественного мира, о чём пишет теоретик искусства Д. Бич [8, р. 3]. То же самое можно сказать и в отношении партиципации в субкультурных творческих медиапрактиках, где ведущую роль и сейчас продолжают играть коммерция и денежно-властные отношения, о чём пишут Г. Дженкинс и М.Т. Шейфер [9; 6].

Рассуждая о возникновении в наше время особого рода «*партиципаторной культуры*», американский культуролог Г. Дженкинс утверждает, что в партиципаторных медиапрактиках «не все участники должны вносить свой вклад, но все должны быть уверены в том, что они могут внести вклад и что этот вклад будет соответствующим образом оценён» [9, р. 6].

В рамках медиаисследований (медiateория) партиципация характеризуется возможностью пользователей активно создавать медиаконтент, включаясь в среду единомышленников, в которой осуществляется обмен и циркуляция свободно создаваемой информацией. Исследователи используют понятие «совместное создание» (co-creation) [10, р. 419–431] для описания процесса применения потребителями доступных компьютерных программ и социальных Сетевых сред ради социализации и свободной коммуникации. Продукты пользовательской деятельности, такие, как файлы, видео, фото, комментарии и пр. представляются как ценности для сообщества участников.

Социолог К. Бэкон-Смит показывает, что цифровые технологии помогают сообществам любителей научной фантастики, фэнтези и жанра ужасов достигать «консенсуса» и «построения взаимосвязей» [11, р. 5]. Эти связи образуются в средах, в которых, по мнению культуролога Г. Дженкинса, весьма зыбкие границы между производителями и потребителями, где «любой читатель может пониматься как потенциальный автор» [12, р. 159].

Таким образом, партиципация есть взаимодействие между людьми, когда каждый человек, проявляя активность, дополняет результаты, полученные в процессе взаимообмена, когда каждый действующий актант сам по себе — «медиум» внутри медиа. Каждый участник может создавать что-то, используя результаты труда (активности) других участников, и результат его творческой активности будет доступен для продолжения использования другими. Партиципация понимается как «свободные» межсубъектные взаимодействия в группе (как с применением технологий,

так и без них). Цель партиципаторных взаимодействий не в совместной реализации какой-либо конкретной задачи, но в самих процессах совместного действованиа, активности. Чтобы обозначить процесс партиципаторным, требуется соучастие двух и более партиципантов, получающих возможность свободно действовать внутри смоделированной ситуации или пространства проекта. В этом смысле спортивные состязания, музыкальное и актёрское ансамблевое исполнительство, взаимодействия в рамках профессиональных обязанностей к партиципации отношения не имеют. Партиципаторные взаимодействия основаны на незаинтересованной активности, как правило не профессионалов и людей, непосредственно не заинтересованных в материальной или прочей выгоде от собственных действий.

Попытки рассматривать партиципацию как эстетический и художественный феномен (в контексте неклассической эстетики) предпринимаются как искусствоведами, так и медиаисследователями в США и странах Западной Европы. В рамках партиципаторной эстетики выделяются различные формы творческого взаимодействия, основанные на физической активности партиципантов (зрителей, пользователей, слушателей) и эстетизирующие эту активность.

В существующих подходах партиципаторная эстетика связывается:

а) с авангардной *«эстетикой отказа» от автора, от произведения* (напр., у М. Дюшана, Дж. Кейджа, Гр. Флюксус), *от разобщённости и социальной изолированности людей в обществе* (Н. Буррио). *Партиципация рассматривается как творческое создание «социальных формаций».*

Рассуждая о партиципации в авангардистском ключе как о возможности трансформации традиционных художественных принципов, Н. Хисматулина определяет партиципацию в современном искусстве «как видовой признак корпуса современных междисциплинарных художественных практик» [13, с. 167]. Она обнару-

живает «антагонизм» партиципации в современном искусстве по отношению к категории зрелищности в области визуального искусства в целом.

Г. Алменберг считает, что произведение искусства более не реализует зрелищ и авторских арт-объектов, а обращено к самому зрительскому «акту создания», испытанию зрителем собственного «творческого момента», психологическим реакциям и реальному влиянию зрителя на процесс конструирования произведения: «партиципаторное искусство — это “зритель в действии”, использующий в качестве главных средств свой выбор и интуицию» [14, р. 5].

Действительно, ряд современных художников занимаются не представлением материальных объектов-произведений, но создают условия для объединения людей в единое комьюнити с общими взглядами или, напротив, людей с полярными взглядами, но стремящихся к единению. Художник в этом случае выполняет роль создателя коммуникаций, дизайнера социального опыта для участников-партиципантов. Так, например, Р. Тиравания, К. и И. Хохенбюхлер, Й. Хаанинг занимаются построением общественных социально-коммуникативных отношений или «социальных ситуаций» в различных контекстах. Такие реляционные проекты нередко заимствуют устоявшиеся формы социальности: конференция, танец, поход в бар, газета и прочие.

Категория участия предполагает создание «сконструированных ситуаций» — понятие, восходящее к Г. Дебору и возглавляемой им в 1950–1960-х гг. экспериментальной художественной группе «Ситуационистский Интернационал». Если в традиционном «автономном» произведении источником аутентичности является художественный гений, талант, создающий художественную реальность, то в партиципаторной парадигме аутентичность заимствуется из сферы нехудожественной, реальной экзистенции. Художественный проект приобретает подлинность, экзистенциальную обоснованность за счёт того, что основной его материал — реальные люди.

Идея представления «социальных формаций» в качестве эстетической деятельности была предложена французским теоретиком искусства Н. Буррио в середине 1990-х. Буррио определяет «искусство взаимоотношений» как «набор художественных практик, теоретических и практических, которые принимают в качестве отправной точки всю целостность человеческих отношений и их социальный контекст, а не только независимые и частные пространства» [15, р. 14]. Этот концепт представляет произведение искусства как «безвозмездный дар», который может предстать в форме коллективных угощений, чаепитий, встреч товарищей, вечеринок, рекрутинга, командных игр, дискуссий и других видов социальных взаимодействий. Произведение понимается как форма взаимообмена, взаимодействия между художником и публикой. Например, Р. Тиравания превращает арт-галереи в импровизированные кухни, Ф. Гонзалес-Торрес придумывает артефакты для коллективного использования, К. Хилл представляет сервисные услуги в качестве искусства, не менее заметные арт-проекты представляют Л. Гиллик, В. Бикрофт, Ф. Паррено, Г. Орозко, Дж. Хаанинг и др.

По мнению Буррио, качество «искусства взаимоотношений» определяется не его объективными свойствами, но силой, с которой такое искусство способно противостоять гегемонии капиталистической идеологии и массовой культуре потребления. Автор уверен, что, создавая зоны свободной коммуникации, межличностного взаимообмена, художник стимулирует аудиторию к рефлексии о важных для общества идеях, концептуализирует ценностные вопросы реальности. Буррио обращается к термину К. Маркса «щель» или «зазор», означающий способность сообществ избегать тотального контроля со стороны капитала (например, с помощью бартера, автаркии, «чёрного нала» и пр.). Ученый предлагает воспринимать произведения современных художников как средство реализации «социального зазора»: «пространство социальных отношений, которое, хотя и функци-

онирует в рамках общей системы, но предлагает возможности для взаимодействия, превышающие те, что доступны в системе» [15, р. 16]. Это становится возможным благодаря тому, что в таких арт-проектах «форма приоритетнее объектов, а процессы важнее рефлексий: жест превалирует над материальными благами» [15, р. 103].

Буррио утверждает, в подобных арт-практиках сами социальные взаимодействия способны создавать эстетическую форму выражения. Поставив в центр внимания вопросы социализации и социальности, исследователь видит «эстетику взаимоотношений» не в качестве теории искусства, но как «теории арт-форм» или точнее «теории формаций» [15, р. 21]. Для Буррио эти практики не просто выражение художником своих идей относительно важности личностного общения, но единственно возможное условие организации непредсказуемых межчеловеческих взаимодействий и их артикуляция в реальной форме.

б) Партиципаторную эстетику связывают с авторским художественным творчеством, в котором задействуются процессы соучастия групп партиципантов. Такое понимание эстетики «партиципаторного искусства» предлагает американский арт-критик и искусствовед Клэр Бишоп [16]. Она призывает понимать «партиципаторное искусство» эстетически, как авторское искусство, осуществляемое при непосредственном участии зрителей-партиципантов. Но при этом партиципант всегда должен иметь возможность оставаться наблюдателем, оценивать партиципаторное произведение «со стороны». По мнению Бишоп, партиципаторное искусство отчасти может быть «аттрактивным» или, точнее, интеллектуально и концептуально выразительным и элегантным.

«Партиципаторное искусство» актуализирует разнообразные вопросы: художники работают с господствующими способами медиарепрезентации, выявляют общественное отношение к условиям труда, скрытые за капиталистической логикой представ-

ления структуры объективации и т.д. Художник заботится о качестве партиципаторного арт-проекта, поскольку именно его будут оценивать зрители и арт-критики. Так, проект «Camera Lucida» (2006) американского художника чилийского происхождения Альфредо Джаара, «FAIL # BETTER (2004) турецкого арт-коллектива Oda Projesi, «Nexus Architecture» (1997) художницы Люси Орта, «De Stri» (2001– 2004) немецкой художницы Жанны ванн Химсвик, «Do you want an audience?» (2004) Анники Эриксон, «Centro Espacial Vik Muniz» (2006) бразильца Вика Муниса — характерные примеры талантливо соблюденного баланса между художественным жестом, выражением позиции авторов и смоделированными ситуациями для действий соучастников проекта.

Бишоп и ряд других исследователей (Р. Фрилинг, К. Браун) стремятся выделить художественные партиципаторные проекты как отдельный вид или «форму» современного искусства, способную аккумулировать ценностное концептуальное содержание. Для них важно выявить специфику партиципаторного искусства, разграничив такое искусство от тех практик, в которых соучастие лишь манифестируется, но не выполняет содержательной и эстетически значимой роли. К. Бишоп проводит генезис партиципаторности, основываясь на истории искусства XX в. (перформансы дада, футуристов, сюрреалистов, ситуационизм, проекты Бойса и пр.). Она обсуждает вопросы коллективного авторства, эстетических качеств произведения искусства и возможности художественного осмысления актуальных политических и социальных вопросов.

в) *Эстетику участия связывают с социальными и демократическими процессами, представляют как ценность диалога (и консенсуса) между людьми (Кестер); как субкультурное средство массового творчества (Г. Дженкинс).* Так, исследователи, Г. Кестер, Н. Томпсон, Ш. Джексон, С. Лэйси понимают партиципаторные проекты не столько как новый вид искусства, сколько как современную форму организованных партиципатор-

ных «событий», создаваемых для диалога и открытых дискуссий о важных проблемах современности. Как отмечает Дж. Викери (Англия), «событие означает, что произведение искусства более не самодостаточно, а становится частью процесса или проекта» [17, р. 3].

В условиях «*постмедийного состояния*» искусства, когда цифровые технологии позволяют преодолеть обособленность и самостоятельность каждого из авторских медиумов, большой интерес для ряда исследователей представляет не рассмотрение «специфики» партиципаторного искусства и его художественно-выразительных средств, но само функционирование арт-партиципаций, партиципаторных процессов и социально-культурные последствия этого функционирования.

Во время проведения «партиципаторного события» могут создаваться и материальные объекты, и артефакты, но главная художественная задача здесь — организация взаимодействий и динамики коллективного обмена между работой и социальным окружением. Партиципаторное событие провоцирует продуктивный обмен активностями (действиями), активный диалог между куратором, художником, публикой, социальным и культурным окружением как равными партнерами в «совместном диалоге» [18]. Подобные партиципаторные «события» могут проходить в определённой локации (на улице, в публичных пространствах и пр.) или одновременно в нескольких пространствах или даже в сетевом (он-лайн) и виртуальном пространствах.

Такие разновидности партиципаторных арт-практик, как «диалогическое искусство», «разговорное искусство», «пограничное искусство», «новый жанр паблик-арт» партиципаторные методы — это не столько организация совместной работы ради реализации идей художника, но прежде всего создание условий для выхода на новое понимание важных общественных вопросов. Партиципантам предлагается выйти за границы субъект-объектных отношений, и открывать для себя особые возможности в процес-

суальных, импровизационных, длящейся процессах. Речь идет об эстетизации производства знания (*aesthetic knowledge-production*) через процессы со-действия, со-мышления и со-чувствия. «Эстетика знания» может принимать фору культурной и антропологической этнографии (арт-группа Frenchmottershead), критики наследия национальной идентичности (Йохен Герц), исследования социализационных процессов и альтруизма (группа «People United»), культурного капитала (арт-группа Strange Cargo) и пр.

Историк искусства М. Квон видит в партиципаторных коммуникациях рождение нового типа художественной аудитории, которая «готова оставить развлечения и перейти к равноправным сближающим дискуссиям» [19, р. 132].

Термин «новый жанр паблик-арт» был предложен С. Лейси для определения новых видов арт-практик, которые непосредственно основаны на социальных и коллективных взаимодействиях партиципаторов: «новый жанр паблик-арт предлагает обобщающий способ критического рассуждения о ценностных, этических и острых социальных вопросах с позиции искусства» [20, р. 43].

Схожим образом рассуждает о современном искусстве художница и арт-критик С. Габлик, предлагая своё определение партиципаторных арт-практик — «эстетика единения» (*connective aesthetics*). Такая «эстетика», по мнению Габлик, по своей природе диалогична и становится доступной для ощущения только через процессы взаимодействия между многими соучастниками. Эстетика единения позволяет формулировать «новое понимание и новые способы выражения человеческого “я”» [21, р. 80].

г) *Политически-мотивированная и социально-ангажированная партиципация (паблик-арт)*. Другой вариант эстетизации партиципаторных взаимодействий связывают с политически и социально-мотивированным паблик-артом. В этом случае партиципация служит выработке у партиципаторов ряда личностных навыков в сфере общения, социального диалога и политических и социальных взаимоотношений. Паблик-арт проникает в такие об-

щественно важные сферы как управление, финансы, пиар, образование и всевозможные виды социальной работы. В паблик-арте диалог выстраивается между художником и институциями, спонсирующими организацию партиципаторного события. Институции инициируют партиципаторные арт-программы, участникам которых предлагается внести свой вклад в создание проекта, за это их работа официально (нередко материально) вознаграждается.

Привлечение искусства для решения вопросов, не относящихся к сфере искусства, стимулировало жесткие дискуссии относительно роли искусства партиципации и социально-ангажированных общественных проектов. М. Келли приводит следующие критерии общественных партиципаторных проектов: 1) участие непрофессиональных художников; при этом художественные проекты, как правило, инициированы, но не полностью срежиссированы художником; 2) участие непрофессиональных художников является необходимой составляющей этих проектов как художественных — онтологически и социально; 3) реализация в общественных пространствах, т.е. вне традиционных художественных институций; 4) политическая результативность: например, формируют сообщества, повышают политическую и художественную активность, провоцируют, выявляют социальные противоречия и т.д. [22, р. 28–29].

Тем не менее, критики искусства участия не спешат ставить знак равенства между социальной практикой и социальной работой: партиципаторные проекты не могут восприниматься, вопреки ожиданиям художников, как полноценный инструмент непосредственного социального изменения и в целом сохраняют символический характер высказывания. Несмотря на антагонизм по отношению к институтам зрелищности, практики участия в то же время вписаны в художественную инфраструктуру. Они финансируются, впоследствии экспонируются и легитимизируются теми же фондами, музеями, изданиями и оказываются несостоятельными и непризнанными вне этой инфраструктуры.

д) *Партиципацию представляют как самостоятельный эстетический феномен (рассматриваются красота и возвышенное в художественных и медиапартиципациях).* Так, профессор Албургского университета (Дания) Ф. Хайнрих в анализе концепции «партиципаторного возвышенного» и «партиципаторной красоты», определяет партиципаторную красоту через ауто-поэтические саморазвивающиеся системы, исследуя широкий спектр современных художественных и культурных практик [23]. Основная гипотеза Хайнриха заключается в том, что красоту в партиципаторном искусстве можно описать как комплексный эффект от пользовательской перцепции, исследования алгоритмических сценариев работы и успешной реализации общих концептуальных задач подобных произведений. Красота переживается тогда, когда участники понимают, как и что необходимо делать, чтобы артефакт/проект оптимальным образом функционировал. Хайнрих различает три способа ощущения партиципации — висцеральный, коммуникативный и концептуальный и пытается на конкретных примерах выявить их связь с переживанием чувства красоты.

Из рассмотренных выше исследований очевидно, что междисциплинарность, гетерогенность практик соучастия делает проблематичным рассуждения о строгой специфичности и особенностях творческой партиципации в современном искусстве и культуре. Представляется продуктивным расширенное определение эстетической сферы партиципации: в неё можно включить весь спектр практик соучастия, не ограниченный лишь социально-ангажированными проектами или «авторскими» партиципаторными произведениями. Партиципация может представляться широко — как средство организации, мотивирования, обновления, актуализации и эстетизации активности и действий участников.

В этом случае с «эстетикой партиципации» можно связать любые формы эстетизации человеческих взаимодействий и актив-

ности зрителей/пользователей (партиципантов), обозначив таким образом сферу деятельной выразительности человеческой активности. Моменты актуализации творческого действия каждый раз новые, их не удастся повторить и проблематично представить в качестве средства репрезентации.

Партиципаторные арт-практики представляют собой творческие эксперименты с выстраиванием межличностных и социальных отношений между соучастниками, поиск индивидуальных и коллективных способов взаимодействия как с текстами произведений, так и внутри сообществ партиципантов для того, чтобы провоцировать непредвиденные ситуации аффективной или сознательной активности.

Партиципация (соучастие) в качестве типа художественного поведения, в качестве инструмента художественной критики и инструмента активизации социального диалога позволяет переосмыслить традиционные эстетические категории. В рамках «эстетики партиципации» осуществляется соединение искусства, политической критики, субкультурных медиапрактик и социальных паблик-арт проектов, что позволяет создавать современные проекты на стыке социальной коммуникативистики и искусства, которые могут быть выразительны, эффектны и расширяют кругозор современного человека.

ЛИТЕРАТУРА

1. Richardson A. Participation. London: Routledge & Kegan Paul, 1983. 160 p.
2. Яницкий О.Н. Развитие экологических движений на западе и востоке Европы // Социологические исследования. 1992. № 1. С. 32–39.
3. Ковалев В.В. Экономический словарь: экономические термины и экономический сленг: 3000 слов. Ростов-на-Дону: Феникс, 2009. 283 с.

4. Andrejevic M. Reality TV: The Work of Being Watched. Lanham: Boulder: New York: Toronto: Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, 2003. 264 p.

5. Cooke B., Kothari U. Participation: The New Tyranny? London: New York: Zed Books, 2001. 224 p.

6. Schaefer M.T. Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011. 249 p.

7. Cornwall A. Spaces for Transformation? Reflections on issues of power and difference in participation in development // S. Hickey, G. Mohan. Participation: from Tyranny to Transformation: Exploring New Approaches to Participation in Development. London and New York: Zed Books, 2005. P. 75-91.

8. Beech D. Include Me Out // Art Monthly. 2008. April. P. 1–4.

9. Jenkins H. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century / John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Chicago, 2006. 72 p.

10. Deuze M., Banks J. Co-Creative Labor // The International Journal of Cultural Studies. 2009. 12 (5). P. 419–431.

11. Bacon-Smith C. Science Fiction Culture. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2000. 328 p.

12. Jenkins H. Interactive Audiences? // The New Media Book / D. Harries. London: BFI Publishing, 2002.

13. Хисматулина Н.А. Зрелищность и участие: антагонистические категории анализа современных художественных практик // Известия Уральского федерального университета. Серия 3. Общественные науки. 2015. № 2 (140). С. 162–170.

14. Almenberg Gf. Notes on Participatory Art: Toward a Manifesto Differentiating it from Open Work, Interactive Art and Relational Art. Milton Keynes: Author House, 2010. 232 p.

15. Bourriaud N. Relational Aesthetics. Paris: Les Presses du Reel, 2002. 125 p.

16. Bishop C. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of

Spectatorship. London: New York: Verso, 2012. 382 p.

17. Vickery J. Stretching New Boundaries: Participation in Visual Arts [Электронный ресурс] // University of Warwick, 2011. URL: http://artreach.biz/wp-content/uploads/2012/01/Vickery_FolkestonePARTICIPATION.pdf. (Дата обращения: 11.03.2018)

18. Kester G. Dialogical aesthetics: A critical framework for littoral art // Variant. 9 (1–8). 1999. P. 2–8.

19. Kwon M. One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity. Boston: The MIT Press. 2002. 232 p.

20. Mapping the Terrain: New Genre Public Art / S. Lacy. Seattle: Washington: Bay Press, 1995. 296 p.

21. Gablik S. Connective Aesthetics: Art after Individualism // Mapping the Terrain: New Genre Public Art / S. Lacy. Seattle: Washington: Bay Press, 1995.

22. Kelly M. Participatory Art; Ethics and Politics // 19th International Congress of Aesthetics: Aesthetics in Action. Book of Abstracts. Krakow, 2013. P. 27–28.

23. Heinrich F. Performing Beauty in Participatory Art and Culture. New York: London:

Routledge: Taylor & Francis, 2014. 232 p.

REFERENCES

1. Richardson A. Participation. London: Routledge & Kegan Paul, 1983. 160 p.

2. Yanitsky O.N. Razvitie ekologicheskikh dvizheniy na zapade i vostokey Evropy [Development of Ecological Movements in the West and the East of Europe] // Sotsiologicheskie issledovaniya [Socialigical Research]. 1992. No. 1. pp. 32–39.

3. Kovalev V.V. Ekonomicheskiy slovar': ekonomicheskie terminy i ekonomicheskiy sleng: 3000 slov [The Economic Dictionary: Economic Terms and Economic Slang]. Rostov-on-Don: Phoenix, 2009. 283 p.

4. Andrejevic M. Reality TV: The Work of Being Watched. Lanham: Boulder: New York: Toronto: Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, 2003. 264 p.

5. Cooke B., Kothari U. Participation: The New Tyranny? London: New York: Zed Books, 2001. 224 p.

6. Schaefer M.T. Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011. 249 p.

7. Cornwall A. Spaces for Transformation? Reflections on issues of power and difference in participation in development // S. Hickey, G. Mohan. Participation: from Tyranny to Transformation: Exploring New Approaches to Participation in Development. London and New York: Zed Books, 2005. P. 75-91.

8. Beech D. Include Me Out // Art Monthly. 2008. April. P. 1–4.

9. Jenkins H. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century / John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Chicago, 2006. 72 p.

10. Deuze M., Banks J. Co-Creative Labor // The International Journal of Cultural Studies. 2009. 12 (5). P. 419–431.

11. Bacon-Smith C. Science Fiction Culture. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2000. 328 p.

12. Jenkins H. Interactive Audiences? // The New Media Book / D. Harries. London: BFI Publishing, 2002.

13. Khismatulina N.A. Zrelishchnost' i uchastie: antagonisticheskie kategorii analiza sovremennykh khudozhestvennykh praktik [Spectacle-ness and Participation: Antagonistic Categories of Analysis of Contemporary Artistic Practices] // Izvestia Ural'skogo federal'nogo universiteta [News of the Urals Federal University]. Series 3. Obshchestvennye nauki [Social Disciplines]. 2015. No. 2 (140). Pp. 162–170.

14. Almenberg Gf. Notes on Participatory Art: Toward a Manifesto Differentiating it from Open Work, Interactive Art and Relational Art. Milton Keynes: Author House, 2010. 232 p.

15. Bourriaud N. Relational Aesthetics. Paris: Les Presses du Reel, 2002. 125 p.
16. Bishop C. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London: New York: Verso, 2012. 382 p.
17. Vickery J. Stretching New Boundaries: Participation in Visual Arts [Электронный ресурс] // University of Warwick, 2011. URL: http://artreach.biz/wp-content/uploads/2012/01/Vickery_FolkestonePARTICIPATION.pdf. (11.03.2018)
18. Kester G. Dialogical aesthetics: A critical framework for littoral art // Variant. 9 (1–8). 1999. P. 2–8.
19. Kwon M. One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity. Boston: The MIT Press. 2002. 232 p.
20. Mapping the Terrain: New Genre Public Art / S. Lacy. Seattle: Washington: Bay Press, 1995. 296 p.
21. Gablik S. Connective Aesthetics: Art after Individualism // Mapping the Terrain: New Genre Public Art / S. Lacy. Seattle: Washington: Bay Press, 1995.
22. Kelly M. Participatory Art; Ethics and Politics // 19th International Congress of Aesthetics: Aesthetics in Action. Book of Abstracts. Krakow, 2013. P. 27-28.
23. Heinrich F. Performing Beauty in Participatory Art and Culture. New York: London: Routledge: Taylor & Francis, 2014. 232 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

АНТОН АНАТОЛЬЕВИЧ ДЕНИКИН
профессор кафедры звукорежиссуры
и музыкального искусства,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
Хорошевское ш., д. 32, Москва, 123007, Россия
кандидат культурологии, доцент
ORCID: 0000-0001-8101-7952
E-mail: oficial@list.ru

ABOUT THE AUTHOR

ANTON A. DENIKIN
Professor at the Department of Sound Engineering and Musical Art
GITR Film and Television School
123007, Moscow, Khoroshevskoe sh., d. 32A
PhD in Cultural Studies, Associate Professor
ORCID: 0000-0001-8101-7952
E-mail: oficial@list.ru

EKATERINA V. SALNIKOVA

State Institute for Art Studies, Moscow, Russia

ORCID: 0000-0001-8386-9251

k-saln@mail.ru

THE PREHISTORY OF THE MAGIC OF SCREENS. MOTIVES FROM THE “ILLIAD” AND THE “ODYSSEY”

Abstract. *The author examines the motives of the Homeric epic poems associated with the concept of the transition zone and the screen as a surface presenting separated, frequently changed visual imagery. The word screen has many meanings, including those of a protective surface, screen, shield, or barrier. The author considers it useful in the context of Homer's epos, always to keep in mind the possibility of the screen as an external layer for a certain core, a certain content, independent of the screen and concealed behind it. For Homer the earth is the meeting point of the two worlds, the human and the superhuman. The air space in Homer is regarded by the author as the territory of sacred messages (for example, in the form of the bird flight), which people should be able to read correctly. The plane of the earth, on which the battle of the Greeks and the Trojans took place, reveals features of a screen displaying its dynamic “content” whenever the gods begin to follow the battle from Olympus or mount Ida, or the Trojans view it from the top of the city wall. The wall built by the Achaeans functions as another*

platitude of the screen. It also presents a kind of decoration, a background against which the battle scenes unfold.

The motives of the divine polymorphism are viewed as a manifestation in the essence of the gods of the magical living screen. The option of turning the screen off, of concealment of the visual forms is shown by the ability of the gods to hide themselves and humans in clouds or in the darkness. The phenomenon of Achilles' shield as a platitude with a dynamic image consisting of different, simultaneously developing scenes of action is analyzed. The image of Penelope weaving and disbanding the thread of the funeral veil becomes important as the image of management of time by means of modeling the visual form. The article outlines the line of development of the spectator-actor position in European culture – from the gods watching the world of humans and intervening in the course of events, to players of computer games. The author comes to the conclusion about the great importance of the images of permanent play and spectacle in the magical universe of the “Iliad” and the “Odyssey.”

Keywords: *screen culture, Homer, media, transition zone, polymorphism, the shield of Achilles, the shroud, the Achaean wall.*

THE PREHISTORY OF THE MAGIC OF SCREENS. MOTIVES FROM THE “ILLIAD” AND THE “ODYSSEY”

According to a number of parameters the screen gadgets of our times are perceived by everyday consciousness as a variety of magical objects. The construction of the television set, the computer, the cell phone or the tablet computer is thought of as being complex and incomprehensible for people without the corresponding technical education or need for self-education or elucidation for themselves

of the principles of the work of electronic screen-based technology. For this reason, the present-day screens present a new sort of magical objects given to the disposal of broad consumer masses. The later thereby acquire the illusion of mastery over the present-day democratized magic – the magic designed for everybody.

Moreover, the perfection of the screen-based technologies is taking place at such a rapid pace that the human being does not have time presently to get used to the possibilities of the screens nor to cease wondering at their scope and diversity. The magic of the screens is constantly renewed, as is its perception by the consumers, which is the reason why the habit of use of screens does not supersede the sense of magic, which continues to develop and expand in our everyday space.

As we have already formulated in the other issues of “Nauka televideniya” [“The Science of Television”], it is considered productive to pass beyond the frameworks of contemporary everyday perceptions and to define the essence of the screen as a phenomenon which does not limit its existence with the era of the cinema and of electronics, and, generally speaking, not limited to its connection with the culture of the Early Modern Period. Thus, the screen presents a platitude, or, it must be added, an entity which carries out the function of a platitude/surface, on which a distant, changing image may appear [1, p. 66-67]. The word “screen” itself (Russian экран, French ecran) presumes several meanings at once. Along with the meaning of platitude for the projection of images, there is also the meaning of the protecting surface, an object which cordons off, in the manner of a folding screen, shield or backstop. In the English tradition the appliance of the word “screen” is very broad: for example, this is how the wall of the medieval banquet hall was called, along which there were elements of decoration brought in and performances for the feasting aristocrats held [2, p. 5].

In the translations into English of the commentaries of Eustathios of Thessaloniki (ca. 1115 – ca.1195) to the works of Homer the word

“screen” also figures in the meaning of a separating surface, the outer layer. In particular, Richard Hunter analyzes the concept of Eustathios that the myths presented in Homer’s works as “shadows or screens for noble thoughts” [3, p. 32], and for this reason the images of the “Iliad” and the “Odyssey” need to be interpreted as allegories. The contemporary researcher notes that such an approach towards Homer on the part of the medieval thinker is developed in many ways from the traditions of the Neo-Platonics, who considered that the outer meanings and images of the poems comprise certain shields and folding screens, which it is necessary to draw apart in order to find way to the genuine, allegorized truth. The latter always remains unseen to those who are not capable of making spiritual efforts or is not educated [3, p. 32-33].

In this case we shall be interested in the screen in the meaning of the outer surface, the medium of visual imagery, information, meanings, but also capable of presenting the outer layer of a certain whole, presuming an inner filling, content or core. Considering the Russian scholarly tradition of the narrow understanding of the screen, we shall also make use of the term “ur-screen” and “ur-screen form” in relation to a number of visual phenomena connected with the culture of the distant past.

The emergence of the phenomenon of the contemporary experience of the magic of the screens requires the presence of a tradition of a special attitude towards magic as such. For this reason in the present article we shall examine certain early forms of magic well-known from religious beliefs and described in the epos and shall cogitate on the question whether in the history of culture the movement towards screen-thinking and to those motives which the contemporary screen reality shall replicate so actively is beginning to take shape. Is there a vector of development leading to the present screen-related forms placed at the foundation of the history of culture?

Thus, the ancient consciousness cognizes the whole world as being permeable for superhuman presence, for a close communication and

interaction between people and gods. This is illustrated very well in the “Epos of Gilgamesh,” the “Iliad” and the “Odyssey.” At any moment the voice of a god may be heard from the heavens, at any moment humans may turn to the gods. It is absolutely apparent that the entire world, including the earthly, immanent world, is comprehended as a total transitory zone.

If in the “Epos of Gilgamesh” there are no descriptions of concrete actions of the gods or the spatial environment in which they carry them out, in the “Iliad” and the “Odyssey” the life of the gods, the ways and habits of Olympus are described in great detail. The authoritative researcher of ancient epos Marcel Detienne sees in this a phenomenon subject to detailed analysis [4]. All the ancient gods are visualized. And, once again, the gods may appear in the world of humans in any numbers and for any period of time and communicate with them. The entire immanent world presents a zone of meeting of two worlds – the human and the superhuman. In the “Iliad” the gods appear in the sites of battles, in the fields before the walls of Troy, during the arguments between the Achaeans on their ships, on sea shores, on the sea surface, in Troy itself – practically everywhere. In the Odyssey communication with the gods also takes place everywhere, including in the cities, on the roads, in the palaces, in the huts, in the underwater world, etc.

One of the transitory worlds localized in space is thought to be man himself. In a number of cases the human being described is a chosen one, be it a priest or a prophet. However, the voices, knowledge, vision, a certain information acquired from the other world may penetrate into the inner world of any person. Such a means for the interaction of the two worlds is well known from the histories of the pagan religions and Christianity. In addition, it has been written about in detail in our research work “Fenomen vizual’nogo...” [“The Phenomenon of the Visual...”], since it is particularly this form of interaction between the two worlds which generates the type individually, with the inner sight of perceived visual ability [5, p. 335-364]. This means of interaction between the two worlds is also revealed in Homer’s epos. For example,

in the “Iliad” Zeus sends a deceptive dream to Agamemnon about a swift conquest of Troy, while in the “Odyssey” Athena creates a specter of Penelope’s sister Iphthime and sends her to Odysseus’ house, so that he would appear to Penelope in her dream and comfort her.

MESSAGES IN THE AERIAL ENVIRONMENT

I wish also to turn the reader’s attention to other variants of communication between the worlds presented in Homer’s epos. One type of communication is connected with people’s preparedness to perceive certain natural phenomena as signs sent by the gods and presenting ciphered meanings. Thus, Odysseus reminds the Achaeans of the miracle demonstrated by the gods during the sacrificial rite: the appeared dragon devoured eight bird nestlings and their mother, and then turned into a stone.

“Full of his god, the reverend Chalcas cried,
‘Ye Grecian warriors! lay your fears aside.
This wondrous signal Jove himself displays,
Of long, long labours, but eternal praise.
As many birds as by the snake were slain,
So many years the toils of Greece remain;
But wait the tenth, for Ilion’s fall decreed:’
Thus spoke the prophet, thus the Fates succeed.
Obey, ye Grecians! with submission wait,
Nor let your flight avert the Trojan fate.” [6, II]

Sometimes the hero addresses the god purposefully, praying to show signs in order to assure himself of the benevolence of the latter and the rightness of his own actions. This is how Priam acts, preparing to visit the Achaeans’ camp:

“O first and greatest! heaven’s imperial lord!
On lofty Ida’s holy hill adored!
To stern Achilles now direct my ways,
And teach him mercy when a father prays.
If such thy will, despatch from yonder sky
Thy sacred bird, celestial augury!
Let the strong sovereign of the plummy race
Tower on the right of yon ethereal space;
So shall thy suppliant, strengthen’d from above,
Fearless pursue the journey mark’d by Jove.”
Jove heard his prayer, and from the throne on high,
Despatch’d his bird, celestial augury! [6, XXIV]

Sometimes a god appears as a mortal, and then instantly flies away, turning into a bird, which causes great astonishment among the protagonists, and among the best of the best – certainty that only they have been visited by a divinity.

Discernment of forthcoming events and the attitudes of the gods towards what is happening as reflected in the flight of birds was a stable component of the real everyday life of the entire ancient world. In particular, such episodes are reflected in the works of Publius Cornelius Tacitus. Let us cite one of them: “Meanwhile, the commander’s attention was drawn by a beautiful omen: eight eagles flew by in the direction of the forest and descended there. Seeing them, he explained, addressing the warriors, that they would follow the Roman birds, the archetypal sanctities of the legions” [7, II, 17].

In such situations the ur-screen form is taken up by the aerial milieu with the bodies and other natural phenomena (such as lightnings) caught within the range of human survey. In Homer, as in general in the Ancient Greek tradition, the changes in aerial space are perceived as a magic text consciously “written” by a superhuman will, which is in store for humans to read correctly. (In other cultural traditions something totally different may be allotted the role of the ur-screen

form. Thus, in Ancient Mesopotamia it was very a popular action to read fortunes with the aid of the entrails of animals). It is not the object itself or the phenomenon carrying out the functions close to those of a screen, but also the need for interpretation of particular phenomena of the outer world as signs from above – signs endowed with symbolic forms, allegorically and targeted orientation. Such an interpretation of natural phenomena testifies of the fact that man cognizes himself in dialogue with a magical universe. And the universe is realized as being directed at communication with humans, turned towards human consciousness.

The antiheroes, as a rule, are incapable not only of reading accurately the superhuman scripts in the aerial environment, but even of feeling and acknowledging their magical quality. Thus, Penelope's suitors do not wish to hear the prophecy of the sage Halitherses, who skillfully determined people's fortunes by observing the flight of birds and who saw an ill omen in the appearance of two eagles, who severely scratched each others' breasts and necks. The eagles were sent by Zeus during a public assembly, in which Telemachus made the attempt to expostulate the suitors and declared of his attempt to sail in search for information about Odysseus. One of the suitors answers Halitherses:

".....Here thou art sage in vain – I better read the skies
Unnumber'd birds glide through the aerial way;
Vagrants of air, and unforeboding stray.
Cold in the tomb, or in the deeps below,
Ulysses lies; oh wert thou laid as low! [8, II]

DIVINE POLYMORPHISM. THE BODY AS AN UR-SCREEN

A well-deserved hero may not be able to recognize an immortal god in the guise of an ordinary mortal. But, at the same time, his

behavior would not be provoking, impudent or disrespectful. In general, rudeness in addressing strangers and wanderers, no matter how wretched they may appear, is an unsound and even a dangerous habit. Noble heroes do not possess such habits. They consider the possibility each second to find out from passers-by, travelers or chance strangers something important for themselves, i.e. to make use of them as bearers and transmitters of information. The second, even weightier reason for observing the ritual of hospitality is the possibility to find oneself facing a god who took on an unrecognizable image. Some of the suitors attempt to bring to his senses Antinous, who was especially rude towards Odysseus, appearing unrecognized among them as a beggar:

His furious deed the general anger moved,
All, even the worst, condemn'd; and some reproved.
"Was ever chief for wars like these renown'd?
Ill fits the stranger and the poor to wound.
Unbless'd thy hand! if in this low disguise
Wander, perhaps, some inmate of the skies;
They (curious oft of mortal actions) deign
In forms like these to round the earth and main,
Just and unjust recording in their mind,
And with sure eyes inspecting all mankind." [8, XVII]

Disrespect for strangers, beggars, tramps or travelers is equal to disrespect towards the gods.

It seems that both indicated reasons, the socially-informational and the religious, had played an essential role in establishing the tradition of an emphatically respectful attitude towards wanderers and strangers, regardless of their visible insignia.

At the same time, concealment of one's own essence behind a deceptive external appearance – a screen or an artful verbal concoction is evaluated as ingenuousness and god-likeness. Arriving

to his native Ithaca, Odysseus does not recognize either his native land, or the goddess Athena, who appears to him in the guise of a young shepherd. Athena rebukes Odysseus for this, who has time to make up for her a lot of tall tales about himself, but does not become angry, since, as the goddess acknowledges,

“Sufficed it not, that, thy long labours pass’d,
Secure thou seest thy native shore at last?
But this to me? who, like thyself, excel
In arts of counsel and dissembling well;
To me? whose wit exceeds the powers divine,
No less than mortals are surpass’d by thine.” [8, XIII]

Presented only on an equal stature to the goddess in his intellectual capabilities, Odysseus answer Athena with a refined politeness and respect, exalting her superhuman capabilities:

“Goddess of wisdom! (Ithacus replies),
He who discerns thee must be truly wise,
So seldom view’d and ever in disguise!” [8, XIII]

This presents an ideal form of the ritual of demonstration of mutual respect between the divinity and the hero.

This type of communication between the world of humans and the world of the gods, when a god or goddess appears to humans, frequently appears in Homer. Georgia Petridou dedicates an entire monograph to the appearances of divinities described in Ancient Greek literature and known in their cultural activities, and draws our attention to the polymorphism of the Ancient Greek gods [9, p. 33]. A god is capable of taking on any appearance, be it that of an animal, a human, a plant or a natural phenomenon. In these metamorphoses there could be found the display of superhuman power, as well as the pragmatic aspiration to the condition when communication with

humans would pass safely and effectively [9, p. 38-40]. In a number of cases the heroes find themselves in the condition when they are not only able to understand that they are communicating with a god or goddess, but also seemingly to understand, to “view” the divine entity with their inner vision. Thus, Helen recognizes the beautiful Aphrodite, who appeared to her in the image of an old woman, i.e., it turns out that the beauty of the goddess “shows through” through the guise of an old woman [9, p. 38].

Polymorphism presumes that the very body of a divinity is an ur-screen. It is not always clarified, particularly which principle of transfiguration is chosen as a divinity in a concrete case – whether it is an embodiment in another body, or the transformation of one’s physical shell imitating the outer appearance of a certain person. One of such cases of specification takes place in the “Odyssey,” when the suitors are approached by Noemonus, from whom Athena, having taken the image of Mentor, borrowed the ship. Noemonus says:

“...And Mentor, captain of the lordly crew,
Or some celestial in his reverend form,
Safe from the secret rock and adverse storm,
Pilot’s the course; for when the glimmering ray
Of yester dawn disclosed the tender day,
Mentor himself I saw, and much admired,” [8, IV]

The human guise, frequently with the portrait features of a face familiar to the protagonists, turns out to be a screen form transmitting the will of the divinity. The god or goddess decides, in the guise of which mortal it is comfortable for him or her to appear before the appropriate hero and to speak to him. Thus, the goddess Iris appears before the Trojans in the guise of Priam’s son Politus when they are conferring in the court before Priam’s abode. Hector discerns the solemnly speaking goddess. And to Helen Iris appears in the image of her daughter-in-law Laodice.

Athena chooses in a psychologically precise manner the guises of the mortals in which she appears during the process of her aid to Telemachus, who suffers from the lack of presence of a strong father and is in need of a substituting figure [10, p. 38]. The goddess appears either in the image of Mentos, a wanderer, who was acquainted with Odysseus, or in the image of Mentor, the friend of King Odysseus, to whom the latter had once entrusted his house. The goddess plays her roles skillfully, sincerely undergoing transformation into mortals and discoursing as a man honoring the gods must discourse:

The thoughts which roll within my ravish'd breast,
To me, no seer, the inspiring gods suggest;
Nor skill'd nor studious, with prophetic eye
To judge the winged omens of the sky. [8, 1]

Later Athena even takes on the appearance of Telemachus himself, in order to run around the entire city and invite several citizens in the name of the son of Odysseus to join the trip. The outward image of the earthly person is prone to imitation and is used as a portal for transmission of divine speech, the divine will and moods. At that, the inner unity of the physical shell, functioning as an ur-screen, and the transmitted message contained in the former is not preserved – and must not be preserved – herein lies the entire meaning. Instead of a self-superseding unity the percipient sees before him a two-level image-riddle, image-trial and image-precept. On the extroversive visual stratum – the screen – there is an inner essence concealed, a core, the “authorship” of the transmitted content. The person establishing connections with the earthly individual is not revealed directly. The ur-screen-body demonstrates “not what is,” but works as a concealing stratum.

The gods are at liberty to turn a mortal's outward look into an ur-screen surface, the appearance of which is changeable. These divine actions may be directed both against mortals and in the name of

their salvation and success. Circe turns Odysseus' companions into pigs, and then returns to them their human appearance. After that they all end up looking handsomer and younger. Athena changes Odysseus' appearance, at alternate times either endowing him with a taller height and more solid constitution and beautifully arranged curly hair, so that he could look more dignified as a guest at a feast, or transforming him into a miserable old man with crusts around his eyelids, so that nobody in Ithaca would recognize him prior to the properly aligned time.

THE DISTANT IMPACT OF THE GODS AND THE MANIA OF PLAY

The human being can also become the exerciser of advice and orders given by the strong obviously or implicitly. The gods are capable of instilling their will, certain moods and tactics of action to mortals. As Homer recounts about Odysseus, suffering the wrath of Poseidon:

"So the rough rock had shagg'd Ulysses hands,
And now had perish'd, whelm'd beneath the main,
The unhappy man; e'en fate had been in vain;
But all-subduing Pallas lent her power,
And prudence saved him in the needful hour." [8, V]

Or Nausicaa, the daughter of King Alcinous, behaves herself unlike the girls accompanying her, upon seeing Odysseus, frightening in his appearance after his lengthy wanderings throughout the seas:

Wide o'er the shore with many a piercing cry
To rocks, to caves, the frightened virgins fly;
All but the nymph; the nymph stood fix'd alone,
By Pallas arm'd with boldness not her own. [8, VI]

The cult of mediated communication, which is able to assume various forms is apparent. Sometimes the divine participation is disclosed in a rather perceptible and visible way for the heroes, while at other times it remains unnoticed by them. At that, sometimes the divinity affects not the hero himself, whose actions it wishes to control, but something else – other mortals, or inanimate objects. In order to wake up Odysseus, asleep in a pile of leaves, Athena causes a ball which Nausicaa with her friends plays with fly away into the sea. The girls shout, and Odysseus awakes.

Why is it necessary to wake up Odysseus in such a complex manner? Each time the control of the inner conditions of the mortal heroes happens in a slightly different way than before. And this is an absolutely intrinsically valued stipulation, which seems to complicate the game of the gods and make it particularly into a game, the entire essence of which is in the variability, sophistication and unselfish ingenuity.

It is important for the narrator to show in a bright and diverse manner the boundless capabilities of the gods, their resourcefulness. And for the gods themselves it is exceedingly important to display their fantasy upon the mediated control of human behavior. The playing stipulation of mediation. The scene of the “chance” meeting of Nausicaa and Odysseus extrinsically seems to be an elemental self-development of events, and not a reality painstakingly constructed by Athena. This simulacrum is strong and captivating. So even Athena herself has the opportunity of enjoying it autonomously from anyone’s conscious impact.

And here the naturally arises the association with computer games of new generations, endowed with a convincing picture, conclusively “documentary” and seeming to assure the players that even though they operate the virtual reality of the game, still all the changes in it take place “by themselves.” the players seem to view these changes entirely from the outside as an autonomous spectacle entirely independent of their will or actions.

In their turn, the Homeric gods clearly do not wish to lose their

role of observers or spectators following the proceeding events from advantageous positions, from a distance, turning the picture of the world into an effective and enthralling spectacle, which seems not to be “programed” or regulated. In all possibility, this also reveals the inner, unconscious resistance on the part of the gods to the foreclosure of many destinies – to observe that which is not priorly set is more interesting, so they also possess the stimulus to vary and diversify the course of events within the frameworks of what is known beforehand and what is fitting. This nuance of divine behavior testifies of Homer’s subtle, almost psychological elaboration of the specificity of the divine souls. It passes far beyond the archetypic images known in mythology and connected with the possession by the gods of magical objects, magical traits and capabilities.

In Homer’s poems Zeus embodies not only the archetypes of the father and the spouse, as is customary to define in scholarly research [11], and not only the obvious archetype of the ruler. While Poseidon merely plans to destroy the Thracians’ ship, so that they would not dare any more to aid the travelers who ired the sea god, Zeus advises to act much more ingenuously: to create an impressive picture of transformations and changes in the landscape, looking like a momentous change of decorations:

“ We will it (Jove replies).
E’en when with transport blackening all the strand,
The swarming people hail their ship to land,
Fix her for ever, a memorial stone:
Still let her seem to sail, and seem alone.
The trembling crowds shall see the sudden shade
Of whelming mountains overhang their head!” [8, XIII]

Homer’s mortal heroes, whose existence is modeled by the gods with a special predilection, nonetheless, do not act analogously to puppets, totally dependent and bereft of freedom of will. The heroes

do not waive responsibility for their action, do not stop viewing themselves as full-fledged protagonists of the cosmic whole. And the gods also relate to them not merely as to purely functional tools of their desires.

In our days television reporters or television show hosts frequently project not from themselves personally, and not only on their own behalf, but from the positions of certain powerful structures, whether in the name of certain powerful structures, whether they be political parties, the government or business circles. The voice of the media personage demonstrates simultaneously himself, and, as it may seem, not entirely him, but someone who is standing behind his back, remaining offscreen, behind the curtains of public view and interaction. And in a certain sense this is similar to the image of the action of the Homeric heroes under the impact of the gods.

At the same time, the dual behavior of Homer's heroes, functioning actively and judiciously, though succumbing to the instructions and to the mediated influence of the gods, appears to be much more harmonious. The impact of the gods in the majority of cases does not have a perceptible pragmatic tint, and the heroes do not regard their influence as brute force over themselves dictated by aspiration towards certain goals lying beyond the natural laws of the universe. Yes, the gods use humans, but humans also invoke the gods, attempting to use the latter patronage in an advantageous way. Both of them create a single grandiose game of fate, in which man hardly appears as a mere plaything of superhuman beings.

Humans for the gods represent their favorite heroes, or the heroes who ired them, but, nonetheless, heroes, in some way analogous to the protagonists of an adventure-related artistic work. The gods have a certain inner "dependence" on the world of humans. This is particularly a psychological dependence, that is, a steadfast habit, the irresistible urge constantly to observe the world of humans, to experience emotionally what happens to humans and to direct their behavior and their destinies.

And now Olympus' shining gates unfold;
The gods, with Jove, assume their thrones of gold:
Immortal Hebe, fresh with bloom divine,
The golden goblet crowns with purple wine:
While the full bowls flow round, the powers employ
Their careful eyes on long-contended Troy. [6, IV]

But Phoebus now from Ilion's towering height
Shines forth reveal'd, and animates the fight.
"Trojans, be bold, and force with force oppose;
Your foaming steeds urge headlong on the foes!
Nor are their bodies rocks, nor ribb'd with steel; [6, IV]

The gods' observation and influence on humans is of a chronic character. It entices them as novelists of different time periods were enticed by writing novels with sequels, and as Pushkin's Tatiana was drawn to reading novels. As modern people are drawn to serial television shows and computer games. As in the present day fans are drawn to creating their own compositions based on motives from favorite well-known books, comic books, cartoons and fiction films. The goal of such artistic activities, as it seems to us, consists in man's permanent connectivity with the "other reality" idolized by him, to the life of the favorite dramatis personae in the center of the modeled world. At that, man may be drawn to a certain single role – of an inspired creator of a "second reality" or as an enthralled perceiving subject. Or he may aspire towards combining both roles. He may love to compose and model, either individually or in a good company.

The "Iliad" shows a collective, or, rather, a command-based, large-scale game-spectacle, in which entire hosts of mortals and many gods at once are involved. In the "Odyssey" the game-spectacle carries primarily an individual character, the stage-direction of which is led by Athena, while the other gods and goddesses appear rarely in it.

As has long been proven by scholarship in the person of Milman

Parry (1902-1935), the perceiving auditorium of Homer's epical poems initially consisted of enraptured listeners who hearkened to oral recitation [10, p. 325-365]. In a very significant present-day research work Oliver Taplin arrives at the conclusion that the "Iliad" and the "Odyssey" were created, first of all, as holistic, artistically perfect compositions, and second, if one takes into account the particularities of the epoch of the oral stage of literature, may have been recited in various cities of the Greek world before large gatherings of people, during festivities dedicated to particular deities. The recitation of the "Iliad," most likely, took up three evenings, while the "Odyssey" was recited during two evenings for many hours [12, p. 44]. Thereby, listeners became figuratively speaking witnesses of the fates of the ancient great heroes, attuning themselves to the world of Homer's epos for a lengthy period of time, turning away from their everyday work and realities. To a certain degree they ended up assuming the roles of the Olympic gods, permanently attached to the "other reality" of the heroes.

Unlike the gods, the listeners did not possess the ability to view with outer physical sight what was happening to Homer's heroes. But here they were aided by Homer's picturesque descriptive language, his readiness to appeal to the experience of nature, the sanctuaries and the objective world, directly encountered by every Greek [12, p. 46]. Homer's narration was supposed to awaken the imagination, the ready ability to envision the occurring events with an inner glance, to generate in his own consciousness images described in an expressive way by the narrator. In Homer's poetry the traits of verbal visualization are strong.

The culture of the Early Modern Period is democratized even more and brings in broader masses to the perception and creation of works of art, and also develops more actively the principles of seriality and of disconnection of the modeled artistic reality, of either apparent or concealed interactivity. And the present-day human being by means of screen appliances acquires the abilities of chronic observation and

participation in the modeling of the observed worlds, in directing the lives of his famous protagonists – which in many ways becomes analogous to the style of life of the deities in Homer's epos. The same principle is maintained, but the objects of its application are changed. Real people and the real world are replaced by fictitious heroes in a fictitious reality, diverse in terms of aspects of genre, incorporeal, purely visual, concentrated in the computer-based space.

Thus the space of culture actualizes the instinct of preservation and resolves the problem of presenting the majority with stably desired and highly evaluated possibilities. Masses of recipients of artistic production obtain the illusion of the divine abilities of distant control – but in forms that are safe for the real world, in polygons of virtual reality. The influence on it is not so dangerous and does not lead to insurmountable catastrophes to which people's actions in the surrounding environment lead. This is a tamed, illusory quasi-divinity, accessible to many, but for this reason not leading to the creation of artistically perfect compositions analogous to Homer's epos, or he masterpieces of the art of cinema. This refers to the realization of needs of the masses, or, most likely, to the entertainment acquired by artistic recipients, and not to the high artistic value of the conditional "other realities" created by them.

It is also important to accentuate the fact that notwithstanding the presence of the motives of superhuman impact, Homer's epos is by no means a direct source of the contemporary fantastic motive of the medium, or "zombification," when certain beings, whether they be super-humans or scholars, possessing powerful technologies, fully control the human consciousness and will, turning people into tools for their interests. First, in order that such a motive becomes formed in the way it is known from works of contemporary mass culture, another type of evaluation of impact on human consciousness is necessary. Homer does not have a negative attitude towards divine activity, nor does he have a critical interpretation of the principle as such of the manipulation of the gods with the consciousness and the behavior of

humans – dissatisfaction may be generated only by separate actions, which harm some of the protagonists. The gods convince, but the convinced people, at that, do not cease from being perceived as full-fledged acting personae, albeit subject to the rule of the gods. And, nonetheless, the heroes act, by controlling themselves actively.

On the other hand, the present-day motive of impact on will and consciousness presumes the initial orientation on a critical attitude towards such a control and direction. Such type of control is evaluated negatively, as something unlawful and undesirable. And the persons who are in control are understood to be enemies, as a superfluous and frightening link in the world of elemental development and action. The sense of harmonious hierarchy between the human and the superhuman is broken. The experience of the integrity of interaction of the heroes with a diverse level of possibilities is broken.

Nonetheless, in contemporary cinema, especially in the genre of fantasy, one may also encounter variants of transformation that are close to the Homeric motives. As before the games with changes of bodies and the hero's life in another body remain topical. The ability to change numerous times the human guise in which a person's essence will live remains relevant for the characters of the Russian films *Nochnoy dozor* ["Night Watch"] and *Dnevnoy dozor* ["Daytime Watch"], the cult television series *Doctor Who*, the films *X-Men*, *"Split"* and others. Polymorphism continues to be perceived as a feature, if not of a god, then that of a superhuman.

Likewise broad is the spectrum of interpretations of the ability of distant impact on the part of the heroes on their surrounding world. This motive lets itself be known already in silent movies (for example, *"The Cabinet of Dr. Caligari"* or *"Dr. Mabuse der Spieler"*), subsequently manifesting itself in both the mass and the philosophical independent films (for example, in Andrei Tarkovsky's *"Stalker"* or *"The Sacrifice"*).

The gods are endowed with the ability and the prerogative of regulating visual perception, wherein are connected the heroes' reactions on the happening events and the possibility of action itself. Not infrequently the gods sharply cut off the torrent of visual information. What does Hera do in the "Iliad" to distract Zeus for a period of time from observing the battles between the Trojans and the Achaeans? She appears before Zeus in such a captivating way, that he begins to experience an irresistible amorous urge. Then Hera expresses her doubt of whether they should indulge in their passion on Ida, where they may be seen.

Thus answer'd mild the cloud-compelling Jove:

"Nor god nor mortal shall our joys behold,

Shaded with clouds, and circumfused in gold;

Not even the sun, who darts through heaven his rays,

And whose broad eye the extended earth surveys." [6, XIV]

Essentially, Hera provokes Zeus to conceal himself with her for a time in a cloud and to distance himself from the entire world, losing his sight of the battling hosts of Achaeans and Trojans. In another situation Aphrodite takes Paris away from a duel with Menelaus in a cloud and returns him to Troy. In the "Odyssey" the main protagonist is temporarily made invisible by Athena:

Unseen he glided through the joyous crowd,

With darkness circled, and an ambient cloud.

Direct to great Alcinous' throne he came,

And prostrate fell before the imperial dame.

Then from around him dropp'd the veil of night;

Sudden he shines, and manifest to sight.

The nobles gaze, with awful fear oppress'd;

Silent they gaze, and eye the godlike guest. [8, VII]

“To preserve in a cloud” is a popular command in the contemporary computer technology for preserving information. But the principle of concealment itself in a cloud has by no means been invented by the computer geniuses. In Homer’s magic universe the ability to conceal and preserve oneself in a cloud is a prerogative of the gods, and presently, in virtual reality, is modeled and used by people “virtually.” What changes is the model of the cloud and the object stored in temporary isolation, but the principle invented by mythological consciousness is fully reproduced.

The Trojan horse, which is built by Odysseus at the suggestion of Athena, just as the shelter from the cyclone under the bellies of sheep (already contrived without divine participation), are varieties of the same principle of the “cloud,” however, applied without any magic, with the most ordinary mechanical objects and earthly mortal humans. Odysseus, as the most intellectual hero, is capable of receiving from the gods the idea of the cloud and transforming it by means available to mortals. And if corporeal polymorphism is inherent to a god, the human being with the aid of the goddess discovers the polymorphism of manoeuvre and technology which acquires various manifestations, sometimes unrecognizable ones.

This paves the way for the crystallization of the principle, which shall subsequently be transformed in the history of culture – the principle of non-identicalness of the outer appearance and its inner content. For all intents and purposes, inside the Trojan horse there could have been anything – gold, ammunition, food, animals, etc. The outer cover, or the concealing stratum are autonomous from what fills it up inside. And the filling is capable of changing numerous times. As such, this is what forms the principle of the “content,” applied in television, as well as computer and Internet reality. The very principle of the box, or the corpus-based media, developed up to the levels of the television set or the computer, is “monumented,” and anything one wishes, any type of programs, informational blocks or images is “fed” into it. A computer is capable of storing any materials whatsoever, and websites may be filled

with any content – the storing body is not responsible for what is stored inside it. This is the responsibility of the moderators of the content.

One of the devices for stopping battles that is most accessible to the gods is spreading darkness, obscuration of the space, a sort of turning off the visible world. Ajax calls during the battle, after the darkness sent by the god spreads:

“Oh king! Oh father! hear my humble prayer:
Dispel this cloud, the light of heaven restore;
Give me to see, and Ajax asks no more:
If Greece must perish, we thy will obey,
But let us perish in the face of day!”
With tears the hero spoke, and at his prayer
The god relenting clear’d the clouded air;
Forth burst the sun with all-enlightening ray;
The blaze of armour flash’d against the day.” [6, XVII]

However, since the outer world continues to exist, the temporary spread of darkness or the envelopment by the cloud is more analogous to a computer reset, a temporary and rather brief cessation of normal active functioning.

Quite specific is the divine ability of local shutdown of any segment of reality or any one of its separate dwellers, whether it be a god or a mortal. The magician-goddess Circe appears among the Achaeans invisible. In the final song of the “Iliad” Priam striding by the camps of the Achaeans is accompanied by Hermes, who puts to sleep the watchmen of the Achaeans and who opens up the heavy bolts first of the wall tower, and then of Achilles’ dwelling. There are plenty of such episodes in both the “Iliad” and the “Odyssey.”

At the same time, death is interpreted by Homer as the covering with darkness of a person’s glance. According to Bassi, two poetic formulas of the indication of death undergo variation in the “Iliad” – the “fatal end covered him” (telos thanatoio kalupse) or “darkness

covered his eyes" (skoto socce kalupse) [13, p. 135]. Hereby, the irreversible "obscuration" of the view is what signifies the penetration of darkness into the inner world of man, which is what defines death. The willful suicide of the valorous Terminator in James Cameron's film "Terminator 2: The Day of Judgment" will be depicted as the darkening of the screen, which is the brain of a robot, in which one red spot remains burning for a few seconds, and then it also disappears, and total darkness reigns.

In Ancient Greek literature individual death is frequently perceived particularly as the spreading of "inner darkness" within man. However, the reverse logic is not always present, and the analogy of death/sleep is not absolute. Blindness, a variety of "inner darkness," may be fruitful, vivifying for consciousness, endowing man with extraordinary knowledge, "inner vision" and wisdom. A considerable amount of research has been done about this, so we shall not dwell upon this motive in great detail. Let us merely sum up that the images of incursion or disappearance of darkness means turning changes in the large exterior world as well as in the interior world of the individual. The gods possess the ability to play with darkness and to create illusions of temporary non-existence of separate sections of the outer world. The image of darkness may present the visualization of both the irreversible non-existence of a concrete person and the supposed, reversible non-being of surrounding reality.

Turning off and turning on form the two major regimes of being for the present-day screen reality. The technology of instantaneous appearance and disappearance of the screen image, inexplicable on the level of ordinary thinking, carries in itself the cultural relation with magic created by divine will. The various kinds of obscuration continue to play the role of visualization of non-being, non-functioning, non-presence – in the context of which, nonetheless, negation does not mean emptiness or the void. Non-being in the guise of darkness is not the absence of being, but a special regime of being, presence, functioning, the so-called "sleeping regime."

THE POLY-SCREEN SHIELD OF ACHILLES

There have appeared forerunners of the idea of the contemporary screen. In the "Iliad" pre-screen features become obvious in the shield of Achilles, forged by Hephaestus and described in great detail. Herein lies a fantastic form with dynamic descriptions.

"Then first he form'd the immense and solid shield;
Rich various artifice emblazed the field;
Its utmost verge a threefold circle bound;253
A silver chain suspends the massy round;
Five ample plates the broad expanse compose,
And godlike labours on the surface rose.
There shone the image of the master-mind:
There earth, there heaven, there ocean he design'd;
The unwearied sun, the moon completely round;
The starry lights that heaven's high convex crown'd;" [6, XVIII]

.....
"Two cities radiant on the shield appear,
The image one of peace, and one of war.
Here sacred pomp and genial feast delight,
And solemn dance, and hymeneal rite;" [6, XVIII]

.....
"Another part (a prospect differing far)255
Glow'd with refulgent arms, and horrid war.
Two mighty hosts a leaguer'd town embrace,
And one would pillage, one would burn the place.
Meantime the townsmen, arm'd with silent care,
A secret ambush on the foe prepare:
Their wives, their children, and the watchful band
Of trembling parents, on the turrets stand." [6, XVIII]

"A field deep furrow'd next the god design'd,256
The third time labour'd by the sweating hind;

The shining shares full many ploughmen guide,
And turn their crooked yokes on every side." [6, XVIII]

The scenes depicted by Hephaestus unfold matrimonial dances, there is an argument going on about punishment for murder, there is a robbery of cattle and the chase of abductors, etc. Everything is permeated with dynamism and life. The description causes us to forget that we have before us a portion of the armament. Hephaestus' work appears as a genuine magical spectacle. The shield creates the impression of almost a poly-screen device, which even a present-day computer cannot match. In the scenes depicted on the shield various events take place on a parallel level, various spaces coexist with each other, and the destinies of many people are realized.

Even Lessing in his work "Laocoon..." asserted that Homer describes the shield "not as an object that is absolutely ready or complete, but as an object that is being created...he creates a live depiction of action" [14, p. 42]. What is essential is that such a principle of description in itself, close to the narration of really visible events, does not present a unique example of Homer, but dates back to the accepted tradition of Ancient Greek literature, about which Andrew S. Becker writes in detail in his book [2, p. 30-34]. So first of all we ask the question, what kind of effects are created by the complicated description of the shield, resembling a magic screen in the "Iliad" in the context of the entire line of Achilles.

The rich visual imagery of the shield is, indeed, the sign that it was created by Hephaestus on Olympus. There are no other signs of magic revealed on the shield, nor will they be revealed during the course of the battle. The shield will not conduce, for example, any magical rescue from some almost invincible danger. (Ancient Greek mythology does include other conceptions of shields: Perseus' shield enables him to defeat the Gorgon Medusa and remain alive. At that, the shield carries out the function of a mirror, – once again, representing the ur-screen, – making it possible for Perseus not to look at the Gorgon).

The lengthy description manifests the lengthy duration of the narrator's admiration of the form of the shield, an absolutely disinterested admiration, carrying a "purely aesthetic" character. At the same time, by his admiration of the shield Homer seems to convince himself and his listeners that Hephaestus did everything he was capable of. But the more magnificent and grandiose the shield is, the more tortuous becomes the realization of the hero's inevitable death. According to the precise observation of S.L. Schein, the gifts of the immortals merely highlight the immutable fact of Achilles' mortality [15, p. 93]. And this is all the more essential, that it is particularly this hero who is constantly correlated with the divine element [15, p. 91].

The more magical the shield is, the more perceptible is the drama of the lack of absolute magical qualities of its bearer. The shield made by a god cannot turn Achilles into a completely invulnerable hero. The shield strikes our imagination, but fails to save the hero from death. The shield has an overabundant dynamics of convivial forms – the dynamics of Achilles' life is supposed to end soon.

The magical poly-screen quality of the shield highlights the fate of the hero and accentuates the contrast of a magical objects and the mortality of the not fully protected, not fully magical living body. The image of the shield seems to manifest the desire to grant the hope of saving the life of Achilles – and at the same time to indicate at its futility. As Ruth Scodell shows in her work, Homer's works appeal in many way to the direct reaction of the listeners. But, at the same time, the listeners comprise for the most part people who are well familiar with the expounded mythological subject matter. In addition, the narration itself is thought of as something ready, absolutely complete and existing in the consciousness of the Muse [16, p. 66-68]. the narrator is faced with the goal of directing this type of perception of the initiate and the informed, whereas the attention is drawn not in the least by the chain of events, but by something else.

The description of the shield forms one of the digressions which slows down the development of the events and even to a certain degree

containing a “false key,” when all of a sudden the listeners may put in doubt what in particular the Muse is about to tell them. Notwithstanding the knowledge of Achilles’ fate, the listener may receive the impression during the process of the description of the shield that the hero may be saved. However, this direct sensation does not negate the possibility of its realization as a tortuous illusion, something deceptive, imaginary, albeit, no less desired. Thereby, the lengthy description of the visual aspect of the shield dramatizes the listener’s perception, awakens additional reflection, and generates contradictory emotions. It invokes the listener’s ability to realize the inner mental ambivalence between the description of the “poly-screen” shield, where everything is possible at the same time, and singly directed vector of the destiny of the hero, which cannot be altered, and in the realization of which Achilles cannot do otherwise but die.

VISUALIZATION OF THE MOTION OF TIME. THE COVERLET OF PENELOPE

In the “Odyssey,” which is built on lengthy and numerous delays of the return of the main protagonist home, the motive of regulation of the perception of the motion of time is specially accentuated. Games with time are within the power of Calypso on her magical island, where a year seems to be a month, and a month seems to be one day. Calypso slows down the experience of time and brings in subjectivity to its motion. And it is absolutely not important, nor is it explainable, how she manages to do so. Calypso is a nymph, and magic is magic.

When man is in need of the same effects of slowed down time, the life of visual matter comes to his aid. What does Odysseus’ wife Penelope do to postpone the moment of her decision of her choice among one of her suitors? She weaves a coverlet, which she disbands every night again. That is, she creates visual matter, the quality of the change of which is supposed to signify the motion of time, to measure

the course of time. It is interesting to note that the necessity for the coverlet is motivated by the heroine as her duty to make a funeral shroud for Odysseus' father, Laertes, an old man of advanced age. Disbanding the woven coverlet, meant to postpone her choice of her bridegroom, also appears as the postponement of the death of Laertes.

Penelope simulates the dynamics of the life of the woven piece of cloth – and in reality with its aid she unwinds the thread of time back. This is very similar to the way how in various movie plots, in order to gain time, prior to escaping from some confinement, the main characters contrive to set the security camera on a flash back, and the antagonists who observe them mistake the stopped camera for static motion on the part of the person they are observing, while the latter has long dislocated and left the place of confinement.

Homer's Penelope, who lived long before the advent of electronic technologies, nonetheless, works particularly with visual illusions. And her actions in her game of subjectivization and visualization of time exists against the background of the magic of the nymph Calypso. Penelope succeeds in deceiving the suitors for three years. The nymph Calypso holds Odysseus by her side, all in all, for eight years. Of course, the latter presents a greater amount of time, but the numbers are comparable, especially considering the absence of any magic in the case of Penelope. The suitors, accusing Penelope of deceit, tell her that Athena is convincing her of many such machinations. However, the suitors' surmises are never given any direct proof. Penelope herself would say only once that a demon put her wise to weave the coverlet in order to deceive the suitors. But that is only in one single case. Such frequent and varied assistance from anyone among the immortals as Odysseus receives is not granted to Penelope either by Athena or by any other gods. Rather, the narration reflects relay interaction. Odysseus is helped by Athena, while Penelope is helped primarily by her love for Odysseus. And in her actions Penelope shows herself as the worthy wife of the intellectual Odysseus. John Winkler in the chapter titled "The Cunning of Penelope and Homer" of his monograph devoted to

the gender aspects of the culture of Ancient Greece even elaborates the thought that the personae of Odysseus and Penelope display one single individuality, both protagonists are characterized by the same features [17, p. 129-161].

While in the “Iliad” the element of male self-expression reigns supreme, and the cunning man Odysseus imitates the gods by contriving the horse meant to function as a concealing cloud, in the Odyssey, with its cult of the household and matrimony there is a depiction of a plot of female cunning, the heroine imitating the immortal nymph in her actions. In both cases the imitation is unintentional, involuntary and undeclared. It seems that nobody notices it or estimates it as imitation. But this is essentially what it is in Homer’s plot outline.

SPECTACLES AND PLATITUDES. THE EARTH’S SURFACE AND WALLS

A more complex variant of imitation and its evaluations is carried in itself by another ur-screen image: the wall built up by the Achaeans in the process of the final period of the war. The wall presents a large vertical surface, and even if it includes towers, it still remains analogous to the platitude of the screen. The Achaeans’ wall described by Homer had aroused debates as back as the time of Antiquity, activating discussions gearing around the concepts of the real and the possible, history and poetry [13, p. 131-135]. However, we shall not continue reflecting in this traditional vein, but shall turn our attentions instead on a number of details particularly essential for the time of the present article.

Whether or not it represents a historical fact (most likely, not), the wall is indispensable to the logic of epic poetry, and so it is necessary for it to appear – moreover, particularly appear during the course of the narration, and not be built up towards the beginning of the story of the Trojan War. (The mass culture of the cinema continues to

exploit the motive of the wall. For example, in “The Game of Thrones” it forms one of the crucial visual images. The wall is a pre-electronic screen within a cinema or television screen, which is visually effective and carries in itself meanings that are relevant to the contemporary world, which needs to be elaborated in a separate article).

In the opinion of V. A. Lukov, the world of epic poetry generally aspires towards supreme parallelism and balance in depicting the actions of the conflicting sides. The researcher demonstrates this on the example of “The Song of Roland” [18]. However, the same principle is also actualized in the “Iliad.” All the chief, most significant actions or situations taking place in one camp must also take place in the other camp. So the “Iliad” begins with a conflict aroused as the result of a beautiful girl who became the trophy of Agamemnon. It was necessary to return Chriseis urgently to her father, the priest of Apollo, in order to quench the anger of the god. This situation is in many ways parallel to the situation with the abduction of Helen and the demands to return her to Menelaus.

The Trojans are equipped with the walls of Troy. The Achaeans do not have a wall, so they construct one, so that, following the laws of the epic genre they would be maximally equaled to the Trojans in their possibilities. Herein lies, as it seems, the main., albeit not the only formal motivation for the necessity of the wall.

As researchers justly note, nothing is known about this wall from any other sources. For this reason it makes sense to suppose that it had never existed, unlike the walls of Troy [3, p. 46-51]. according to both ancient and modern scholars, Homer knew that such a wall built by the Achaeans had not existed. For this reason, as was considered by the ancient scholars, and particularly Strabo, the poet gave the reason for the absolute dissolution of the wall to the wrath of the gods and their decision to raze the wall to its foundations, so not to leave even a slight indication of it [3, p. 52], [13, p. 125]. After all, otherwise Homer would be accused of a falsehood, which a pure invention would be evaluated as. In those times the high genre was associated with

the factual knowledge of myths well-known to everybody. And this factual knowledge was thought of as being authentic, as recounting of a distant past.

But these unobliging links of the plot line and images were also indispensable to Homer for other, supertemporal artistic reasons. The sophisticated skillful narrator creates quite an impressive and paradoxical situation. The Achaeans aspire to destroy the walls of Troy, and the listeners know perfectly well that the walls of Troy would be destroyed. But in the songs of the “Iliad” this does not happen, but instead the wall of the Achaeans is built and then destroyed.

This present plot link prompts other nuances of the plot. The Achaeans build up the wall following the advice of the sage Nestor, and they do this in one day – to the amazement and the ire of the gods, who did not sanction this construction and do not approve it, moreover, because the work on the construction was not preceded by great sacrificial rites. Poseidon is furious, as he worries about the “resonance” of the wall:

 Their fame shall fill the world's remotest ends,
 Wide as the morn her golden beam extends;
 While old Laomedon's divine abodes,
 Those radiant structures raised by labouring gods,
 Shall, razed and lost, in long oblivion sleep.” [6, VII]

Zeus decides to tear down the wall after the end of the war. The wall's destruction, as Homer narrates, takes nine entire days and demands great efforts on the part of the gods, which indirectly emphasizes the magnitude of the wall, the creation of human hands. The wall created by a single collective effort of humans is quite comparable to objects created by the gods. This is not simply an imitation of the actions of the gods, but also an involuntary competition with the gods, and quite a successful one. When viewed from a great distance, especially from above, the Achaeans' wall is seen not only as a symbolic, but also as

quite a real “boundary between victory and defeat, the possibility and impossibility to return home, life and death” [13, p. 131]. This is an image-text carrying a number of meanings important for the situation of the war and seemingly posing questions of the future, of the results of the war.

The “elimination” of the war of which Homer recounts as of something that would happen in the future shows that the Achaeans’ wall was also perceived by the gods as a certain text, but carrying other meanings. This is the undesirable text of humans about their attempt at self-assertion and achievement of eternal fame eclipsing the glory of the gods. In such an interpretation the wall-text should not have been preserved and “interpreted” by the descendants of the victors over Troy.

In the process of this unconscious rivalry there arises a temporal parity of already three sides of the dramatic situation – the Trojans, the Achaeans and the gods. Each side possesses the platitude of an ur-screen with a dynamic spectacle. The gods view the battles of mortals either from Olympus or from Mount Ida – both of them to a certain extent present analogies with a wall. To be precise, the city walls, moreover, erected by the gods are obviously analogous to a natural construction from which they view the world. For the gods the very surface of the earth on which the battles take place is, essentially, the platitude of a screen with dynamic pictorial representation. To dwell on Olympus and to observe human battles – this is one of the main preoccupations of the gods, as we have written above.

For the Trojans viewing the battles and duels from the walls of Troy, once again, the surface of the earth itself presents the platitude of a screen with dynamic pictures. Thereby, both the gods and the Trojans observe ur-screen sights. The position of the Trojans as observers and commentators is realized in the third song, when the elders of Troy, Priam and Helen, ascend to the wall of Troy. For the elders, the undoubtedly nearest spectacle is Helen herself:

These, when the Spartan queen approach'd the tower,
In secret own'd resistless beauty's power:
They cried, "No wonder such celestial charms
For nine long years have set the world in arms;
What winning graces! what majestic mien!
She moves a goddess, and she looks a queen!
Yet hence, O Heaven, convey that fatal face,
And from destruction save the Trojan race." [6, III]

Priam, in his turn, asks Helen to impart to him, whom they are viewing on the battlefield. And Helen proceeds to tell him about the warring Achaeans. This situation contradicts the logic of wartime realities. Considering the fact that the war had lasted for many years, it was long already time for Priam to know his enemies by sight. However, the scene of the measured commentaries is necessary in order to secure for the Trojans their status of divine grandeur. They stand on a great wall, erected by the gods, of their native city and from these heights observe the war, similarly to the gods of Olympus. And, similarly to the gods, they discuss the visual imagery of the battles.

In parallel, the elders observe Helen and discuss Helen, remarking on her appalling divine beauty, so stunning, so frightening (ainos) [19, p. 65], which creates the situation of double commentating, a double object of observation and a double reference to the experience of her ruinous beauty, which is appalling as the horror of battles, the horror of the visibly divine in an earthly mortal. What is more, the elder are ready to part from the divine Helen for the sake of the prosperity of the city, which highlights the value of both the city and its residents. And the entire scene on the wall of Troy presents a preamble to the abolishment of the distance and the safe position of the observers and commentators, when King Priam was impelled to equip a chariot and to arrive at the battlefield in order to participate in person in the establishment of a treaty about the conditions of the duel between Paris and Menelaus and in binding it with an oath and a sacrificial rite.

With grief he heard, and bade the chiefs prepare
To join his milk-white coursers to the car; [6, III]

On the one hand, the condescension from the height into the space of the battle itself is what on numerous occasions the gods themselves engaged in during the course of the “Iliad.” on the other hand, their violation of the distance and transfer from the role of observers to the role of actors is not accompanied by horror, but is always something to be desired. So Homer maintains the parallelism between the gods and the Trojans to the extent that it is possible for him. In an indirect way this also allows him to accentuate the drama of the attitudes of the Trojans to what is going on as the development of their own fates – since, unlike the gods, who display anxiety and anger and quarrel with each other, but not for the sakes of their own destinies.

On the other hand, the Achaeans are predominantly the actors, the mobile force, and the motive of observation in the narration of their actions does not prevail in any of the scenes. And this highlights the concentration of their military efforts.

It is not possible to begin destroying the walls of Troy during the course of the development of the “Iliad,” since the destruction of Troy must not happen too soon, as it is the presumed outcome of the war [3, p. 49]. the wall of the Achaeans is not untouchable, it presents the “acting model,” it is of “one-time-us,” it does not suffice to be afraid to damage it, since in any case it will ultimately be destroyed by the gods. It is as if the wall should not be there at all. And it does not present a fortress, unlike the walls of Troy, the durability of which, incidentally, are merely extolled. During the process of the narration the Achaeans never have a chance to test for their durability the walls of Troy, which in the described episodes actualize the function of “seats for the audience” and an effective venue for observation.

On the other hand, the Achaeans create the ur-screen composition entirely by themselves, being the creators of their own gigantic ur-screen-wall. Herein lies their superiority and their promise of inevitable

victory. But, especially keeping in mind the absence of any historical prototype of the Achaeans' wall, its genuing creator – of the wall and of the hypostasis of the image – is Homer himself.

The wall actualized the necessity of a geometrically concise platitude, a certain visible “backboard,” in front of which, against the background of which and in interaction with which (i.e. visibly carrying out the transitivity, overcoming the barrier) the hosts of Trojans and Achaeans could battle with each other.

If we bear in mind Homer's blindness (which has never been proven, but neither it has been refuted), it becomes apparent that the battle in front of the wall and with its implementation, with the destruction of the wall, may be imagined very effectively with inner sight. According to the observation of Lorenzo Garcia, Homer's description generally has a tendency of functioning in analogy to movie montage: “the perception of the object is formed by means of juxtaposition of concrete, detailed snapshots of this object” [20, p. 36].

This “film framing” carried out by means of inner vision is especially organic for a person of the Ancient Greek culture, which created a number of wall and screen-like platitudes, whether it be a rounded wall of a vessel laden with paintings or the platitude of an architectural construction decorated with relief or bas-relief with scenes from mythology. In all possibility, the narrator saw before him in his consciousness particularly an effective picture, organized by the platitude of a wall as the platitude of a screen, possessing boundaries and, hence, effectively delineating the boundaries of the space of the battle.

Nor could the Greeks repel the Lycian powers,
Nor the bold Lycians force the Grecian towers.
As on the confines of adjoining grounds,
Two stubborn swains with blows dispute their bounds;
They tug, they sweat; but neither gain, nor yield,
One foot, one inch, of the contended field;

Thus obstinate to death, they fight, they fall;
Nor these can keep, nor those can win the wall.
Their manly breasts are pierced with many a wound,
Loud strokes are heard, and rattling arms resound;
The copious slaughter covers all the shore,
And the high ramparts drip with human gore. [6, XII]

During the battle by the wall there appears a certain orderliness of mis-en-scene and visual appeal. It seems that there are more coherent contours and there exists the possibility to work in general planes, because these planes in particular are the most effective, especially for the way they are described by the narrator, who seems to hold in his consciousness and conveys by his words the picturesque cadres of the battle.

The attitude towards the wall or the mound as a potential screen, which serves not only as a defense, but also as a demonstrative platitude, bearing a certain text, once again, passes through the entire epoch of Antiquity and lets itself be known even during the late Roman period, including real wars. In his "Annals" Tacitus, when describing the behavior of the Romans in their battles with the Germanic tribes, narrates the following episode: "Immediately after the battle, the warriors proclaimed Tiberius as the emperor and, having spread out the mound, placed on it as trophies the armaments with the inscriptions on which the names of the defeated tribes were listed.

It was not as much their wounds, losses and defeat as the sight of this mound filled the Teutons with grief and rage. Having just recently planned to depart from their dwellings and leave beyond Albis, they now crave for battle..." [7, II, 18-19]

To return to Homer's epos, we must note that the narrator ends up being similar to a god as an observer of a spectacle and the creator of a special spectacle, to the degree that he is the unique author of the image of the wall. Thereby, the narration of the "Iliad" forms a four-part composition of the interacting sides – the Achaeans, the Trojans,

the gods and the narrator. This composition is organized in the through image of being-spectacle, endowed with observers, direct participants and indirect, distanced moderators. The correlation of these roles in the case of each concrete protagonist is what forms the particularity of his personal position in the general setup of the *dramatis personae*.

In his turn, Homer, though appealing to the Muse, does not actualize in a practical way in the least a type of narration as a transmission of inspired knowledge obtained from the Muse. Rather, the narrator ends up being the emotional transmitter and commentator of what he sees with his own "inner sight." this "inner vision" is what generates the concrete pictures of what occurs in the torrent of time. Homer presents himself as the chief moderator of an integral picture of the world, in which he is analogous to Zeus. The epic picture of the world contains the images of screens, both magical ones and those free of magic, but perceived as something extraordinary.

Thus, it may be asserted that particularly the images connected with the visual element and with the ur-screen gradually end up being magistral in the elemental maturation of the concept of artistic creativity (of both the narrator and his protagonists) and in creation of the picture of the universe, the construction of the media environment and the scheme of things in the plots of the "Iliad" and the "Odyssey."

REFERENCES

1. Salnikova E.V. K predistorii vnutriekrannoy mizanstseny kompyutera [Towards the Prehistory of the Computer's Mise-en-Scene Inside the Screen]. // Nauka televidenia [The Science of Television]. Moscow: Gumanitarny institut radio i televidenia im. M.A. Litovchina [The M.A. Litovchin Humanitarian Institute for Radio and Television]. 2016. pp. 66-83.
2. Becker A. Sp. The Shield of Achilles and the Poetics of Ekphrasis. London, Boston: Rowman & Littlefield Publishers, INC. 1995. 191 p.
3. Hunter P. Eustathian Moments. // Pontany F., Katsaros V., Sarris

V., ed by. Reading Eustathios of Thessalonike. Berlin/Boston: Walterde Gruyter GmbH & Co KG. 2017. Pp. 9-78.

4. Detienne M. The Greeks and Us. Cambridge: Polity Press. 2007.

5. Salnikova E.V. Fenomen vizual'nogo. Ot drevnikh istokov k nachalu XXI veka [The Phenomenon of the Visual. From the Ancient Sources to the Early 21st Century]. Moscow: Progress-Traditsia. 2012.

6. Gomer. Iliada [Homer. The Iliad]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura. 1986.

7. Tatsit P. K. Annaly [Tacitus P.C. The Annals]. // Tatsit P. K. Annaly. Istoria [Tacitus P.C. The Annals. History]. Moscow: NF «Pushkinskaya biblioteka.» 2005. 828 p.

8. Gomer. Odisseya [Homer. The Odyssey]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura. 1987.

9. Petridou G. Divine Epiphany in Greek Literature and Culture. Oxford: Oxford University Press. 2015. 411 p.

10. Perry M. Studies in the Epic Technique of Oral Verse-Making. The Homeric Language as the Language of an Oral Poetry. // Perry M. The Making of Homeric Verse. The collected Papers of Milman Perry. Oxford: Oxford University Press. Pp.325-365.

11. Kerenyi C. Archetypal Images in Greek Religion. Zeus and Hera Archetypal Image of Father, Husband, and Wife. Translated by Holme Ch. Princeton: Princeton University Press. 1975.

12. Taplin O. The Spring of Muses Homer and Related Poetry. // Taplin O., ed. by. Literature in the Greek and Roman Worlds. A New Perspective. Oxford: Oxford University Press. 2000. Pp. 22-57.

13. Bassi K. Homer's Achaeon Wall and the Hypothetical Past. // Wohl V., ed. by. Probabilities, Hypotheticals, and Counterfactuals in Ancient Greek Thought. Cambridge Cambridge University Press. 2014. Pp. 122-141.

14. Lessing G. E. Laokoon ili o granitsakh zhivopisi i poezii [Laocoon, or Concerning the Boundaries of Painting and Poetry]. Moscow, Eksmo. 2012. Regime of access: <http://iknigi.net/avtor-gothold-lessing/52842-laokoon-ili-o-granichah-zhivopisi-i-poezii-gothold->

lessing.html (10.05. 2017.)

15. Schein S. L. The Mortal Hero. An Introduction to Homer's Iliad. Erkeley, Los Angeles, London: University of California Press. 1984.

16. Scodel R. Listening to Homer: Tradition, Narrative, and Audience. Ann Arbor. University of Michigan Press. 2002. 235 p.

17. Winkler J. J. The Constraints of Desire: The Anthropology of Sex and Gender in Ancient Greece. New York: Routledge. 1990. 282 p.

18. Lukov VI. A. Epicheskiy mir "Pesni o Rolande" (Elektronnyy resurs) [The Epic World of "The Song of Roland" (Electronic Resource)] // Informatsionnyy gumanitarnyy portal "Znanie. Ponimanie. Umenie". 2011. No. 6 (November — December). Access Regime: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2011/6/Lukov_The-Epic-World/ (23.03.2017.)

19. Alexander C. The War That Killed Achilles The True Story of Homer's Iliad and the Trojan War. London Viking. 2009.

20. Garcia L. Fr. Jr. Homeric Temporalities: Simultaneity, Sequence and Durability in the Iliad. A thesis submitted in partial satisfaction of the requirements for degree of Doctor of Philosophy in Classics. Los Angeles: University of California. 2007. UMI number: 3302548.

ABOUT THE AUTHOR

EKATERINA V. SALNIKOVA

The Head of the Department of Mass Media Artistic Problems

State Institute for Art Studies, Moscow, Kozitsky pereulok, 5

Doctor of Cultural Studies,

E-mail: k-saln@mail.ru

ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА

*Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия*

ORCID: 0000-0001-8386-9251

k-saln@mail.ru

ПРЕДЫСТОРИЯ ВОЛШЕБСТВА ЭКРАНОВ. МОТИВЫ «ИЛИАДЫ» И «ОДИССЕИ»

Аннотация. Автор рассматривает мотивы гомеровского эпоса, связанные с развитием понятий транзитной зоны и экрана как поверхности с отчуждаемым, неоднократно изменяемым изображением. Слово экран имеет множество значений, в том числе – защитная поверхность, ширма, щит, заслон. Автор считает полезным в контексте гомеровского эпоса помнить о возможности экрана быть внешним слоем для некоей сердцевины, некоего содержания, автономного от экрана и спрятанного за ним.

Весь земной мир для Гомера – это зона встречи двух миров, человеческого и сверхчеловеческого. Воздушное пространство у Гомера рассматривается автором как территория сакральных посланий (например, в виде полета птиц), которые люди должны уметь прочесть. Плоскость земли, на которой происходят битвы греков и троянцев, обнаруживает черты экрана с динамическим «контентом», как только на битвы начинают смотреть боги с Олимпа или с горы Иды, и троянцы – с городской стены. Стена, которую строят ахейцы, функционирует как еще одна экранная плоскость. Так-

же это своего рода декорация, на фоне которой разворачиваются мизансцены битвы.

Мотивы божественного полиморфизма рассматриваются как проявление в их сущности богов свойств магического живого экрана. Вариантом «выключения», сокрытия визуальной формы является умение богов прятать себя и людей в облаке или покрывать тьмой. Анализируется феномен щита Ахиллеса как плоскости с динамичным изображением, состоящим из различных, симультанно развивающихся сцен. Образ Пенелопы, ткущей и распускающей погребальное покрывало, важен как образ управления временем с помощью моделирования визуальной формы.

В статье намечена линия развития позиции зрителя-актера в европейской культуре – от богов, наблюдающих за миром людей и вмешивающихся в ход событий, до игроков компьютерных игр. Автор приходит к выводу о высокой значимости образов игры и зрелища в магической вселенной «Илиады» и «Одиссеи».

Ключевые слова: *экранная культура, Гомер, медиа, переходная зона, полиморфизм, щит Ахиллеса, покрывало Пенелопы, стена ахейцев.*

ПРЕДЫСТОРИЯ ВОЛШЕБСТВА ЭКРАНОВ. МОТИВЫ «ИЛИАДЫ» И «ОДИССЕИ»

По ряду параметров экранные гаджеты наших дней воспринимаются обыденным сознанием как разновидность волшебных предметов. Устройство телевизора, компьютера, мобильного телефона или планшета является сложным, непонятным для людей без соответствующего технического образования или потребности в самообразовании и уяснении себе принципов работы электронной экранной техники. Так что современные экраны

оказываются новым сортом волшебных предметов, отданных в распоряжение широких пользовательских масс. Последние, тем самым, обретают иллюзию владения современным, демократизированным волшебством – волшебством для всех.

К тому же совершенствование экранных технологий столь стремительно, что человек не успевает сегодня привыкнуть к возможностям экранов и не перестает удивляться их масштабу и разнообразию. Волшебство экранов постоянно обновляется, его восприятие – тоже, поэтому привычка пользования экранами не упраздняет ощущения волшебства, продолжающего развиваться и разрастаться в нашем повседневном пространстве.

Как мы уже формулировали в других выпусках «Науки телевидения», представляется плодотворным выйти за рамки современных обыденных представлений и определить суть экрана как феномена, не ограничивающего свое существование эрой кино и электроники и вообще связанного не только с культурой Нового времени. Тогда экран – это плоскость, или, добавим, нечто, выполняющее функцию плоскости/поверхности, на которой может появляться отчуждаемое, изменяемое изображение [1, с. 66-67]. Само слово экран (англ. screen, фр. écran) подразумевает несколько значений. Наряду со значением плоскости для проекции изображений есть и значение защитной поверхности, предмета отгораживающего, подобного ширме, щиту, заслону. В английской традиции применение слова «screen» весьма широко: к примеру, так обозначалась стена средневекового банкет-холла, вдоль которой расставлялись элементы оформления и разыгрывались представления для пирующих аристократов [2, р. 5].

В английских переводах комментариев Евстафия Солунского (ок. 1115 – ок. 1195) к произведениям Гомера также фигурирует слово «screen» в значении отгораживающей поверхности, внешнего слоя. В частности, Ричард Хантер анализирует концепцию Солунского о том, что мифы являлись в творчестве Гомера «теньями или экранами для благородных мыслей» [3, р. 32], а потому образы «Илиады»

и «Одиссеи» следует трактовать как аллегории. Современный исследователь отмечает, что такой подход к Гомеру у средневекового мыслителя во многом происходит из традиций неоплатоников, считавших, что внешние значения и образы поэм составляют некие щиты, ширмы, мысленно раздвинуть которые необходимо, чтобы проникнуть к подлинной, аллегоризированной истине. Последняя же всегда остается невидимой для тех, кто не способен предпринять духовных усилий и не образован [3, р. 32-33].

Нас в данном случае будет интересовать экран в значении внешней поверхности, являющейся носителем визуальной образности, информации, смыслов, но также способной представлять внешний слой некоего целого, подразумевающего внутреннее наполнение, содержание, сердцевину. Учитывая российскую научную традицию узкого понимания экрана, мы будем также пользоваться обозначением «праэкран», «праэкранный экран» по отношению к ряду визуальных явлений, связанных с культурой далекого прошлого.

Чтобы возник феномен современного переживания волшебства экранов, необходима традиция особенного отношения к волшебству как таковому. Поэтому в данной статье мы рассмотрим некоторые ранние формы волшебства, известные по религиозным верованиям и описанные в эпосе, и поразмышляем над тем, намечается ли в истории культуры движение к экранности и к тем мотивам, которые столь активно будет тиражировать современная экранная реальность. Заложен ли в истории культуры вектор развития, ведущий к нынешним экранным формам?

Итак, древнее сознание мыслит весь мир пронцаемым для сверхчеловеческого присутствия, для тесного общения и взаимодействия людей и богов. Это очень хорошо иллюстрируют «Эпос о Гильгамеше», «Илиада» и «Одиссея». В любой момент голос бога может раздаваться с неба, в любой момент люди могут обратиться к богам. Совершенно очевидно, что мир, в том числе земной, по-сторонний, понимается как тотальная переходная зона.

Если в «Эпосе о Гильгамеше» нет описания конкретных действий богов и пространственной среды, в которой они их осуществляют, то в «Илиаде» и «Одиссее» жизнь богов, быт и нравы Олимпа, описаны очень подробно. Авторитетный исследователь античного эпоса Марсель Детьен видит в этом феномен, подлежащий подробному анализу [4]. Все античные боги визуализированы. И, опять же, боги могут в любых количествах и на любой срок появляться в мире людей и общаться с ними. Весь земной мир – это зона встречи двух миров, человеческого и сверхчеловеческого. В «Илиаде» боги появляются в пространстве битв, в поле перед стенами Трои, во время споров ахейцев на кораблях, на морском берегу, на морской глади, в самой Трое – практически повсюду. В Одиссее общение с богами также происходит везде, в том числе в городах, на дорогах, во дворцах и в хижинах, в подводном мире и пр.

Одной из локализованных в пространстве транзитных зон мыслится сам человек. В ряде случаев речь идет об избранном, будь то жрец, прорицатель. Но голоса, знание, видение – некая иррациональным образом обретаемая информация из потустороннего мира может проникать во внутренний мир любого человека. Такой способ взаимодействия двух миров вообще хорошо известен из истории язычества и христианства. В том числе, о нем подробно написано в нашем исследовании «Феномен визуального...», поскольку именно эта форма взаимодействия миров рождает тип индивидуально, внутренним зрением воспринимаемой визуальности [5, с. 335-364]. Данный способ взаимодействия двух миров явлен и в гомеровском эпосе. Например, в «Илиаде» Зевс посылает обманчивый сон Агамемнону о скором завоевании Трои, а в «Одиссее» Афина создает призрак сестры Пенелопы, Ифтимы, и посылает его в дом Одиссея, чтобы он явился во сне Пенелопе и утешил ее.

ПОСЛАНИЯ В ВОЗДУШНОЙ СРЕДЕ

Хотелось бы обратить внимание и на другие варианты коммуникации миров, представленные в гомеровском эпосе. Один тип коммуникации связан с готовностью людей воспринимать некоторые природные явления как знаки, посылаемые богами и представляющие зашифрованные смыслы. Так, Одиссей напоминает ахейцам о чуде, явленном богами в момент жертвоприношения: явившийся дракон пожрал восемь птенцов и их мать, а потом превратился в камень.

«Знаменьем сим проявил нам событие Зевс промыслитель,
Позднее, поздний конец, но которого слава бессмертна!
Сколько пернатых птенцов поглотил дракон сей кровавый
(Восемь их было в гнезде и девятая мать пернатых),
Столько, ахейцы, годов воевать мы под Троею будем;
Но в десятый разрушим обширную стогнами Троию. –
Так нам предсказывал Калхас, и все совершается ныне».
[6, II, 324-330]

Иногда герой специально обращается к богу, моля подать знаки, чтобы увериться в его благосклонности и правильности собственных действий. Так поступает Приам, собираясь в стан ахейан:

«Зевс, наш отец, обладающий с Иды, славнейший, сильнейший!
Дай мне прийти к Ахиллесу угодным и жалостным сердцу;
Птицу пошли, быстролетного вестника, мощью своею
Первую в птицах, любимую более всех и тобою;
С правой страны ниспошли; да сходящую сам я увидаю,
С верой в нее отоюду к кораблям конеборным данаев!”
Так умоляю, – и услышал его промыслитель Кронион;
Быстро орла ниспослал, между вещей вернейшую птицу...»
[6, XXIV, 308-315]

Иногда бог является в виде смертного, а потом мгновенно улетает, обратившись в птицу, что вызывает у персонажей великое изумление, а у лучших из лучших – уверенность в том, что их только что посетило божество.

Распознавание предстоящих событий и отношения богов к происходящему по полету птиц было стабильной составляющей реальной повседневности всего античного мира. В частности, подобные эпизоды отражены у Публия Корнелия Тацита. Приведем один из них: «Между тем внимание полководца привлекло прекрасное предзнаменование: восемь орлов пролетели по направлению к лесу и там опустились. Увидав это, он воскликнул, обращаясь к воинам, чтобы они последовали за римскими птицами, истонными святынями легионов» [7, II, 17].

В подобных случаях празэкранной формой выступает воздушная среда с попадающими в поле человеческого обзора телами или явлениями (к примеру, молниями). У Гомера, как и вообще в античной традиции, перемены в воздушном пространстве воспринимаются как сознательно «пишущийся» сверхчеловеческой волей магический текст, который людям предстоит верно прочесть. (В других культурных традициях в роли празэкранной формы может оказываться нечто иное. Так, в Древней Месопотамии было весьма популярным чтение судьбы по внутренностям животных.) Важен не только сам предмет или явление, выполняющие функции, близкие функциям экрана, но и потребность в интерпретации определенных явлений внешнего мира как знаков свыше – знаков, имеющих символическую форму, иносказательность, адресность. Подобная интерпретация природных явлений свидетельствует о том, что человек мыслит себя в диалоге с магическим мирозданием. А мироздание – ориентированым на коммуникацию с людьми, обращенным к человеческому сознанию.

Антигерои, как правило, не способны не только прочесть верно сверхчеловеческие письма в воздушном пространстве, но даже почувствовать и признать их волшебное качество. Так, же-

нихи Пенелопы не желают слушать пророчество старца Алиферса, искусно гадающего по полету птиц и увидавшего дурной знак в появлении двух орлов, расцарапавших друг другу груди и шеи. Орлы были посланы Зевсом во время народного собрания, на котором Телемах пытался усовестить женихов и объявил о решении отплыть на поиски сведений об Одиссее. Один из женихов отвечает Алиферсу:

«В нашем же деле вернее тебя я пророк; мы довольно
Видим летающих на небе в светлых лучах Гелиоса
Птиц, но не все роковые. А царь Одиссей в отдаленном
Крае погиб. И тебе бы погибнуть с ним вместе...»

[8, II, 180-184]

БОЖЕСТВЕННЫЙ ПОЛИМОРФИЗМ. ТЕЛО КАК ПРАЭКРАН

Достойный герой может не сразу распознать в облике простого смертного бессмертного бога. Но при этом его поведение не будет вызывающим, дерзким, неуважительным. Вообще грубость в обращении с незнакомцами и странниками, как бы убого они ни выглядели, – дурная и даже опасная привычка. У благородных героев ее не бывает. Они каждую секунду учитывают возможность узнать от прохожих, странников, случайных встречных что-то важное для себя, то есть использовать их как носителей и трансляторов информации. Второй, даже более веской причиной соблюдения ритуала гостеприимства и вежливости, является возможность оказаться перед лицом бога, принявшего неузнаваемый облик. Некоторые женихи пытаются образумить Антиноя, особо грубого с неузнанным ими Одиссеем в образе нищего:

«"Ты, Антиной, поступил непохвально, обиду нанеся
Этому нищему; что же, когда он один из бессмертных?

Боги нередко, облекшись в образ людей чужестранных,
Входят в земные жилища, чтоб видеть своими очами,
Кто из людей беззаконствует, кто наблюдает их правду".
Так женихи говорили; но речи их были напрасны».

[8, XVII, 483-488]

Неуважение к незнакомцам, нищим, бродягам, путешественникам означает неуважение к богам.

Думается, две обозначенные причины, социально-информационная и религиозная, сыграли существенную роль в утверждении традиции подчеркнуто уважительного отношения к странникам и незнакомцам вне зависимости от их видимых регалий.

Соккрытие же собственной сути за обманчивой внешностью-экраном или хитрым словесным вымыслом расценивается как изощренность, богоподобие. Оказавшись на родной Итаке, Одиссей не узнает ни родной земли, ни богини Афины, явившейся ему в виде юного пастуха. Афина укоряет в этом Одиссея, успевшего импровизационно насочинить для нее небылиц о себе, но не гневается, поскольку, как признается богиня –

«....мы оба

Любим хитрить. На земле ты меж смертными разумом
первый,

Также и сладкою речью; я первая между бессмертных
Мудрым умом и искусством на хитрые вымыслы...»

[8, XIII, 296-300]

Почти уравненный с богиней в своих интеллектуальных способностях, Одиссей отвечает Афине с изысканной вежливостью и уважением, превознеся ее сверхчеловеческие способности:

—

«Смертный, и самый разумный, с тобою случайно, богиня,
Встреться, тебя не узнает: во всех ты являешься видах...»

[8, XIII, 312-313]

Это идеальная форма ритуала взаимоуважения божества и героя. Тип коммуникации мира людей и мира богов, когда бог или богиня лично является людям, весьма часто встречается у Гомера. Джорджия Петридоу посвящает целую монографию явлениям божеств, описываемым в древнегреческой литературе и известным по культурной деятельности, и обращает внимание на полиморфизм древнегреческих богов [9, р. 33]. Бог способен принимать любой образ, будь то животное, человек, растение, природное явление. В этих метаморфозах есть и проявление сверхчеловеческой власти, и прагматическое стремление к тому, чтобы коммуникация с людьми проходила безопасно и эффективно [9, р. 38-40]. В ряде случаев герои оказываются в состоянии не просто понять, что общаются с богом или богиней, но и как бы узнать, «узреть» внутренним зрением божественное существо. Так, Елена распознает прекрасную Афродиту, явившуюся ей в облике пожилой женщины, то есть, получается, что красота богини «проступает» сквозь облик старицы [9, р. 38].

Полиморфизм подразумевает, что само тело божества является празкраном. Не всегда прояснено, какой именно принцип преобразования избран божеством в конкретном случае – воплощение в другом теле или же преобразование своей телесной оболочки, имитирующей внешность какого-то лица. Один из случаев уточнения происходит в «Одиссее», когда к женихам приходит Ноемон, у которого Афина, принявшая облик Ментора, взяла на время корабль. Ноемон говорит:

« ... и их предводителем был, я заметил,
Ментор иль кто из бессмертных, облекшийся в Менторов
образ:
Ибо я был изумлен несказанно – божественный Ментор
Встретился здесь мне вчера, хоть и сел на корабль он
с другими».

[8, IV, 653-657]

Человеческий облик, нередко с портретными чертами знакомого героям лица, оказывается экранной формой, транслирующей волю божества. Бог или богиня решает, в облике какого смертного ему/ей удобнее предстать перед нужным героем и поговорить с ним. Так, богиня Ирида приходит к троянцам в виде приамова сына Полита, когда те совещаются во дворе перед домом Приама. Гектор распознает вещающую богиню. А Елене Ирида является в образе ее невестки Лаодики.

Афина психологически точно выбирает образы смертных в процессе помощи Телемаху, страдающему от отсутствия рядом сильного отца и нуждающегося в замещающей фигуре [10, р. 38]. Богиня является то в образе Ментеса, странника, знававшего Одиссея, то в образе Ментора, друга царя Одиссея, которому тот когда-то вверил свой дом. Богиня играет свои роли искусно, душевно перевоплощаясь в смертного и рассуждая, как должен рассуждать чтущий богов человек:

«.... Но слушай

То, что тебе предскажу я, что мне всемогущие боги

В сердце вложили, чему неминуемо сбыться, как сам я

Верю, хотя не пророк и по птицам гадать неискусен».

[8, I, 195-197]

Позже Афина принимает даже облик самого Телемаха, чтобы обождать весь город и пригласить в странствие нескольких граждан от имени сына Одиссея. Внешний облик земной персоны подвергается копированию и используется как портал трансляции божественной речи, божественной воли и настроений. При этом внутреннее единство телесной оболочки, функционирующей как праэкран, и ее содержимого, транслируемого послания, не сохраняется – и должно не сохраняться, в этом-то и весь смысл. Вместо упраздняющегося единства перед воспринимающим возникает двухуровневый образ-загадка, образ-испытание, образ-инструкция. Во внешнем визуальном слое-экране таится внутренняя суть,

сердцевина, «авторство» транслируемого содержания. Персона, выходящая с земным индивидом на связь, напрямую не явлена. Праэкран-тело показывает «не то, что есть», работает как скрывающий слой.

Боги вольны превращать и внешность смертного в праэкранную поверхность, чей вид изменчив. Эти божественные действия могут быть направлены как против смертных, так и во имя их спасения, успешности. Цирцея превращает спутников Одиссея в свиней, а потом возвращает им человеческий облик. После этого все они оказываются краше и моложе. Афина несколько раз меняет облик Одиссея, то наделяя его более высоким ростом и более плотным телосложением, красиво уложенными кудрями, чтобы он мог достойно смотреться как гость на пиру, то превращая в жалкого старца со струпьями вокруг глаз, чтобы никто на Итаке не узнавал его до поры до времени.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ БОГОВ И ИГРОВАЯ МАНИЯ

Также человек может становиться исполнителем советов и приказов, отдаваемых сильнейшими явно или неявно. Боги способны внушать смертным свою волю, определенные настроения и тактику действий. Как повествует Гомер об Одиссее, претерпевающим гнев Посейдона:

«Тело б его изорвалось и кости б его сокрушились,
Если б он вовремя светлой богиней Афиной наставлен
Не был руками за ближний схватиться утес...»

[8, V, 426-428]

Или Навсикая, дочь царя Алкиноя, ведет себя не так, как сопровождающие ее девушки, при виде Одиссея, ужасного на вид после долгого скитания по морю:

«В трепете все разбежались врозь по высокому берегу.
Но Алкиноева дочь не покинула места. Афина
Бодрость вселила ей в сердце и в нем уничтожила робость».
[8, VI, 138-140]

Очевиден культ опосредованной коммуникации, которая может принимать различные формы. Иногда божественное участие явлено довольно ощутимо и явственно для героев, а иногда остается ими не замеченным. При этом иногда божество воздействует не на того самого героя, чьим поведением оно желает управлять, но на нечто иное – на других смертных, на предметы. Так, чтобы разбудить Одиссея, спящего в ворохе листьев, Афина заставляет улететь в море мяч, в который играет Навсикая с подругами. Девушки кричат, и Одиссей пробуждается.

Зачем столь сложный способ пробуждения? Всякий раз управление состоянием смертных героев происходит не совсем так, как прежде. И это абсолютно самоценное условие, как бы усложняющее игру богов и делающее ее именно игрой, вся суть которой в вариативности, изощренности, бескорыстной искусности.

Сказителю важно показывать ярко и разнообразно безграничные возможности богов, их изобретательность. А самим богам чрезвычайно важно проявлять фантазию при косвенном управлении человеческим поведением. Игровое условие опосредования позволяет им в ряде случаев не обнаруживать своего присутствия, сохранять иллюзию невмешательства в ситуацию. Картинка «случайной» встречи Навсикаи и Одиссея со стороны кажется стихийным саморазвитием событий, а не кропотливо конструируемой Афиной реальностью. Эта кажимость сильна и обаятельна. Так что и сама Афина может ею наслаждаться как достоверной реальностью, автономной от чьего-либо сознательного воздействия.

И тут закономерно возникает ассоциация с компьютерными играми новых поколений, имеющих жизнеподобную картинку, убедительно «документальную» и, словно, уверяющую игроков в

том, что, хотя они и управляют виртуальной реальностью игры, там все перемены происходят «сами по себе». Игроки, словно, смотрят полностью извне на эти перемены как на автономное и независимое от них зрелище.

В свою очередь, гомеровские боги явно не желают терять роль наблюдателей, зрителей, следящих за происходящим с выгодных позиций, с дистанции, превращающей картину мира в эффектное и увлекательное, словно, и не «запрограммированное», не регулируемое зрелище. Возможно, в этом проявляется и внутреннее, бессознательное сопротивление богов предрешенности многих судеб – наблюдать незаданное интереснее, так что у них есть стимул варьировать и варьировать ход событий в рамках известного наперед и должного. Этот нюанс божественного поведения говорит о тонкой, почти психологической разработке Гомером божественной душевной специфики. Она выходит далеко за пределы архетипических образов, известных по мифологии и связанных с наличием у богов волшебных предметов, волшебных свойств и способностей.

Зевс у Гомера не только воплощает архетипы отца и супруга, как принято определять в научных изысканиях [11], и не только очевидный архетип властителя. Зевс еще и талантливый режиссер, сочинитель зрелищ. Если Посейдон собирается просто уничтожить корабль феакийцев, чтобы те не смели более помогать путешественникам, прогневивших морского бога, Зевс советует поступить гораздо более изощренно: создать впечатляющую картину превращений и перемен в ландшафте, похожих на мгновенную смену декораций:

«Друг Посейдон, полагаю, что самое лучшее будет,
Если (когда подходящий корабль издалека увидят
Жители града) его перед ними в утес обратишь ты,
Образ плывущего судна ему сохранивши, чтоб чудо
Всех изумило; потом ты горою задвинешь их город».

[8, XIII, 154-157]

Гомеровские смертные герои, бытие которых с особым пристрастием моделируется богами, тем не менее, не становятся аналогичны марионеткам, полностью зависимым и лишенным свободы воли. Герои не снимают с себя ответственности за свои деяния, не перестают относиться к себе как к полноценным действующим лицам космического целого. И боги также относятся к ним не как к чисто функциональным орудиям своих желаний.

В наши дни телеведущие или телевизионные дикторы нередко выступают не от себя лично или не только от себя, а от лица неких могущественных структур, будь то политические партии, правительство, деловые круги. Голосом медийного лица одновременно говорит и оно само, и, вроде бы, не вполне оно, а тот, кто стоит за его спиной, остается за кадром, за кулисами публичного зрелища и взаимодействия. И в каком-то смысле это сходно с образом действия гомеровских героев, испытывающих воздействие богов.

Вместе с тем, гомеровское двуединое поведение героев, действующих активно и осмысленно, однако подчиняющихся наставлениям и косвенному влиянию богов, выглядит гораздо более гармоничным. В воздействии богов во множестве случаев нет ощутимого прагматического оттенка, а герои изначально не признают их воздействие насилием над собой, продиктованным стремлением к неким целям, лежащим за пределами естественных законов универсума. Да, боги используют людей, но и люди постоянно вызывают к богам, стремясь выгодно использовать их покровительство. И те и другие творят единую грандиозную игру судьбы, в которой человек далеко не просто игральное сверхчеловеческих существ.

Люди для богов – их любимые герои или прогневавшие их герои, но герои, в чем-то аналогичные персонажам авантюрного художественного произведения. У богов есть некая внутренняя «зависимость» от мира людей. Это именно психологическая зависимость, то есть стойкая привычка, необоримое желание постоянно наблюдать за миром людей, переживать происходящее с людьми и управлять их поведением и их судьбами.

«Боги, у Зевса отца на помосте златом заседая,
Мирно беседу вели; посреди их цветущая Геба
Нектар кругом разливала; и кубки приемля златые,
Чествуют боги друг друга, с высот на Трою взирая».

[6, IV, 1-4]

«...Аполлон раздражился,
Смотря с Пергамских высот, и воскликнул, троян возбуждая:
“Конники Трои, вперед! Не давайте вы бранного поля
Гордым ахейцам; их груди не камень, тела не железо...”».

[6, IV, 507-510]

Наблюдение и воздействие богов носит хронический характер. Оно их затягивает, как романистов разных эпох затягивало сочинение романов с продолжениями или как пушкинскую Татьяну затягивало чтение романов. Как увлекают современных людей телесериалы, компьютерные игры. Как затягивает сегодня фанатов создание собственных произведений по мотивам любимых известных книг, комиксов, анимации, игровых фильмов. Цель подобной творческой деятельности, как нам кажется, состоит в перманентной подключенности человека к обожаемой им «другой реальности», к жизни любимых действующих лиц в центре смоделированного мира. Человек при этом может тяготеть к какой-то одной роли – воодушевленного творца «второй реальности» или увлеченного воспринимающего субъекта. А может стремиться к совмещению обеих ролей. Может любить сочинять и моделировать индивидуально или же в хорошей компании.

В «Илиаде» происходит коллективная, вернее, командная, большая игра-зрелище, в которой задействованы целые рати смертных и много богов сразу. В «Одиссее» игра-зрелище носит преимущественно индивидуальный характер, лидирует в его режиссуре Афина, другие боги и богини появляются изредка.

Как уже давно доказано наукой в лице Мильмана Перри (1902-1935), воспринимающая аудитория гомеровских эпических поэм изначально являла собой увлеченных слушателей, внимающих устному исполнению [10, р. 325-365]. В весьма значимом современном изыскании Оливер Талпин приходит к выводам, что «Илиада» и «Одиссея» были сочинены, во-первых, как целостные, художественно совершенные произведения, а во-вторых, если учитывать особенности эпохи устного бытования литературы, могли исполняться в различных городах греческого мира перед большим скоплением народа, на празднествах, посвященных тому или иному божеству. Исполнение «Илиады», скорее всего, занимало три вечера, а «Одиссеи» – два вечера, по много часов [12, р. 44]. Таким образом, слушатели становились в переносном смысле свидетелями судеб древних великих героев, надолго подключаясь к миру гомеровского эпоса, отрешаясь от повседневных дел и реалий. В некоторой степени они оказывались и в роли олимпийских богов, перманентно подключенных к «другой реальности» героев.

В отличие от богов, слушатели не могли зреть внешним физическим зрением того, что происходит с гомеровскими героями. Но тут на помощь приходил живописный язык Гомера, его готовность апеллировать к непосредственно переживаемому любым греком опыту восприятия природы, святынь, предметного мира [12, р. 46]. Повествование Гомера должно было будить воображение, готовность представлять происходящее внутренним взором, рождать в собственном сознании картины, выразительно описываемые сказителем. В поэзии Гомера сильны свойства словесной визуализации.

Культура Нового времени все более демократизируется и подключает все более широкие массы к восприятию и созданию художественных произведений, а также все активнее развивает принципы серийности, разомкнутости смоделированной художественной реальности, явной или скрытой интерактивности. И со-

временный человек при посредстве экранных устройств получает возможности хронического наблюдения и участия в моделировании наблюдаемых миров, в управлении бытием излюбленных персонажей – что во многом аналогично стилю жизни божеств гомеровского эпоса. Имеет место тот же принцип, но меняются объекты его приложения. Реальные люди и реальный мир заменяются вымышленными героями в вымышленной реальности, жанрово многообразной, бесплотной, чисто визуальной, сосредоточенной в компьютерном пространстве.

Так пространство культуры реализует инстинкт самосохранения и решает проблему предоставления большинству стабильно желаемых и высоко оцениваемых возможностей. Массы творческих пользователей обретают иллюзию божественных способностей дистанционного управления – но в безопасных для реального мира формах, на полигоне виртуальной реальности. Воздействие на нее не столь опасно и не ведет к непреодолимым катастрофам, к каким нередко приводят действия людей в окружающей действительности. Это укрощенная, иллюзийная квазибожественность, доступная многим, но оттого и не ведущая к созданию художественно совершенных произведений, аналогичных гомеровскому эпосу или шедеврам киноискусства. Речь идет о реализации массовых потребностей, то есть, скорее, о получаемых творческими пользователями развлечениях, а не о высокой художественной ценности создаваемых ими условных «других реальностей».

Важно акцентировать и то, что, несмотря на наличие мотивов сверхчеловеческого воздействия, гомеровский эпос отнюдь не является прямым источником современного фантастического мотива медиума, или «зомбирования», когда некие существа, будь то сверхлюди или ученые, обладающие могущественными технологиями, полностью управляют сознанием и волей людей, превращая их в орудие своих интересов. Во-первых, чтобы такой мотив оформился в том виде, в каком он известен по произведениям совре-

менной массовой культуры, необходима иная оценка воздействия на человеческое сознание. У Гомера нет негативного отношения к божественной деятельности, нет критического осмысления как такового принципа манипуляций богов с сознанием и поведением героев – недовольство могут рождать лишь отдельные действия, вредящие отдельным персонажам. Боги внушают, но внушаемые люди при этом не перестают восприниматься как полноценные действующие персоны, хотя и подлежащие власти богов. И действуют герои, тем не менее, владея собой, осмысленно.

Современный же мотив тотального воздействия на волю и сознание подразумевает изначальную установку на критическое отношение к подобному контролю и управлению. Такое управление расценивается негативно, как нечто незаконное и нежелательное. А управляющие персоны понимаются как враги, как лишнее и пугающее звено в мире стихийного развития и действия. Разрушено ощущение гармонической иерархии человеческого и сверхчеловеческого. Разрушено переживание целостности взаимодействия героев с различным уровнем возможностей.

Тем не менее, в современном кино, особенно в жанре фэнтези, встречаются и варианты превращений, более близкие гомеровским мотивам. По-прежнему актуальны игры с переменной тел и жизнью героя в чужом теле. Способность многократно менять телесную оболочку в которой будет жить сущность персоны, актуальна для персонажей «Ночного дозора» и «Дневного дозора», культового сериала «Доктор Кто», фильмов «Люди Х», «Сплит» и пр. Полиморфизм продолжает восприниматься как свойство если не бога, то сверхчеловека.

Широк и спектр интерпретаций способности дистанционного воздействия героев на окружающий мир. Этот мотив заявляет о себе уже в немом кино (например, «Кабинет доктора Калигари», «Доктор Мабузе – игрок»), в дальнейшем проявляясь и в массовом, и в философическом авторском кино (например, «Сталкер», «Жертвоприношение» Андрея Тарковского).

СОХРАНИТЬ В ОБЛАКЕ. ПЕРЕЗАГРУЗИТЬ. ВЫКЛЮЧИТЬ

Боги обладают способностью и прерогативой регулировать режим визуального восприятия, с чем связаны и реакции героев на происходящее, и сама возможность действования. Нередко боги резко обрывают поток визуальной информации. Что делает Гера в «Илиаде», чтобы на время отвлечь Зевса от наблюдения за битвами троянцев и ахейцев? Она предстает перед Зевсом столь приятной, что он начинает испытывать необоримое любовное желание. Тогда Гера выражает сомнение, стоит ли им предаваться страсти на Иде, где их могут увидеть.

Гере быстро отвечивал туч воздыматель Кронион:

«Гера супруга, ни бог, на меня положися, ни смертный
Нас не увидит: такой над тобою кругом распростру я
Облак златой; сквозь него не проглянет ни самое солнце,
Коего острое око всё проникает и видит».

[6, XIV, 341-344]

В сущности, Гера провоцирует Зевса на время скрыться в облаке и дистанцироваться от всего мира, выпуская из виду сражающиеся рати ахейцев и троянцев. В другой ситуации Афродита уносит в облаке Париса от сражения с Менелаем и возвращает его в Трою. В «Одиссее» главного героя делает временно невидимым Афина:

«Скрытый туманом, которым его окружила Афина,
Прямо к Арете приблизился он и к царю Алкиною,
Обнял руками колена царицы, и в это мгновенье
Вдруг расступилась его облекавшая тьма неземная.
Все замолчали, могучего мужа внезапно увидя...».

[8, VII, 140-145]

«Сохранить в облаке» – популярная команда в современной компьютерной технологии хранения информации. Но сам принцип

сокрытия и сохранения в облаке придуман отнюдь не компьютерными гениями. В гомеровской магической вселенной способность сокрытия-хранения в облаке закреплена за богами, а теперь, в виртуальной реальности, моделируется и используется людьми «в виртуале». Меняется модель облака и предмет хранения во временной изоляции, но принцип, сочиненный мифологическим сознанием, воспроизводится.

Троянский конь, которого создает Одиссей по подсказке Афины, как и спасение от циклопа под брюхом баранов (уже придуманное без божественного участия), – это разновидности того же принципа «облака», только примененные без всякой магии, с самыми обычными механическими предметами и земными смертными людьми. Одиссей, как самый интеллектуальный герой, способен воспринять от богов идею облака и трансформировать ее доступными для смертного средствами. И если богу присущ телесный полиморфизм, человек с помощью идеи богини открывает полиморфизм приема, технологии, обретающей различные, иногда неузнаваемые воплощения.

Так кристаллизуется принцип, который будет многообразно трансформироваться в истории культуры – принцип нетождественности материальной оболочки и ее содержания. Внутри Троянского коня, по сути дела, может быть все, что угодно, – золото, оружие, еда, животные и пр. Оболочка, скрывающий слой автономны от своего наполнения. А наполнение способно неоднократно меняться. Собственно, это и есть принцип «контента», применяемый как на телевидении, так и в компьютерной и интернет-реальности. Сам принцип коробки, то есть корпусного носителя, развившегося до форм телеприемника и компьютера, подразумевает, что «внутри» телевизора и компьютера «закладывается», или «поступает», все, что угодно, любой тип программ, информационных блоков, образов. В компьютере могут храниться какие угодно материалы, сайты могут заполняться любым содержимым – тело хранения не отвечает за то, что у него внутри. За это отвечают модераторы контента.

Один из доступных богам приемов прекращения битвы – насы- лание тьмы, затемнение пространства, как бы выключение зри- мого мира. Аякс взывает в битве, после насланной богом тьмы:

«“Зевс, наш владыка, избавь аргивян от ужасного мрака!
Дневный свет возврати нам, дай нам видеть очами!
И при свете губи нас, когда уже так восхотел ты!”
Так говорил, – и слезами героя отец умилился;
Быстро облак отвел, и мрак ненавистный рассеял;
Солнце с небес засияло, и битва кругом осветилась».

[6, XVII, 645-650]

Впрочем, поскольку внешний мир продолжает существовать, временное насылание тьмы или окутывание облаком более ана- логично перезагрузке, временному и относительно краткому пре- кращению нормального активного функционирования.

Специфична божественная способность локальных выключе- ний какой-либо части реальности, какого-либо отдельного ее оби- тателя, будь то бог или смертный. Волшебница Цирцея появляется среди ахейцев невидимой. В последней песне «Илиады» Приама, шествующего через стан ахейян, сопровождает Гермес, погружая в сон стражей ахейян и отворяя тяжелые запоры сначала стеной башни, а потом и жилища Ахиллеса. Эпизодов того и другого рода предостаточно и в «Илиаде» и в «Одиссее».

Смерть же интерпретируется у Гомера как застиание тьмой взора человека. По выводам Басси, в «Илиаде» варьируются две поэтические формулы обозначения смерти – «смертельный ко- нец накрыл его» (*telos thanatoio kalupse*) и «тьма покрыла его гла- за» (*skoto socce kalupse*) [13, p. 135]. Тем самым, необратимое «за- темнение» взора и означает проникновение тьмы во внутренний мир человека, что и есть смерть. Добровольное самоубийство до- блестного Терминатора в картине Джеймса Камерона «Термина- тор 2: Судный день» будет изображаться как затемнение экрана-

мозга робота, в котором остается на несколько секунд гореть одна красная точка, а потом и она исчезает, воцаряется полная тьма.

В античной литературе индивидуальная смерть часто представляется именно как распространение «внутренней тьмы» в человеке. Однако обратная логика действует не всегда, аналогия тьмы/смерти не абсолютна. Слепота, разновидность «внутренней тьмы», может быть плодотворной, живительной для сознания, наделяя человека экстраординарным знанием, «внутренним видением», мудростью. Об этом сделано немало исследований, поэтому мы не будем подробно останавливаться на этом мотиве. Суммируем лишь, что образы наступления и исчезновения тьмы или же безвозвратного прихода тьмы обозначают поворотные изменения во внешнем большом мире и внутреннем мире индивида. Богам доступна игра с тьмой, создание иллюзий временного небытия отдельных участков внешнего мира. Образ тьмы может являть визуализацию как необратимого небытия конкретного человека, так и мнимого, обратимого небытия окружающей реальности.

Выключение-включение образуют два основных режима бытия современной экранной реальности. Технология мгновенного появления и исчезновения экранного образа, необъяснимая на уровне обыденного мышления, несет в себе культурное родство с волшебством, творимым божественной волей. Различные виды затемнения по-прежнему играют роль визуализации небытия, нефункционирования, неприсутствия, при которых отрицание, тем не менее, не означает ненаполненности, пустоты. Небытие в виде тьмы – это не отсутствие бытия, а особый режим бытия, присутствия, функционирования, так называемый «спящий режим».

ПОЛИЭКРАННЫЙ ЩИТ АХИЛЛЕСА

Появляются и предтечи идеи современного экрана. В «Илиаде» предэкранные свойства очевидны у щита Ахиллеса, выкован-

ного Гефестом и описываемого очень подробно. Это фантастическая форма с динамическими изображениями:

«Щит из пяти составил листов и на круге обширном
Множество дивного бог по замыслам творческим сделал.
Там представил он землю, представил и небо, и море,
Солнце в пути неистомное, полный серебряный месяц,
Все прекрасные звезды, какими венчается небо...».
[6, XVIII, 481-485]

«Там же два града представил он ясновечивых народов:
В первом, прекрасно устроенном, браки и пиршества зрелись».
[6, XVIII, 490-491]

«Город другой облежали две сильные рати народов,
Страшно сверкая оружием. Рати двояко грозили:
Иль разрушить, иль граждане с ними должны разделиться
Всеми богатствами, сколько цветущий их град заключает».
[6, XVIII, 509-512]

«Далее выделал поле с высокими нивами; жатву
Жали наемники, острыми в дланях серпами сверкая».
[6, XVIII, 550-551]

В сценах, отображенных Гефестом, разворачиваются брачные танцы, идет спор о мзде за убийство, происходит кража стада и погоня за похитителями и пр. Все переполнено динамикой, жизнью. Описание заставляет нас забыть, что перед нами часть вооружения. Работа Гефеста выглядит как настоящее магическое зрелище. Щит производит впечатление почти полиэкранного устройства, до которого даже современному компьютеру пока далеко. В сценах щита параллельно происходят разные события, сосуществуют разные пространства, свершаются судьбы многих людей.

Еще Лессинг в своем труде «Лаокоон...» утверждал, что Гомер описывает щит «не как вещь уже совсем готовую, законченную, а как вещь создающуюся... создает живое изображение действия» [14, с. 42]. Существенно то, что сам по себе подобный принцип описания, близкого рассказу о реально видимых событиях, не является уникальным приемом Гомера, но восходит к распространенной традиции древнегреческой литературы, о чем подробно пишет в своей книге Эндрю С. Бекер [2, р. 30-34]. Так что мы задаемся прежде всего вопросом о том, какие эффекты производит многосложное описание щита, подобного магическому экрану, в «Илиаде», в контексте всей линии Ахиллеса.

Богатая визуальная образность щита и есть знак того, что его создал Гефест на Олимпе. Никаких иных признаков волшебности у щита нет и не будет проявлено в ходе битвы. Щит не будет способствовать, допустим, волшебному спасению от какой-либо почти непобедимой опасности. (В античной мифологии есть и другие концепции щита: щит Персея помогает ему одолеть Горгону Медузу и остаться живым. При этом щит выполняет функцию зеркала, опять же празкрана, позволяющего не смотреть на саму Горгону.) Долгое описание воплощает длительность любования сказителя формой щита, любование абсолютно бескорыстное, носящее «чисто эстетический» характер. Вместе с тем, в своем любовании Гомер словно убеждает себя и слушателей в том, что Гефест сделал все, на что был способен. Но чем более великолепен и грандиозен щит, тем мучительнее сознание неминуемой гибели героя. По точному наблюдению С. Л. Шейна, дары бессмертных лишь оттеняют непреложный факт смертности Ахиллеса [15, р. 93]. И это тем более существенно, что именно этот герой постоянно соотносится с божественным началом [15, р. 91].

Чем волшебнее щит, тем более ощутим драматизм неабсолютной волшебности его носителя. Щит, сделанный богом, не может превратить Ахиллеса в полностью неуязвимого героя. Щит потрясает наше воображение, а героя от смерти не спасает. У щита ди-

намика пиршественных форм избыточна – у Ахиллеса динамика жизни должна скоро оборваться.

Магическая полиэкранность щита оттеняет участь героя, акцентирует контраст волшебного предмета и смертности не полностью защищенного, не полностью волшебного живого тела. В образе щита как бы воплощено желание даровать надежду на спасение Ахилла – и вместе с тем указать на ее тщетность. Как показывает в своей работе Рут Скодел, гомеровские произведения во многом апеллируют к непосредственной реакции слушателей. Но в то же время слушатели состоят преимущественно из людей, хорошо знакомых с излагаемыми мифологическими сюжетами. Да к тому же и само повествование мыслится как нечто готовое, полностью завершенное и существующее в сознании Музы [16, р. 66-68]. Перед сказителем стоит задача управлять этим типом восприятия посвященных, осведомленных, когда внимание организует отнюдь не незнакомая событийная цепь, а нечто иное.

Описание щита – одно из отступлений, замедляющее развитие событий и даже в какой-то степени содержащее «ложный ключ», когда вдруг слушатели могут усомниться в том, что именно собирается сказать Муза. Вопреки знанию о судьбе Ахиллеса слушателю может показаться в процессе описания щита, что герой должен спастись. Непосредственное ощущение, тем не менее, не отрицает возможности его осмысления как мучительной иллюзии, чего-то мнимого, обманчивого, но от этого не менее желаемого. Таким образом, долгое описание визуальности щита драматизирует слушательское восприятие, будит дополнительную рефлексию, рождает противоречивые эмоции. Взывает к способности слушателя осуществлять внутреннее, умозрительное метание между описанием «полиэкранного» щита, где возможно все и сразу, и однонаправленным вектором судьбы героя, который не может быть изменен и в реализации которого Ахиллес не сможет не погибнуть.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ХОДА ВРЕМЕНИ. ПОКРЫВАЛО ПЕНЕЛОПЫ

В «Одиссее», построенной на длительных и множественных отсрочках возвращения героя домой, особо акцентирован мотив регуляции восприятия хода времени. Игры со временем подвластны Калипсо на ее волшебном острове, где год кажется месяцем, а месяц – одним днем. Калипсо замедляет переживание времени, субъективирует его движение. И совершенно не важно и не объяснимо, как ей это удастся. Калипсо нимфа, магия есть магия.

Когда человек нуждается в тех же эффектах замедленного времени, на помощь приходит жизнь визуальной материи. Что делает супруга Одиссея, Пенелопа, чтобы отложить время своего решения о выборе жениха? Она тклет покрывало, а ночами его распускает. То есть создает визуальную материю, качество изменения которой должно обозначать движение времени, измерять ход времени. Интересно, что необходимость в покрывале мотивирована героиней как обязанность сделать погребальный саван для отца Одиссея, Лаэрта, старца преклонного возраста. Распускание сотканного покрывала, призванное отсрочить выбор жениха, выглядит и как отсрочивание смерти Лаэрта.

Пенелопа симулирует динамику жизни самотканной визуальной материи – а на самом деле с ее помощью отматывает нить времени назад. Это очень похоже на то, как в разных авантурных киносюжетах, чтобы выиграть время, перед побегом из какого-нибудь заключения герои ухитряются поставить камеру наблюдения на стопкадр, и наблюдатели-антагонисты некоторое время принимают остановленную камеру за статику наблюдаемого лица, а оно уже давно переместилось и покинуло застенок.

Гомеровская Пенелопа, живущая задолго до электронных технологий, работает, тем не менее, именно с визуальными иллюзиями. И ее действия по игре с субъективизацией и визуализацией времени, существуют на фоне магии нимфы Калипсо. Пенелопе удастся обманывать женихов три года. Нимфа Калипсо удержи-

вает у себя Одиссея в целом восемь лет. Это, конечно, больше, но цифры сопоставимы, учитывая отсутствие у Пенелопы какой-либо магии. Женихи, обвиняя Пенелопу в обмане, говорят о том, что Афина внушает ей много подобных козней. Однако догадка женихов нигде напрямую не подтверждается. Сама Пенелопа лишь однажды скажет, что демон ее надумил ткать покрывало для обмана женихов. Но и только. Такой частой и многообразной помощи от кого-либо из бессмертных, какую получает Одиссей, Пенелопе не оказывают ни Афина, ни иные боги. Повествование отображает скорее взаимодействие эстафетное. Одиссею помогает Афина, а Пенелопе помогает преимущественно любовь к Одиссею. И в своих действиях Пенелопа – достойная супруга интеллектуального Одиссея. Джон Уинклер в главе «Хитроумие Пенелопы и Гомера» своей монографии, посвященной гендерным аспектам культуры Древней Греции, даже развивает мысль о том, что в лице Одиссея и Пенелопы явлена одна индивидуальность, оба персонажа характеризуются одними и теми же свойствами [17, р. 129-161].

Если в «Илиаде» правит бал стихия мужского самовыражения, и хитроумный муж Одиссей подражает богам, создавая коня, работающего как скрывающее облако, то в «Одиссее», с ее культом дома и супружества, начертан сюжет женского хитроумия, подражания героини бессмертной нимфе. В обоих случаях подражание бессознательное, произвольное, недеklarированное. Его как бы никто не замечает и не расценивает как подражание. Но оно является таковым в общей сюжетной системе Гомера.

ЗРЕЛИЩА И ПЛОСКОСТИ. ЗЕМНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ И СТЕНЫ

Более сложный вариант подражания и его оценок несет в себе еще один праясканный образ: стена, воздвигаемая ахейцами в процессе последнего периода войны. Стена представляет большую вертикальную поверхность, и пускай в ней есть башни, она

все равно остается аналогична экранной плоскости. Гомеровская стена ахейцев уже и в античности рождала споры, активизируя дискуссии вокруг понятий реального и возможного, истории и поэзии [13, р. 131-135]. Однако мы не будем продолжать размышления в этом традиционном русле, обратив внимание на ряд деталей образа, существенных именно для темы данной статьи.

Стена, является она историческим фактом или нет (последнее вероятнее), необходима по логике эпоса, и потому она должна появиться – притом, именно появиться в ходе повествования, а не быть уже возведенной к началу рассказа о Троянской войне. (Массовая экранная культура продолжает использовать мотив стены. Например, в «Игре престолов» это один из ключевых визуальных образов. Стена – доэлектронный экран внутри кино- и телеэкрана, визуально эффектный и несущий в себе актуальные для современного мира смыслы, что требует отдельной статьи.)

По мнению Вл. А. Лукова, мир эпоса вообще стремится к предельному параллелизму и равновесию в обрисовке действий конфликтующих сторон. Исследователь показывает это на примере «Песни о Роланде» [18]. Но данный принцип реализуется и в «Илиаде». Все основные, особо значимые действия или ситуации, имеющие место в одном лагере, должны иметь место и в другом лагере. И начинается «Илиада» с распри из-за прекрасной девы, доставшейся в качестве добычи Агамемнону. Хрисеиду надобно срочно вернуть ее отцу, жрецу Аполлона, чтобы умерить гнев бога. Эта ситуация во многом параллельна ситуации с похищением Елены и требованиями вернуть ее Менелая.

У троянцев есть стены Трои. У ахейцев нет стены, и они возводят ее, чтобы, согласно законам эпического жанра, максимально сравняться с троянцами в своих возможностях. В этом, думается, и скрыта основная, но не единственная, формальная мотивация необходимости стены.

Как справедливо отмечают исследователи, об этой стене ничего не известно из других источников. Поэтому резонно предполо-

жить, что ее никогда и не было, в отличие от стен Трои [3, р. 46-51]. По мнению и античных, и современных ученых, Гомер знал, что подобной стены у ахейцев не существовало. Поэтому, как считали в античности, в частности, Страбон, поэт мотивировал полнейшее исчезновение стены гневом богов и их решением стереть стену до основания, чтобы не оставить даже легкого напоминания о ней [3, р. 52], [13, р. 125]. Ведь в противном случае Гомера могли уличить в обмане, каким представлялся чистый вымысел. В те времена высокий жанр ассоциировался с известной всем фактологией мифов. А фактология эта мыслилась достоверной, говорящей о реальном далеком прошлом.

Но подобные необязательные сюжетные звенья и образы были необходимы Гомеру и по другим, вневременным художественным причинам. Многоопытный искусный сказитель создает весьма впечатляющую и парадоксальную ситуацию. Ахейцы стремятся разрушить стены Трои, и слушатели прекрасно знают о том, что стены Трои будут разрушены. Но в самих песнях «Илиады» происходит не это, а строительство и разрушение стены ахейцев.

Данное сюжетное звено влечет за собой другие содержательные нюансы. Ахейцы возводят стену по совету старца Нестора, и делают это за один день – к изумлению и гневу богов, которые не санкционировали данного строительства и не одобряют его, тем более что строительным работам не предшествовало большое жертвоприношение. Посейдон возмущается, беспокоясь о «резонансе» стены:

«Слава о ней распрострется, где только Денница сияет!

Но забудут об оной, которую я с Аполлоном

Около града царю Лаомедону создал, томяся!»

[6, VII, 451-453]

Зевс решает разрушить стену после окончания войны. Разрушение, как повествует Гомер, занимает целых девять дней и требует

грандиозных божественных усилий, что косвенно подчеркивает величие стены, творения человеческих рук. Стена, созданная единым коллективным усилием людей, вполне сопоставима с предметами, создаваемыми богами. Это уже не просто подражание богам, но и невольное соперничество с богами, и весьма успешное. При взгляде с большой дистанции, особенно сверху, стена ахейцев видится не только символической, но и вполне реальной «границей между победой и поражением, возможностью и невозможностью вернуться домой, жизнью и смертью» [13, р. 131]. Это образ-текст, несущий ряд смыслов, важных для ситуации войны и как бы ставящей вопросы о будущем, о результатах войны.

«Стирание» стены, о котором говорит Гомер как о том, что случится в будущем, показывает, что стена ахейцев воспринимается богами тоже как некий текст, но с другими смыслами. Это нежелательный текст людей о попытке самоутверждения и добывании вечной славы, затмевающей славу богов. В такой трактовке стена-текст не должна сохраниться и быть «прочтенной» потомками победителей Трои.

В процессе этого бессознательного соперничества возникает временный паритет уже трех сторон драматической ситуации – троянцев, ахейцев и богов. Каждая сторона обладает праясканной плоскостью с динамическим зрелищем. Боги смотрят на битвы смертных либо с Олимпа, либо с горы Иды – и то и другое отчасти также является аналогом стены. Вернее, городские стены, к тому же возведенные богами, явно аналогичны природному возвышению, с которого они взирают на мир.

Для богов сама земная поверхность, на которой происходят битвы, является, по сути, экранной плоскостью с динамическим изображением. Пребывать на Олимпе и созерцать человеческие сражения – это одно из основных божественных занятий, как мы уже писали выше.

Для троянцев, глядящих на битвы и поединки со стен Трои, опять же сама земная поверхность – экранная плоскость с дина-

мическими картинами. Таким образом, и боги и троянцы созерцают празекранные зрелища. Позиция троянцев как наблюдателей и комментаторов реализована в третьей песне, когда на стену Трои поднимаются старейшины Трои, Приам и Елена. Для старейшин несомненное ближнее зрелище – сама Елена:

«Старцы, лишь только узрели идущую к башне Елену,
Тихие между собой говорили крылатые речи:
“Нет, осуждать невозможно, что Трои сыны и ахейцы
Брань за такую жену и беды столь долгие терпят:
Истинно вечным богиням она красотою подобна!
Но, и столь прекрасная, пусть возвратится в Элладу;
Пусть удалится от нас и от чад нам любезных погибель!”»
[6, III, 154-160]

Приам же просит Елену поведать ему о том, кого они зрят на поле сражения. И Елена приступает к рассказам о сражающихся ахейцах. Эта ситуация противоречит логике военных реалий. Учитывая, что война длится много лет, Приаму уже пора знать врагов в лицо. Однако сцена размеренного комментирования необходима как закрепление за троянцами статуса их божественного величия. Они пребывают на великой, возведенной богами стене родного города и наблюдают с этого возвышения за войной, подобно богам с Олимпа. И, подобно богам же, обсуждают визуальный ряд сражений.

Параллельно старейшины наблюдают Елену и обсуждают Елену, отмечая ее ужасающую божественную красоту, столь же потрясающую, сколь пугающую (*ainos*) [19, p. 65], что создает ситуацию двойного комментирования, двойного предмета созерцания и двойного отсыла к переживанию ужасного как ужаса сражения и ужаса губительной красоты, ужаса зримо-божественного в земной, смертной. Причем, старейшины готовы отказаться от божественной Елены ради благополучия города, что подчеркивает ценность

и города, и его населения. А вся сцена на стене Трои является преамбулой к разрушению дистанции и безопасной позиции наблюдателей и комментаторов, когда царю Приаму придется снарядить колесницу и прибыть на поле битвы, чтобы самолично участвовать в заключении договора об условиях поединка Париса и Менелая и о скреплении его клятвой и жертвоприношением.

«.... ужаснулся Приам, но друзьям повелел он
Коней запрячь в колесницу...».

[6, III, 259-260]

С одной стороны, снисхождение с возвышенности в пространство самой битвы – то, что многократно проделывают в «Илиаде» и сами боги. С другой стороны, у них нарушение дистанции и переход от роли созерцателей к роли экторов не сопровождается ужасом, он всегда желаем. Так что Гомер держит параллелизм богов и троянцев, сколько возможно. Косвенно это позволяет акцентировать и драматизм отношения троянцев к происходящему как развитию их собственных судеб – в отличие от богов, переживающих, гневающихся и ссорящихся, но не из-за своих судеб.

Ахейцы же преимущественно «экторы», действователи, мотив наблюдения в повествовании об их поведении не доминирует ни в одной сцене. И это подчеркивает концентрацию их воинственных усилий.

Стены Трои не могут начать разрушаться в ходе развития событий «Илиады», поскольку разрушение Трои не должно происходить слишком быстро, это подразумеваемый финал войны [3, р. 49]. Стена ахейцев не является неприкосновенной, это «действующая модель», она «одноразовая», ее не следует бояться повредить, так как ее все равно потом уничтожат боги. Этой стены как бы и быть не должно. И это не крепость, в отличие от Трои, надежность стен которой, впрочем, лишь воспевают. В процессе повествования ахейцы так и не испытывают на прочность стены Трои, реали-

зующие в описываемых эпизодах функции «зрительских мест» и эффективной наблюдательной площадки.

Ахейцы же полностью сами создают празэкранное произведение – являются авторами своего гигантского празэкрана-стены. В этом их превосходство и обещание неминуемой победы. Но, особенно учитывая отсутствие исторического прототипа стены ахейцев, подлинным ее создателем – стены в ипостаси образа – является Гомер.

Стена реализовала необходимость в геометрически внятной плоскости, некоем зримом «заднике», перед которым, на фоне которого и во взаимодействии с которым (то есть зримо осуществляя переходность, преодолевая заграждение) могли бы сражаться рати троянцев и ахейцев.

Если иметь в виду слепоту Гомера (не доказуемую, но и не опровергнутую), то ясно, что сражение перед стеной и с внедрением в нее, с деструкцией стены, можно очень хорошо представлять именно внутренним зрением. По замечанию Лоренцо Гарсии, гомеровское описание вообще функционирует по аналогии с киномонтажом: «ощущение объекта формируется посредством сопоставления конкретных, детальных кадров этого объекта» [20, р. 36].

Внутренним зрением осуществляемое «кадрирование» особенно органично для человека античной культуры, создававшей ряд стенно-экранных плоскостей, будь то круглящаяся стенка росписного сосуда, будь то плоскость архитектурного сооружения, украшенная рельефом или барельефом со сценами из мифов. Возможно, сказитель видел перед собой, в своем сознании, именно эффектную картину, организованную плоскостью стены как плоскостью экрана, имеющего границы и потому эффектно очерчивающего границы пространства битвы.

«Тут, как ликийцы храбрейшие все не могли у ахейян
Крепкой стены проломить и открыть к кораблям их дорогу,
Так и ахейян сыны не могли нападавших ликийян

Прочь от стены отразить, с тех пор как они подступили.

.....

Башни, грудные забрала кругом человеческой кровью
Были обрызганы с каждой страны, от троян и ахейн.

Но ничто не могло утратить ахейн; держались
Ровно они...».

[6, XII, 417-434]

В сражении у стены появляется некоторая мизансценическая упорядоченность, зрелищность. Кажется, что есть более внятные контуры и возможность работать на общих планах, потому что именно эти планы наиболее эффектны, особенно для описания их сказителем, как бы держащим в сознании и передающим в слове живописные кадры битвы.

Отношение к стене или насыпи как к потенциальному экрану, служащему не только защитой, но и демонстрационной плоскостью, несущей определенный текст, опять же проходит через всю античную эпоху и дает о себе знать даже в позднеримский период, в том числе в реальных войнах. В «Анналах» Тацит, описывая поведение римлян в битвах с германцами, повествует о следующем эпизоде: «Воины тут же, после сражения, провозгласили Тиберия императором и, выложив насыпь, водрузили на нее в виде трофея оружие с надписью, в которой были поименованы побежденные племена.

Не столько раны, потери и поражение, сколько вид этой насыпи наполнил германцев скорбью и яростью. Только что собиравшиеся покинуть свои селения и уйти за Альбис, они теперь жаждут боя...». [7, II, 18-19]

Возвращаясь к гомеровскому эпосу, отметим, что сказитель оказывается подобен богу как созерцатель зрелища и создатель особенного зрелища постольку, поскольку является уникальным автором образа стены. Тем самым, повествование «Илиады» фор-

мирует четырехчастную композицию взаимодействующих сторон – ахейцы, троянцы, боги, сказитель. Эта композиция организована сквозным образом бытия-зрелища, имеющего наблюдателей, прямых участников и косвенных, дистанционных модераторов. Соотношение этих ролей у каждого конкретного героя и формирует особенность его личной позиции в общем раскладе действующих лиц.

Гомер же, хотя и апеллирует к Музе, практически реализует отнюдь не тип повествования как трансляции вдохновенного знания, получаемого от Музы. Скорее, сказитель оказывается эмоциональным транслятором, комментатором того, что он видит собственным «внутренним взором». Этот «внутренний взор» и рождает конкретные картины происходящего в потоке времени. Гомер является главным модератором целостной картины мира, в чем-то он аналогичен Зевсу. Эпическая картина мира содержит образы экранов, как магических, так и свободных от волшебства, но воспринимающихся как нечто экстраординарное.

Итак, можно утверждать, что именно образы, связанные с визуальным началом и с праэкранностью, постоянно оказываются магистральными в стихийном вызревании концепции творчества (как сказителя, так и его героев) и в создании картины мироздания, устройства медиасреды и расклада сил в сюжетах «Илиады» и «Одиссеи».

ЛИТЕРАТУРА

1. Сальникова Е.В. К предыстории внутриэкранной мизансцены компьютера // Наука телевидения: научный альманах. М.: ГИТР, 2016. № 12. С. 66-83.
2. Becker A. Sp. The Shield of Achilles and the Poetics of Ekphrasis. London: Boston: Rowman & Littlefield Publishers, INC, 1995. 191 p.
3. Hunter P. Eustathian Moments // Reading Eustathios of Thessalonike / F. Pontany, V. Katsaros, V. Sarris. Berlin: Boston:

Walterde Gruyter GmbH & Co KG. 2017. P. 9-78.

4. Detienne M. The Greeks and Us. Cambridge: Polity Press. 2007.

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

6. Гомер. Илиада. М.: Художественная литература. 1986. 384 с.

7. Тацит П.К. Анналы // Тацит П.К. Анналы. История. М.: Пушкинская библиотека, 2005. 828 с.

8. Гомер. Одиссея. М.: Художественная литература. 1987. 350 с.

9. Petridou G. Divine Epiphany in Greek Literature and Culture. Oxford: Oxford University Press, 2015. 411 p.

10. Perry M. Studies in the Epic Technique of Oral Verse-Making. The Homeric Language as the Language of an Oral Poetry // Perry M. The Making of Homeric Verse. The collected Papers of Milman Perry. Oxford: At The Clarendon Press. P. 325-365.

11. Kerenyi C. Archetypal Images in Greek Religion. Zeus and Hera Archetypal Image of Father, Husband, and Wife / translated by Ch. Holme. Princeton: Princheton University Press, 1975. 230 с.

12. Taplin O. The Spring of Muses Homer and Related Poetry // Literature in the Greek and Roman Worlds. A New Perspective / O. Taplin O. Oxford: Oxford University Press, 2000. P. 22-57.

13. Bassi K. Homer's Achaean Wall and the Hypothetical Past // Probabilities, Hypotheticals, and Counterfactuals in Ancient Greek Thought / V. Wohl. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 122-141.

14. Лессинг Г.Э. Лаокоон, или о границах живописи и поэзии [Электронный ресурс] // iknigi.net: электронная библиотека. URL: <http://iknigi.net/avtor-gothold-lessing/52842-laokoon-ili-o-granicah-zhivopisi-i-poezii-gothold-lessing.html> (Дата обращения: 10.05.2017)

15. Schein S.L. The Mortal Hero. An Introduction to Homer's Iliad. Berkeley: Los Angeles: London: University of California Press, 1984. 223 p.

16. Scodel R. Listening to Homer: Tradition, Narrative, and Audience. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002. 235 p.

17. Winkler J.J. The Constraints of Desire: The Anthropology of Sex and Gender in Ancient Greece. New York: Routledge, 1990. 282 p.

18. Луков Вл.А. Эпический мир «Песни о Роланде» [Электронный ресурс] // Знание. Понимание. Умение: Информационный гуманитарный портал. 2011. № 6 (ноябрь — декабрь). URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2011/6/Lukov_The-Epic-World/ (Дата обращения: 23.03.2017)

19. Alexander C. The War That Killed Achilles: The True Story of Homer's Iliad and the Trojan War. London: Viking, 2009. 230 p.

20. Garcia L.Fr.Jr. Homeric Temporalities: Simultaneity, Sequence and Durability in the Iliad. A thesis submitted in partial satisfaction of the requirements for degree of Doctor of Philosophy in Classics. Los Angeles: University of California, 2007.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА

Заведующая сектором художественных проблем массмедиа,
Государственный институт искусствознания МК РФ, Москва,
Козицкий пер., д. 5.

доктор культурологии

ORCID: 0000-0001-8386-9251

E-mail: k-saln@mail.ru

**СТРУКТУРА
И СЮЖЕТ
В ЭКРАННЫХ
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE
AND PLOT
IN VISUAL
ART WORKS**

ЕЛЕНА ВАЛЕРЬЕВНА ИВЛИЕВА

Телеканал «Россия 1»

ORCID: 0000-0003-0984-0180

eivlieva@vgtrk.com

**ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ
СЮЖЕТЫ ЖАНРА «ИНФОТЕЙНМЕНТ»
ПРОГРАММЫ «УТРО РОССИИ»
ТЕЛЕКАНАЛА «РОССИЯ 1»:
ДРАМАТУРГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ
ИССЛЕДОВАНИЯ**

Аннотация. В статье рассматриваются особенности создания документальных телевизионных сюжетов в жанре инфотейнмента, исследуются характерные особенности их воздействия на телевизионную аудиторию. В результате анализа конкретных материалов программы «Утро России» автор в целях формирования эмоционального восприятия информации при написании журналистских текстов и создании видеоряда доказывает необходимость использования драматургических приемов. Большое внимание уделяется понятию «конфликт» и значимости его использования для прямого и опосредованного воздействия на зрителя. Выстраивая ретроспективу от момента возникновения жанра как развлекательного, сенсационного, эпатажного, до мо-

мента его проникновения в серьезные телевизионные информационные форматы, автор показывает важность слияния новостного, отстраненного, дистанцируемого подхода с эмоциональным, персонифицированным контекстом информационного сюжета в целях фокусировки внимания аудитории на проблемных точках материала. Воздействие на аудиторию методами драматургических приемов и в рамках концепции жанра «инфотейнмент» в целях формирования той или иной точки зрения у зрителя рассматривается автором как важный аспект влияния электронных средств массовой информации, коррелирующий с литературной, художественной составляющей с одной стороны, и современными техническими средствами, с другой. Выбор художественных средств, стилистики написания текста, действующих лиц, появляющихся в телевизионном сюжете, являются важнейшими факторами, влияющими на конечное восприятие телевизионного продукта. Созданный с помощью подобных технических и художественных средств материал, по мнению автора, может не только подчеркнуть важность той или иной социальной проблемы, но и сформировать определенную точку зрения на все аспекты затрагиваемой темы, позволить зрителю занять ту или иную позицию, а значит, стать единомышленником или напротив, оппонентом в рамках того или иного события или явления.

Ключевые слова: документальный телевизионный сюжет, инфотейнмент, телевизионная аудитория, журналистский текст, видеоряд, конфликт, воздействие на зрителя, информационный формат, приемы воздействия на аудиторию, зрители, компетенции журналиста, телевизионный продукт.

ELENA V. IVLIEVA
TV channel "Russia 1"
eivlieva@vgtrk.com

DOCUMENTARY TELEVISION PLOTS
OF THE GENRE OF THE "INFOTAINMENT"
PROGRAM "UTRO ROSSII"
(MORNING OF RUSSIA),
TELEVISION CHANNEL "RUSSIA 1":
DRAMATURGICAL ASPECT OF RESEARCH

Abstract. *The article deals with the peculiarities of the creation of documentary television stories in the genre of infotainment and examines the characteristics of their impact on the television audience. As a result of the analysis of specific materials of the "Morning of Russia" program, the author proves the necessity of using dramatic techniques in order to form the emotional perception of information when writing journalistic texts and creating a video footage. Much attention is paid to the concept of "conflict" and the importance of its use for direct and indirect impact on the viewer. Building a retrospective from the moment of the appearance of the genre as something entertaining, sensational and shocking, to the moment of its penetration into serious television information formats, the author shows the importance of merging the news-related, detached, distanced approach with the emotional, personalized context of the information plot to focus the audience's attention on the problem points of the material. The author considers the impact on the audience by means of dramatic techniques and*

within the concept of the genre ça “infotainment” in order to form one or other opinion in the viewer as an important aspect of the influence of electronic media, correlating with the literary, artistic component on the one hand, and modern technical means on the other. The choice of artistic means, style of writing, characters appearing in the television story, are the most important factors influencing the final perception of the television product. The material created with the help of such technical and artistic means, according to the author, can not only emphasize the importance of a particular social issue, but also form a certain point of view on all aspects of the topic concerned, allow the viewer to take a particular position, and thus become like-minded or, on the contrary, an opponent within the particular event or phenomenon.

Keywords: *documentary television plot, infotainment, television audience, journalistic text, video footage, conflict, impact on the viewer, information format, methods of impact on the audience, viewers, competence of the journalist, television product.*

«Все жанры хороши, кроме скучных» («Encore une fois tous les genres sont bons, ovs le genre ennuyeux», [1, Preface de lediteur, V])— удивительно, но этот главный постулат современного телевидения был сформулирован Вольтером задолго до появления телевидения как такового. Вывод знаменитого философа-просветителя основан не только на его собственном опыте, но и на всей истории цивилизации.

Так, знаменитый труд Геродота «История» отнюдь не избобилует сухими фактами начала и окончания событий. Это скорее изложение легенд, кто кого когда обидел, простил, завоевал или похитил, причем явно пронизанный отношением автора ко всему происходящему. Вот как оценивает этот труд известный эллинист

С. Лурье: «Приступая к написанию своей книги, Геродот, по всей видимости, не имел в виду написать историю греко-персидских войн. Его труд начинается такими словами: “Нижеследующие изыскания Геродот фуриец [в других источниках Геродот — галикарнасец. — *Е.И.*] представляет для того, чтобы от времени не изгладились из нашей памяти деяния людей, а так же чтобы не заглохла слава об огромных и достойных удивления сооружениях, исполненных как греками, так и варварами, а также еще и для того, чтобы не забыта была причина, по которой возникла между ними война”... Труд Геродота, по-видимому, никогда не носил характера только географического описания. Его книга была построена по плану восточных повестей, по которому этот *Periodos* должен был служить лишь обрамлением для ряда прекрасных новелл» [2] Геродот был убежден, что *увлекательное чтение — залог того, что исторические события останутся в памяти.*

Впрочем, не только события, но и мысли, чувства, способ восприятия или отрицания событий и явлений можно транслировать от одного человека к другому. О. Уайльд утверждал, что «влиять на другого человека — это значит передать ему свою душу. Он начнет думать не своими мыслями, пылать не своими страстями. И добродетели у него будут не свои, и грехи, — если предположить, что таковые вообще существуют, — будут заимствованные» [3, с. 28]. О «чудодейственном» воздействии слов писал и З. Фрейд: «Когда-то слова были колдовством, слово и теперь во многом сохранило свою прежнюю чудодейственную силу» [4, с. 9].

Этим «словесным колдовством», воздействием на мысли и чувства людей с помощью вымышленных персонажей на протяжении веков занимались писатели. Именно они трансформировали свои идеи, результаты анализа социальных, болевых точек общества — в форму, доступную большинству современников. Популярная комедия Вольтера «Кандид, или Оптимизм» — лучшее тому подтверждение [5]. Ирония автора по поводу мироустройства не потеряла актуальности и в наши дни. Только теперь, спу-

стя почти три столетия, обязанность посылать сигналы в общество взяли на себя журналисты. По мнению Т. Конюховой и Е. Арляповой, любая информация «не может передаваться, приниматься и храниться в чистом виде, следовательно, ей необходима некая оболочка, которой и является текст. Последний предназначен для фиксирования и трансляции знания или сведений по каналам связи в передающей среде» [6, с. 216].

От избранной стилистики и уровня мастерства зависит степень восприятия материала журналиста. А. Дмитриевский пишет, что «журналистика выступает “зеркалом” общества, помогая ему, тем самым, сознать себя, рефлексировать над собой и своими состояниями. Мы, люди, социальные существа, и потому можем сформироваться лишь в обществе на основе “концепции человека”» [7, с. 63]. Она возникает в результате трех составляющих: идеального образа человека, выдвинутого социумом, реальных образов окружающих людей и собственного к ним журналистского отношения.

Такая концепция человека веками развивалась в литературной среде. Журналистика – ее продолжение. Поскольку цели схожи, методы, принятые на вооружение средствами массовой информации, вполне сравнимы с теми, что уже показали свою действенность – легкий слог, живые персонажи, ассоциативный ряд, конечно, в сочетании с современными технологиями. Однако американский футуролог Э. Тоффлер отмечает, что «мы больше не воспринимаем жизнь так, как люди в прошлом. И это основное отличие, которое ставит истинно современного человека особняком. Ибо в этом ускорении кроется непостоянство (временность), которое проникает и пропитывает наше сознание, радикально влияя на связь с другими людьми, с вещами, со всем миром идей, искусства и ценностей» [8, с. 7]. Такое восприятие во-многом обусловлено феноменом медиавоздействия, подробно описанном Дж. Брайант и С. Томпсон [9]¹.

¹ Авторы считают, что «информация, полученная при просмотре телепередач или чтении газет, стимулирует или активирует определенные проводники. Отдельные мысли или чувства, сохраняющиеся в памяти индивида, вспоминаются и ассоциируются с новой ин-

Приведем фрагмент видеосюжета корреспондента редакции ГТРК «Владивосток», посвященного открытию алмазной фабрики. Текст корреспондента за кадром: «Бриллиантовый дым под потолком: у классиков — мираж, здесь — реальность. На алмазной фабрике во Владивостоке переливаются принцессы, маркизы, ашеры. Все это — виды огранки бриллиантов. Но самые дорогие камни — классические, круглые». Тигран Петросян, огранщик алмазов, говорит: *«С одной стороны, точить камень, с другой — не трогать. Значит, там какой-то дефект есть. А если ты просто по кругу крутишь его, ты портишь камень. А этот камень стоит денег»*.

Текст за кадром: «Алмазную фабрику во Владивостоке открыл индийский инвестор — крупнейший в мире производитель драгоценных камней. Открытие прошло в сентябре в рамках Восточного экономического форума. А годом ранее компания, которая сейчас поставляет сырье на фабрику, создала в свободном порту Владивосток Евразийский алмазный центр, чтобы вести торговлю с Китаем, Японией, Южной Кореей. 98 процентов российских алмазов добывают на Дальнем Востоке. Так что столица Приморья может стать и бриллиантовой столицей» [10].

Не затрагивая морально-этическую сторону профессии, обратим внимание на способы формирования ощущения того, что событие, в общем-то, местного масштаба, которое вряд ли реально повлияет на жизнь кого-то из многомиллионной аудитории, создает у этой аудитории ощущение сопричастности большому делу, хороших, позитивных перспектив в целом.

1. Ассоциативный текстовый ряд: «бриллиантовый дым, принцессы, маркизы» — праздничная, яркая картинка, ощущение богатства, роскоши.

формацией. Эти представления и мысли могут стимулировать другие представления и мысли, связанные с ними, и влиять на поведение человека. Когда потребители массовой информации получают информацию-раздражитель с определенным значением, она соотносится с близкими к ней понятиями. Мысли, связанные с определенными эмоциями, активируют соотнесенные чувства и поведенческие реакции» [9, с. 107].

2. Статистические данные, как и любые другие цифры, убеждают зрителя в глубине подхода журналиста к исследованию темы, его объективности.

3. Короткое интервью с обычным рабочим создает у зрителя ощущение сопричастности: «Он такой же простой человек, как я, он работает, любит свое дело, ему хорошо и комфортно. Я тоже ощущаю эти эмоции».

4. В-четвертых, но не в-последних, это, конечно, видеоряд: сверкающие в лучах осветительных приборов драгоценные камни, многоцветная радуга алмазной пыли, аккуратные люди, одетые в спецодежду, красивые виды бухты Золотой рог — как известно, картинка стоит тысячи слов.

Таким образом, сюжет не только информирует зрителя, но и задает тон осмысления реальности.

При этом, если проанализировать материал объективно, можно прийти к выводу, что данная тема, скорее всего, не заинтересовала бы зрителя, если бы ему дали возможность выбирать. Тем не менее, большое количество людей — согласно замерам Гэллапа 1263,6 млн человек, что составило 15,2 процента телевизионной аудитории, — посмотрели сюжет от начала до конца. Такой способ подачи материала, как, кстати, и способ математического подсчета интереса зрителя, возникли почти одновременно и не случайно: одно невозможно без другого. Если в печатных СМИ все определял тираж, то с появлением радиовещания аудитория стала неким абстрактным понятием. Между тем не только создателям программ, но и рекламодателям было чрезвычайно важно знать, какая именно аудитория и, самое главное, в каком количестве и в каком исчислении слушает ту или иную программу, шоу, или концерт.

Потребность в измерениях была, поэтому инструмент был создан. Сначала это были телефонные опросы — их начал проводить в 1926 году Арчибалд Кросли. Первым клиентом Кросли стала компания Shredded Wheat, крупнейший производитель зерновых

хлопьев. Задачей опросов было выяснение, какие радиостанции распространяют рекламу клиентов. Но уже в 1935 году другой американский социолог — Клод Хупер — усовершенствовал метод. В рамках его исследований респондентам задавали четыре вопроса: «Слушаете ли вы радио сейчас? Какую программу вы сейчас слушаете? Какая станция передает эту программу? Какая реклама выходит в этой программе?» [11, с.170].

Результаты подобных опросов вольно или невольно стали влиять не только на коммерческую составляющую программ — сначала радиальных, а затем и телевизионных. Понятно, что среди авторов, ведущих, продюсеров возникло негласное соревнование за привлечение аудитории именно к своему продукту. И если программы развлекательного жанра с момента создания ставили перед собой цель развлекать, то журналистам информационных программ было непросто найти правильный способ подачи новостей, особенно связанных с социальными, экономическими или коммунальными проблемами.

Необходимость привлечения внимания читателя, слушателя, а потом и зрителя сначала разделила журналистику на два лагеря. Новости оставались сугубо официальным информационным жанром, тогда как репортажи становились все более эпатажными, порой на грани фола материалами. Так, в XIX веке в Британии официальные репортажи велись с заседаний парламента, корреспонденты просто стенографировали выступления парламентариев и отправляли в газеты фрагменты этих выступлений. В то же время один из самых известных британских репортеров, сотрудник «Пэлл Мэлл Газет» Уильям Сид прославился расследованием проблемы детской проституции. С целью показать масштаб проблемы и отношение к ней властей и общества, журналист купил 13-летнюю дочь трубочиста Элизу Армстронг и продержал ее у себя дома несколько часов. Все это время с ним находились свидетели, они же впоследствии подтвердили и факт покупки, и то, что девочка не пострадала. Материал британского журналиста

получил такой резонанс, что полиции дали особые полномочия для борьбы с этим явлением, а возраст совершеннолетия подняли с 13 до 16 лет [12].

В европейской печатной прессе деление на «солидные» и так называемые «желтые» издания в какой-то степени сохраняется до сих пор. А вот электронным СМИ пришлось найти способ объединить информационный контент и способ подачи материала, привлекающий внимание аудитории. Первооткрывателями нового жанра стали журналисты США: измерение рейтингов ясно показало зависимость журналиста от внимания аудитории и зависимость аудитории от умения подать новость.

Вот как эту зависимость описал Д. Мэррилл, почетный профессор школы журналистики университета Миссури: «Хороший редактор — это человек, который понимает, что ответственность журналиста заключается в обеспечении читателя важными и полезными новостями, которые совсем не обязательно могут быть привлекательными и интересны для них ... Хороший редактор является одновременно и прагматистом, и реалистом, но не односторонним человеком, который либо развлекает, либо поучает своих читателей. Хороший редактор делает и то, и другое, и третье. Редактору мало быть только реалистом, ему нужно быть и идеалистом, чтобы верить, что читатели должны получать и ту информацию, которую они, возможно, и не выбрали бы, дай им на это право» [13, с. 212].

Понятно, что слово «редактор» в данном случае означает скорее слово «журналист». Что же касается термина, который описывает такой способ создания материала в целом, то он сегодня хорошо известен: это «инфотейнмент» (infotainment).

В исследованиях и работах многих российских авторов можно прочесть, что термин «...возник в результате аббревиатурного объединения двух слов: информация (information) и развлечение (entertainment) и выражает стремление продюсеров подавать новости в форме развлекательных передач или с оттенком развлекательности» [14]. Однако сегодня с этим утверждением можно

поспорить. Если рассмотреть весь спектр телевизионных сюжетов, созданных в рамках программы «Утро России», признанного лидера утреннего вещания в жанре инфотейнмент², то станет очевидно, что практически любая тема, даже самая социально острая, эмоциональная и драматическая, может быть раскрыта в рамках этого жанра. Понятно, что в данном случае термин «развлекательный» является несостоятельным. Скорее, можно говорить об использовании других средств для привлечения внимания зрителя к проблеме. И здесь на первое место выходит такой драматургический прием, как конфликт, в основе которого лежит столкновение интересов или инцидент.

Виды конфликтов могут быть самыми разными: прямыми, опосредованными, конструктивными, неконструктивными. Главное, что именно конфликт в виде инцидента является сегодня отправной точкой в создании материала. Неподдельные эмоции привлекают зрителя, заставляют сопереживать, соучаствовать, а значит — следить за развитием событий. Вот пример: начало сюжета о квартирных мошенниках, корреспондент Э. Басилия [15].

«Лайф»: «Вы здесь никто, женщина... Никто! Я собственник. Это моя квартира!» — «Вы вор и бандит!».

Корреспондент за кадром: «На этих видеокадрах — пример классической схемы черных риэлтеров! Они завладевают долями в квартире — не всегда законным способом, а потом делают все, чтобы выжить из нее остальных собственников. В ход идут угрозы и даже рукоприкладство. Надежда Левина попала в аналогичную ситуацию. В борьбе за свои квадратные метры она с трудом держит оборону».

Надежда Левина, потерпевшая: «У нас выпиливали дверь и избили мужа, впоследствии избили сына. Им нужны деньги, вымогательство, рейдерство».

² 1 канал
25+

Здесь очевидна конфликтная ситуация, цель которой:

1. Завладеть вниманием зрителя.

2. Обозначить проблему.

3. Использовать эмоциональность и экспрессивность как форму изложения.

В данном случае используется метод прямого конфликта, наиболее остро и ярко иллюстрирующий проблему. Далее в сюжете проблема анализируется, рассматривается в развитии и представляется в виде неразрешимого конфликта:

Текст корреспондента: «В любые времена недвижимость привлекала внимание бандитов и мошенников. Способов отъема квартир у населения изобретено десятки. И, хотя собственников постоянно призывают быть осторожными, они все равно попадают в сети аферистов. Показательная история произошла в Воронеже. Там только внимательность сотрудника Росреестра сохранила законному владельцу его жилье».

Елена Шипилова, сотрудник Росреестра: «Такой наглости я не видела: она сюда приходила в кабинет! Звонила по телефону. У нее уже была сделка на объект назначена!»

Текст: «Елену Шипилову смутила расписка в получении денег. Почерк, — говорит, — был явно подделан, так же, как и подписи на документах. Выяснилось, что владелец квадратных метров в Газовом переулке решил переуступить их своему знакомому. По договору в собственность нового хозяина квартира переходила только после того, как он выплатит всю сумму. Ударили по рукам. Но покупатель решил и деньги не отдавать, и чужое жилье отобрать».

Ольга Назарова, адвокат: «Если бы действительно произошел переход права собственности на иное лицо, мой бы доверитель не смог вернуть себе квартиру».

Текст: «По мнению экспертов, — настоящее мошенничество, статья предусматривает до 10 лет лишения свободы. Вот только до последнего времени в судах подобные преступления квали-

фицировались по-разному. Как говорят юристы, не было единого применения уголовного закона. Так, например, преступников могли привлечь к ответственности за подделку документов, а в этом случае и срок меньше, и обманутые собственники практически теряли надежду вернуть свое жилье».

Евгений Рубинштейн, советник Федеральной палаты адвокатов: «Неправильная квалификация деяния приводила к тому, что собственники жилых помещений, которые лишались права на него, не могли обратно вернуть свою собственность. Сейчас квалификация по 159 статье с новыми рекомендациями ВС позволит собственникам заявить об истребовании своего законного владения и вернуть собственность обратно».

Текст: «За владельцев жилья пришлось вступиться Верховному суду! Там разъяснили, что именно считать уголовным обманом, попадающим под статью “Мошенничество”, а также, как разграничить одно мошенничество от другого. Истории и в самом деле очень разные. Так, 90-летний Ян Капланюк из Барнаула лишился собственной квартиры, поставив одну-единственную подпись. Пенсионер хотел заключить с родным внуком договор пожизненного содержания, а молодой человек подсунул ему дарственную».

Ян Капланюк, пенсионер: «Я ещё сказал: “А не получится так, что вы меня выгоните раньше смерти?” — “Да нет, дед, как договорились, так всё и есть”. А они мне вместо ренты дарственную подсунули. Я её и подписал».

Текст: «Теперь внук не пускает деда на порог. Неслучайно эксперты отмечают, что пенсионеры находятся в особой зоне риска. Районный суд, а затем и краевой признали сделку действительной, мошенничества в действиях предприимчивого молодого человека не усмотрели. Теперь есть надежда, что на дело обманутого пенсионера местная фемида посмотрит уже другим взглядом!».

Обратимся теперь к одной из самых известных и популярных книг «Writing for emotional impact» Карла Иглесиаса, обучающей писать киносценарии. Сравним рекомендуемый в ней способ

работы с материалом и приведенный выше сюжет. В книге представлены 12 способов увеличить привлекательность вашей идеи [16, р. 30-36]. Рассмотрим 7 основных, не требующих развития характера героев или ситуаций в формате «большой», постановочной киноленты

1. Найдите уникальный крюк в своей истории. В нашем случае это начало сюжета, инцидент.

2. Что самое худшее, что происходит с вашим героем? Нападение на героиню и членов ее семьи, ее собственный рассказ об этом.

3. Добавьте вторую идею. Сотрудница Росреестра столкнулась с мошенницей прямо на рабочем месте.

4. Создайте интересное подстрекающее событие. Родной внук обманул деда-пенсионера, чтобы так же завладеть квартирой.

5. Доведите ситуацию до крайности. Суд на стороне мошенников.

6. Подчеркните обстановку, арену, мир (за кадром). Видеоряд сюжета.

7. Сделайте концепцию интересной дилеммой. Финальный текст сюжета: «Теперь есть надежда, что на дело обманутого пенсионера местная фемида посмотрит уже другим взглядом!».

По тем же принципам строится любой сюжет, меняются только место действия, герои, суть происшедшего. При этом не имеет значения, какой именно конфликт лег в основу материала.

Вот пример начала сюжета, построенного на скрытом конфликте. Здесь «завязкой» служит противопоставление чудодейственных и реальных средств лечения от гриппа и ОРВИ [17].

«Лайф»: «День только начинается, но все может пойти насмарку в любой момент... только не у тебя!» (На картинке — офис, все вокруг чихают и сморкаются. Девушка расстегивает куртку — у нее на шее висит какой-то предмет, и она уверенно идет по коридору).

Текст корреспондента: «Защитит от всех существующих штаммов гриппа и ОРВИ, а в подарок — еще и дезодорирующий эффект. В интернете активно обсуждают новинку: японский якобы

блокатор вирусов, на деле — пластина твердого диоксида хлора. В малой концентрации — бесполезный, в большой — может вызвать раздражение слизистых оболочек и даже отравление! Тем не менее на страничке продавца уже больше тысячи лайков! Неудивительно: в России настоящая истерия! Средства от гриппа буквально сметают с прилавков...».

«Лайф»: «“А оксолинки у вас нет? Оксолиновой мази?” — “К сожалению, оксолиновой мази нет у нас. Разобрали всё”».

Текст: «И так в пяти аптеках подряд! Маски, мази и капли расходятся, как горячие пирожки. Почуввав размах, бизнесмены наводняют рынок все новыми препаратами. Одна из «премьер сезона» — экспресс-тест на грипп. Почувствовать себя юным химиком нам предлагают всего за тысячу рублей.

«Лайф»: «Данная ватная палочка вводится в нос на 3 см, собирается контрольный образец и затем вводится в пробирку — туда уже налит контрольный раствор, вносим порядка 4 капель в контрольное окно и ждем результата, точность определения гриппа — 99 процентов!».

Текст: «Да что там 99, все 100, — добавляют врачи! Именно такова вероятность, что тест для вас окажется... бесполезным».

Давид Мелик-Гусейнов, директор ГБУ НИИ организации здравоохранения: «Нет ни одного доказательства, ни одного исследования, что эти тесты работают и что-то там выявляют! Производители таких тестов просто хитрят и выдают тот или иной тест не как изделие медицинского назначения, а как некий другой товар, например, средство гигиены, и уже вот этот товар не требует какой-то специальной сертификации, специальных процедур — просто кладут его на полку и свободно его продают».

Текст: «Вот и Александр на чудо-тест не купился. Если уж и выявлять грипп, так в дорогом диагностическом центре, тем более и услуга, соответствующая есть: всего за 3 тысячи ему обещали определить именно его вид респираторного заболевания, так сказать, эксклюзивно».

Александр: «Мне сказали, что можно выявить, не только есть ли грипп или ОРВИ или нет, а именно твой вид — свиной, птичий или какой там еще есть... видов ОРВИ всего больше 200. Ну, в итоге у меня самый распространенный оказался».

Текст: «А ведь окажись у Александра другой вирус ОРВИ... ничего бы ровным счетом не поменялось! На начальных стадиях абсолютно все они лечатся одинаково! И вот тут в большую игру вступают аптеки. Например, вот в этой Пензенской в продаже можно найти коллекцию лекарств “Зима-2016”: в списке — самые дорогие и, видимо, действенные препараты. Стоимость — соответствующая».

«Лайф»: «Все вместе будет стоить 2038 рублей».

Текст: «А вот набор, составленный из отечественных препаратов, — те же действующие вещества, разве что упаковка скромнее».

«Лайф»: «Общая сумма — 152 рубля».

Текст: «Но что делать, если за всю зиму вы так и не умудрились заболеть? Ничего страшного — за ваши деньги это быстро исправят в некоторых медицинских центрах! Там испуганным эпидемией гражданам до сих пор предлагают сделать прививку!».

Менеджер медицинского центра (по телефону): «да, мы можем сделать, подъезжайте! А сколько стоит? 1500 за французскую вакцину, 900 — за отечественную».

Текст: «Терапевты от такой “простой” арифметики просто в шоке! Это не просто бесполезно, это настоящее вредительство собственному организму».

Марина Леонова, врач-терапевт: «Все это подразумевает ослабление вашего организма, ослабление иммунитета, то есть вы пошли привились — на вас, извините, кто-то чихнул — и вот тогда вы будете иметь уже дело с новым вирусом и развитием болезненной реакции на происходящее и тогда точно заболеете».

Текст: «Впрочем, официально делать прививки в разгар эпидемии не запрещено! Этим и пользуются недобросовестные медицинские работники, ответственности ведь никакой: можно

продавать лекарства по завышенным ценам или оформить свое очередное чудо-изобретение за сопутствующий, а значит, не требующий строгой сертификации товар. И единственный способ не попасться на удочку таких комбинаторов — все-таки включать голову и помнить, что последствия неправильного лечения могут стоить вам дороже любых денег».

Все принципы драматургии сохранены, меняется только порядок появления поддерживающей истории, «подстрекателя» события и других составляющих.

Ещё один пример. На этот раз в основе материала — внутренний конфликт ребенка, а также конфликт ребёнка и общества, перерастающий в криминальную драму [18].

Текст корреспондента: «Они закрывают лица не от стыда — просто не ожидали, что их поймут так быстро. “Детскую банду”, старшему в которой едва исполнилось восемнадцать, обвиняют по “взрослым” статьям: разбой, грабежи и убийство. Свою последнюю жертву они забили до смерти впятером. Главарь, по версии следствия, — семиклассник. Его отец в шоке...».

Василий Христов, отец подозреваемого: «Ребенок неадаптированный, понимаете? Как он может, как суд говорит, что-то вести — говорят, что он повел 18–19 летних дядек на дело какое-то, — я вообще не понимаю?»

Текст: «Теперь ему придется адаптироваться к условиям СИЗО, а после, возможно, и колонии: с 14 лет наступает полная уголовная ответственность».

А это — Владивосток. Банда из двадцати малолеток полгода держала в страхе целый район, на стихийном митинге жители требуют от полиции защиты.

Ирина Сафронова, местная жительница: «Подлетел к нему сзади и по шее ударил ему кулаком со всей силы. Он, конечно, очень сильно перепугался, говорит: мам, у них ножи были!»

Текст за кадром: «Обошлось без жертв — шпана, точнее, их родители, отделалась штрафами: дети до 14 лет неподсудны. Но это

не значит, что невиновны: за тяжкие преступления — разбой, грабежи, убийства — их ждет спецшкола закрытого типа. Но страха у подростков нет».

Любовь Фомичева, майор полиции, начальник отделения по делам несовершеннолетних ОМВД по району «Текстильщики» г. Москвы: «Уверены в том, что их не найдут, что розыскные мероприятия не приведут к результату. В этой среде возникает определенная нездоровая бравада на эту тему, забывая о том, что [...] преступления, совершенные несовершеннолетними, имеют стопроцентную раскрываемость».

Текст: «Наручники на запястьях и клетка в зале суда быстро отрезвляют — юнцы тут же сдают своих дружков. Но ЧТО приводит их в банды? Проблемы в семье и отстраненность родителей от воспитания, — говорят психологи, — детям не с кого брать пример».

Ольга Бугаенко, психолог: «Когда этого зеркала нет, то эта потребность ищется в социуме, и отсюда возникает такая приятная группировка, где есть свои законы, правила, где можно легким путем как-то утвердиться в собственной значимости».

Текст: «И даже прославиться — не потому ли расправы снимают на видео и выкладывают в сеть? Эти чудовищные кадры на днях шокировали страну: 13-летняя девочка учит свою сестру-первоклашку убивать!».

«Лайф»: «Иди, бери его скорее — кидай об стену. Молодец, умничка!».

Текст: «Жизнь замученного котенка суд оценил в пятьсот рублей. Но какова реальная цена вопроса? Кем станут эти девочки, если уже сейчас демонстрируют свои садистские наклонности? Вывать к состраданию, похоже, уже бесполезно. Может, тогда к чувству страха? В США таких подростков перевоспитывают примером».

Иван Гузенко, юрист: «Их отправляли, скажем так, на “экскурсию” в исправительные учреждения, для того чтобы оказать некое психологическое воздействие, показать, что, если лицо пере-

идет определенную грань, его ждет именно вот такой конец. И считается, что это оказывает некое полезное психологическое воздействие».

Текст: «Только не надо говорить, что это “непедагогично”! Общество должно защищать себя от потенциальных садистов, грабителей и убийц. И лучшая защита — превентивная, пока подросток не стал преступником и не пересек опасную черту».

* * *

Как видно из приведенных примеров, основой построения сюжета в жанре инфотейнмента является та же схема, что лежит в основе драматургического произведения: завязка (инцидент) — развитие — кульминация — развязка. Герой или антигерой, в зависимости от темы сюжета, его поведения или общественного сознания, становится выразителем точки зрения определенной группы людей. Эксперты, чье мнение представлено в развитии темы, подвергают ситуацию анализу и дают возможность перейти от субъективного к объективному выводу. Финал, в зависимости от выводов, сделанных в процессе исследования темы, может быть открытым, дающим возможность зрителю продолжить размышление о случившемся, либо закрытым — в случае, если точка зрения всех участников драмы позволила прийти к единому мнению.

При этом в сюжете, созданном действительно талантливыми корреспондентами, присутствуют все элементы, присущие «большому» кино:

1) используются специальные приемы воздействия на аудиторию: такие, как крупный план, построение мизансцены, диалоги героев, динамика развития действия (влияние на бессознательное);

2) обращение к группам зрителей как к объекту исследования стремлений и переживаний, поиск выхода;

3) своя авторская субъективная точка зрения, подкрепленная расследованием и мнением экспертов;

4) катарсис — в случае возможности успешного решения проблемы, либо перспективы такого решения в обозримом будущем или

5) травматическое переживание.

Понимание основ создания телевизионных сюжетов на сложные, социально-значимые темы, умение выстроить драматургическую линию, помочь зрителю присвоить и соотнести со своими переживаниями проблемы героев, видеть за частностью целое, умение воздействовать на сознание и подсознание с помощью слова, видеоряда, технических средств — все эти компетенции стали основой работы современного журналиста в жанре «инфотейнмент» и базовой технологией в создании современного телевизионного продукта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Voltaire F.-M.A. de L'Enfant Prodigue: comedie / Francois Marie Arouet Voltaire. En vers dissyllabes de novvesupar L'auteur. Amsterdam: chez Étienne Ledet et Compagnie, 1739. 168 p.

2. Лурье С.Я. История Греции: курс лекций / под ред. Э. Фролова. СПб.: Санкт-Петербургский университет, 1993. 680 с.

3. Уайльд О. Портрет Дориана Грея / пер. с англ. М. Абкиной. М.: Текст, 2017. 256 с.

4. Фрейд З. Введение в психоанализ: лекции / пер. с нем. Г. Барышниковой. СПб.: Азбука, 2015. 480 с.

5. Вольтер Ф.-М. А. Избранные сочинения. М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1997. 848 с.

6. Конюхова Т.В., Арляпова Е.В. Информационно-коммуникативная природа текста // Известия Томского политехнического университета. 2010. Т. 316. № 6. С. 216-219

7. Дмитриевский А. Смысл творчества и критерии мастерства в журналистике: философско-антропологический подход // Науч-

ные ведомости БелГУ. Сер. Гуманитарные науки. 2008. № 11. Вып. 1. С. 62–68.

8. Тоффлер Э. Шок будущего / пер. с англ. М.: АСТ, 2002. 557 с.

9. Брайант Д., Томпсон С. Основы воздействия СМИ / пер. с англ. М.: Вильяме, 2004. 432 с.

10. Вести: новостная программа. Выпуск от 28.12.17 (11:00) [Электронный ресурс] // Россия: телеканал URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/5402/episode_id/1609377/video_id/1736408/viewtype/picture/ (Дата обращения: 10.03.2018)

11. Зубок А.С. Телевизионный бизнес. М.: Школа издательского и медиа-бизнеса, 2012. 560 с.

12. Stead W.T. "Maiden Tribute of Modern Babylon" // Pall Mall Gazette. 1885. 6 July. № 6336.

13. Дэннис Э., Мэррилл Д. Беседы о масс-медиа. М.: Вагриус, 1997. 383 с.

14. PR-гlossарий / пер. с англ. Ф. Сологуба [Электронный ресурс] // PR-клуб Московской международной бизнес-ассоциации. URL: <http://www.mibas.ru/Mibas/idp/clubs/pr/spellshock/ar> (Дата обращения: 10.03.2018)

15. Утро России: утренняя новостная программа. Выпуск от 26.12.2017 [Электронный ресурс] // Россия: телеканал. URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/3838/episode_id/1605890/viewtype/picture/ (Дата обращения: 10.03.2018)

16. Iglesias K. Writing for emotional impact. Livermore: CA: Wing Span Press, 2005. 238 p.

17. Утро России: утренняя новостная программа. Выпуск от 08.12.2017 [Электронный ресурс] // Россия: телеканал URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/3838/episode_id/1578187/viewtype/picture (Дата обращения: 10.03.2018)

18. Утро России: утренняя новостная программа. Выпуск от 22.08.2017 [Электронный ресурс] / кор. И. Давыдов. // Россия: телеканал. URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/3838/episode_id/1536053/viewtype/picture/ (Дата обращения: 10.03.2018)

REFERENCES

1. Voltaire, F.-M.A. de L'Enfant Prodigue. Comedie / Francois Marie Arouet Voltaire. En vers dissyllabes de novvesupar L'auteur. Amsterdam: chez chez Étienne Ledet et Compagnie, 1739. 168 p..
2. Lourie, S. Ya. Istoria Gretsii: Kurs lektsiy [A History of Greece: A Course of Lectures] / Edited by E. Frolov. St. Petersburg: St. Petersburg. Universitet, 1993. 680 p.
3. Wilde O. Portret Doriana Greya [A Portrait of Dorian Grey] / Oscar Wilde; Translated from the English by D. Tseloval'nikova. Moscow, 2017. 256 p.
4. Freud S. Vvedenie v psihoanaliz [Introduction into Psychoanalysis] / Sigmund Freud; Translated from the German by G. Baryshnikova; edited by E. Sokolova, T. Rodionova. St. Petersburg, 2015. 480 p.
5. Voltaire F.-M. A. Izbrannye sochineniya [Selected Works] / Translated by the French by F. Sologub. – Moscow: RIPOL KLASSIK, 1997. 848 p.
6. Konjuhova T.V., Arljapova E.V. Informacionno-kommunikativnaja priroda teksta [The information-communicative nature of text] // Izvestia Tomskogo politehnicheskogo muzeya [News of the Tomsk Polytechnic Museum], 2010, Vol. 316, No. 6. P. 216-219
7. Dmitrovsky A. Smysl tvorchestva i kriterii masterstva v zhurnalistike: filosofsko-antropologicheskii podkhod [The Meaning of Creativity and the Criteria of Mastery in Journalism: a Philosophical-Anthropological Approach] // Nauchnye vedomosti BelGU. Seria Gumanitarnye nauki. [Scholarly Gazette of the Belorussian State University. Humanitarian Disciplines Series. 2008. No. 11, Issue 1. P. 62–68.
8. Toffler E. Shok budishchego [The Shock from the Future] Translation from the English. Moscow, 2002. 557 p.
9. Bryant D. Thompson S. Bases of Impact of the Media / Translation from the English. Moscow, 2004. 432 p.
10. Vesti: novostnaya programa [News: News Program] [release

from December 28, 17 (11:00)] // "Rossiya Television Canal. URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/5402/episode_id/1609377/video_id/1736408/viewtype/picture/. (10.03.2018.)

11. Zubok A.S. *Televizionny biznes [The Business of Television]*. – Moscow: ANO "Shkola izdatel'skogo i media-biznesa" ["The School for Publishing and Media Business"], 2012. – 560 p.

12. Stead W. T. "Maiden Tribute of Modern Babylon» // *Pall Mall Gazette*, 6 July 1885, №6336

13. Dennis E., Merrill D. *Besedy o mass-media [Conversations about Mass-Media]*. –Moscow: Vagrius, 1997. 383 p.

14. PR-Glossary / Translation from the English by F. Sologub // PR-Club of the Moscow International Business Association. URL: <http://www.mibas.ru/Mibas/idp/clubs/pr/spellshock/ar>. (10.03.2018.)

15. Utro Rossii: utrennyaya novostnaya programma [The Morning of Russia: Morning News Program] [issue from December 26, 2017] // Telekanal Rossiya [Television Channel Russia]. URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/3838/episode_id/1605890/viewtype/picture/. (10.03.2018.)

16. Iglesias K. *Writing for emotional impact* / Karl Iglesias. Livermore, CA: Wing Span Press, 2005. 238 p.

17. Utro Rossii: utrennyaya novostnaya programma [The Morning of Russia: Morning News Program] [issue from December 8, 2017]. URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/3838/episode_id/1578187/viewtype/picture/. (10.03.2018.)

18. Utro Rossii: utrennyaya novostnaya programma [The Morning of Russia: Morning News Program] [issue from August 22, 2017] / Correspondent Ilya Davydov. URL: http://russia.tv/video/show/brand_id/3838/episode_id/1536053/viewtype/picture/. (10.03.2018.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ЕЛЕНА ВАЛЕРЬЕВНА ИВЛИЕВА

Начальник Службы утреннего эфира телеканала Россия 1,
Главный редактор программы «Утро России»,
125040, Москва, 5-я улица Ямского поля, 19\21,
ORCID: 0000-0003-0984-0180
E-mail: eivlieva@vgtrk.com

ABOUT THE AUTHOR

ELENA V. IVLIEVA

The chief of Services of the morning air TV channel Russia 1,
Editor-in-chief of “Utro Rossii” (Morning of Russia),
125040, Moscow, 5th street Yamskogo polya, 19\21,
ORCID: 0000-0003-0984-0180
E-mail: eivlieva@vgtrk.com

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ
ОБРАЗА
СОВРЕМЕННОГО
ГЕРОЯ
НА ЭКРАНЕ**

**REPRESENTATION
OF THE IMAGE OF
THE CONTEMPORARY
HERO
ON THE SCREEN**

ЮЛИЯ АЛЕКСАНДРОВНА ЧЕРНЕНКО*Национальный исследовательский Университет**«Высшая школа экономики»,**Москва, Россия**ORCID: 0000-0001-6519-3702**julia.chernen@gmail.com*

КАРТОЧНЫЙ ДОМИК ПОЛИТИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Аннотация. *Статья посвящена нарративному анализу женских образов в трех сериалах, рассказывающих о политической жизни США — «Политиканы», «Мадам госсекретарь» и «Карточный домик». Они выбраны в связи с указанием на возможное спонсирование со стороны Клинтон. Актуальность изучения отражений политической реальности в экранных искусствах возрастает с учетом растущей значимости концепции медиатизации политики. Основываясь на подходах к медиатизации и ее эффектам, а также выстраивая свою теорию на фундаменте российских исследователей сюжетов из области литературоведения и американских исследователей сторителлинга из области коммуникации, автор дает краткий обзор взаимодействия экранов и историй на протяжении развития человеческого общества. Такой подход позволяет проводить анализ экранных реальностей с учетом эффектов, которые оказывает на зрителя сторителлинг.*

Проведенный нарративный анализ женских образов в указанных американских сериалах о политике позволяет отметить сильное укрепление феминистской повестки в современной западной экранной культуре. Автор выводит и анализирует те черты героинь сериалов, которые позволяют сделать вывод об их сходстве с героиней американской политической реальности Хиллари Клинтон. В числе этих сходств такие как политический опыт в качестве госсекретаря, муж – бывший президент (и соответствующий этому опыт в качестве первой леди), предпочтение женщинам в качестве помощниц в штабе, а также общие черты стиля Хиллари Клинтон. Поскольку анализ фигуры главной героини невозможен без анализа комплекса персонажей сериала, некоторые выводы касаются и общих черт политической реальности, отраженной в экранных культурах – к их числу можно отнести рассмотрение образов России и Исламского Халифата как политических оппонентов США в сериале «Карточный Домик».

Ключевые слова: политический сторителлинг, телесериалы, США, женские образы, политическая коммуникация, Хиллари Клинтон.

JULIA A. CHERNENKO,

*National Research University “Higher School of Economics”
Moscow, Russia*

*ORCID: 0000-0001-6519-3702
julia.chernen@gmail.com*

The “House of Cards” of Political Reality

Abstract: The article gives the narrative analysis of the

women images of three television series that cover the political reality of USA — “Political Animals”, “Madame Secretary” and “House of Cards”. They have been chosen in connection to the indication of the possible sponsoring of them from Clinton. The author investigates the parallels between the screen reality of these television series and the current political reality of USA and one of its actors — presidential candidate for the 2016 election Hillary Clinton. The topicality of the research of reflections of political realities in the screen-related arts grows in consideration of the rising significance of the conception of “mediatization” of politics. Basing herself on the approaches towards “mediatization” and its effects, and also building her theory on the foundations of Russian researchers of literary subjects from the realm of literary studies and American researchers of “storytelling,”, the author gives a brief overview of the interaction between stories and screens through the history of human society. This kind of approach gives the author the ability to show how the screen realities and storytelling can have impact on current political reality in the era of “mediatization of everything” and “post-truth politics”. The following narrative analysis of female figures in the aforementioned television serials related to politics makes it possible to observe a strong embedment of feminist issues in the American screen culture. The author demonstrates and analyzes the features of the main heroines of the analyzed television series which make it possible to conclude about their similarity to the figure of presidential candidate from the Democratic Party for the 2016 election, Hillary Clinton. Those parallels include her political experience as the Secretary of State, of her husband being the former president of the USA (and the experience of being the first lady of the country), of her preference of women for her

assistants in the electron campaign, as well as the general features of Hillary Clinton.

Because it would not be possible to analyze the figure of the main heroine without analyzing a complex of characters from the serial movies, certain conclusions also relate to the general features of political reality reflected in the screen cultures – the latter may include examinations of the figures of Russia and the Islamic Caliphate as the political opponents of the USA in the “House of Cards” serial.

Keywords: political storytelling, television series, USA, female images, political communication, Hillary Clinton

Настоящая статья посвящена отражениям политической реальности в экранных искусствах, рассматривая последние как возможный инструмент в политической PR-коммуникации политического деятеля. Интерес к теме вызван общими тенденциями современной реальности и медиасреды, которая является ее отражением. О том, что мы вступаем в эпоху «медиатизации всего» написала еще в 2009 году исследовательница медиа из США Соня Ливингстон [1, с. 5–6].

Но в этой «медиатизации всего» существует много проблем, поскольку она, как пишут Дэвид Дикон и Джеймс Станир, превращается «в новую влиятельную концепцию, которая ставит средства массовой информации в центр всех важных культурных, политических и социальных событий» [2]. Однако в связи с тем, что этот термин используется неразборчиво, ученые выделяют три области, в которых они анализируют способы рассмотрения казуальных процессов, понимания исторических изменений и разработки концепции.

Исследователи Андреас Хепп, Стив Хьярвард, Кнут Ландби, изучая принципы соотношения медиатизации реальности с изменением средств массовой информации и междисциплинарной коммуникации, с одной стороны, и изменениями в разных обла-

стях культуры и общества — с другой, считают, что возникновение современного типа концептуального проектирования действительности, каким явилась медиатизация реальности, вообще оказывается частью большого парадигматического сдвига в исследованиях средств масс-медиа [3].

Лукас Войцковски убежден, что медиатизация «является одной из самых стабильных, емких и значимых концепций за последние двадцать лет. Ее влияние на социологию, медийные и коммуникационные исследования, как и исследования в области культуры, является существенным и поэтому сопровождается большой критикой» [4].

Как очевидно, отмеченные работы связаны с осмыслением общественно-политических процессов и их естественном «врастании» в масс-медиа. Нам же хотелось бы обратить внимание не на медиатизацию политики как феномен, а на то, как политические лидеры сами участвуют в этом процессе и приспосабливаются к новой экологии медиа и полиэкранной реальности, в которую погружена их аудитория, потенциальные избиратели.

Но что такое участие в жизни медиа? Это понятие может быть во множественном значении. Мы будем иметь в виду главное, подразумевающее «нормативный концепт, который содержит публичный злободневный контент или схему с различными авансами. В центре такого концепта лежит теория о демократии. Концепт участия относится к индивидуальной акции, которая характеризуется бескорыстием, отсутствием материальных намерений и направленностью на благое дело» [5].

Вопрос об интеграции лидеров в медиа-жизнь уходит корнями в конец XX века, когда исследователи массовой коммуникации начали обращать внимание на нюансы взаимодействия политиков с потенциальным электоратом. Основы понимания новой экологии медиа заложил теоретик медиа исследований Герберт Маршалл Маклюэн, однако в своих книгах «Понимание медиа: внешние расширения человека» [6] и «Война и мир в глобальной деревне»

[7] Маклюэн описывает общие эффекты новой медийной реальности. С точки зрения данного исследования интересно замечание Маклюэна о том, что новые технологии приводят к разрушению самоидентификации человека, состоянию видения мира «в зеркале заднего вида» [см.: 7, 10] (отметим, что такое зеркало само по себе является экраном).

Таким образом, поскольку одна из функций сюжетов — помощь в самоидентификации индивида (об этом см. ниже), возможно, именно в этом кроется возросшая в XXI веке востребованность в «рассказывании историй», дающих возможность «не потерять себя» в новой медийной реальности.

Что же касается политических коммуникаций, здесь стоит отметить базовые исследования из двух областей. В первую очередь — это непосредственно исследователи сторителлинга как метода ведения коммуникаций в политике, представители школы Homo Narrans: В. Беннет и М. Эдельман [8], М. Макги и Дж. Нельсон [9], а также основатель концепции о нарративной парадигме В. Фишер [10]. Представители этой школы охарактеризовали базовые функции рассказывания историй для определения, понимания и конструирования реальности. Однако мифическому и архетипическому аспектам рассказывания историй уделили мало внимания и совсем не уделили его сюжету как операционной составляющей истории.

Другие исследователи ведут разработки непосредственно архетипических и мифических компонентов политической коммуникации. Здесь прежде всего стоит отметить российских политологов Т. Гринберг [11], А. Цуладзе [12], С. Кара-Мурзу [13], Н. Шестова [14] и других. При хорошей разработанности исследовательского вопроса стоит все же отметить, что в работах этой группы основной акцент способов адаптации политиков к новой реальности также делается на миф как целостную структуру, а процесс работы с сюжетами как инструментом для создания и укрепления архетипа освещен мало.

Наконец, выделим несколько работ, которые содержат в себе понятие и осмысление сюжетных конструкций в разных проявлениях. Это общая работа Ф. Майера, посвященная политике и коллективному действию, рассматривающая идею «разделенных нарративов» (“shared narratives”) [15], а также работа А. Мискиммона с соавторами, в центре внимания которой находятся стратегические нарративы (“strategic narratives”) как инструмент формирования долгосрочного политического курса [16]. Из российских работ отметим последнюю монографию С. Шомовой [17], где также дается очерк работы с сюжетами в процессе адаптации к новой политической реальности.

Таким образом, данная статья, суммируя наработки большого массива исследований предшественников, обращается к мало анализируемому предмету — работе непосредственно с сюжетами как способу донесения необходимых политических смыслов. Актуальность и причины подобного адресного обращения в условиях полиэкранной реальности опишем ниже.

Современная политика сейчас находится в ситуации, когда, с одной стороны, изменилась сама экология медиа — теперь политики не могут приспособить эту среду под себя и вынуждены сами адаптироваться к ее условиям [см. об этом: 18]. С другой стороны, в результате этих изменений перед средствами массовой информации и самими политическими деятелями встал ряд вызовов, на которые им приходится реагировать, так как от этой реакции зависит их появление в повестке дня и информационном потоке, проходящем через экраны избирателей, то, какое мнение о них сложится, какой образ они создадут в медиареальности.

В условиях цифровой культуры, информационного общества и так называемой политики постправды тем, кто ведет политическую PR-коммуникацию, приходится все чаще прибегать к иррациональным инструментам убеждения, которые будут воздействовать на эмоции и чувства избирателей. Одним из самых эффективных в этом случае инструментов становится сторител-

линг — рассказывание историй как способ донести до потенциальных избирателей свою позицию и свою повестку. В свою очередь этот инструмент может быть применен посредством разных каналов, а одним из проводников в данном случае может послужить экранная реальность.

В рамках статьи будет рассмотрена возможная попытка повлиять на образ одного из участников предвыборной гонки в США 2016 года — кандидата от демократической партии и бывшего госсекретаря страны Хиллари Клинтон. В одном из материалов с анализом кампании Клинтон и Трампа встречается указание на то, что именно штаб Клинтон стал заказчиком нескольких телесериалов о политике, где одним из ярких персонажей является сильная женщина-политик, Культурная героиня. (Источником информации для российских медиа, возможно, стала статья Е. Минченко «Аутопсия кампании Хиллари Клинтон и рецепты победы Трампа» [19]). Оставляя в стороне вопрос о том, действительно ли штаб Клинтон спонсировал вышеотмеченные сериалы, так как этот факт сложно поддается проверке, проанализируем эти сериалы с точки зрения нарративов и женских образов, так как вне зависимости от факта спонсорства эти сериалы могли оказать влияние на образ Х. Клинтон, самой яркой женщины в современной политике США¹.

Однако прежде, чем перейти непосредственно к результатам анализа трех телесериалов («Политиканы», «Мадам Госсекретарь» и «Карточный домик»), необходимо сделать небольшой теоретический обзор, целью которого будет демонстрация тесной и глубоко укоренившейся в человеческой психике связи между экранами и рассказыванием историй. На основании этих теоретических умозаключений можно будет сделать вывод о возможных эффектах и закономерностях использования экранных реальностей для влияния на политическую реальность уже нашего, материального мира.

¹ Самой яркой, но небезупречной, о чём свидетельствует картина «Критика Клинтон». См. об этом [20]:

Кратко характеризуя развитие человеческого сообщества, можно сделать вывод, что привычка мыслить историями — одна из наиболее древних и укорененных в нашем сознании. Со времен изобретения речи люди использовали истории для объяснения изначально непонятной реальности через понятные им человеческие метафоры. Не имея инструментов научного познания физических явлений, наши предки рассказывали друг другу истории о Богах, объясняя гневом или ссорами богов гром и молнию, слезами богов дождь и так далее [см.: 21].

Прототипы экранов, в свою очередь, всегда сопутствовали историям фактически в течение всего пути их развития, так как давали возможность зафиксировать эти истории для будущих поколений в максимально понятной и доступной любому человеку форме. Если мы сравним рассказывание историй в пещере в окружении наскальных рисунков и чтение проповедей в стенах, разрисованных фресками, мы увидим, что за тысячелетия своего развития человечество, по сути, изменилось достаточно мало. Две древнейшие привычки человека — это привычка рассказывать истории и воспринимать экраны. Более того, глубокая взаимосвязь этих двух явлений — человек так или иначе «воображает» действие истории, представляет образы ее героев и события, визуализируя их в своем сознании, и человек так или иначе нарративизирует то изображение, которое видит, размышляет об увиденном через призму историй — делает их взаимодействие мощнейшим инструментом влияния на человеческое сознание.

Исследователи, говоря о сторителлинге как о методе коммуникации, выделяют следующие функции сюжетов, которые обслуживают человеческое сознание. Итак, рассказывание историй — это инструмент для:

- определения и категоризации нового опыта;
- вынесения моральной/этической оценки тому или иному человеку или событию;

- обоснования чувств и эмоций, а также субъективных мнений и взглядов;
- определения своего места в мире, принадлежности к социальной группе [см. об этом: 8; 9, с. 148].

Более того, некоторые психологи напрямую говорят о «потребности» в рассказывании историй, которая сформировалась у человека за века существования человеческого рода [см.: 22]. Последователи сформировавшейся в конце XX века в США концепции Номо Narrans считают рассказывание историй главным качеством, определяющим человека на современной стадии развития [23, с. 73]. Глубокая укорененность историй в сознании не может не делать сюжеты привлекательным инструментом для манипуляции и создания необходимого образа, в том числе в политике, где сейчас острее, чем когда бы то ни было, возникает потребность в привлечении внимания потенциальных избирателей.

Таким образом, истории становятся оружием в информационных войнах и в ситуации так называемых «конкурирующих правд» (contested truths). Однако для правильной работы с сюжетами необходимо знать и учитывать несколько важных механизмов и нюансов восприятия историй.

Во-первых, парадоксальный факт заключается в том, что человек, который находится во власти нарративной парадигмы, будет воспринимать те истории, которые соответствуют парадигме, даже если они не будут соответствовать друг другу с точки зрения формальной логики [8, с. 159]. И наоборот, истории, которые сюжетно друг другу противоречат, скорее всего, будут восприниматься слушателем хуже. Может возникнуть эффект, когда господствующая история (grand narrative) сильнее новой истории и не дает ей укорениться в сознании человека. Так, человек, который полностью доверяет, например, книге «Архипелаг ГУЛАГ» А. Солженицына, с высокой степенью вероятности не изменит своего мнения об этой теме, даже если ему предоставить отчеты того

времени (можно привести массу подобных примеров господства нарративной парадигмы).

Во-вторых, важным эффектом сюжетики становится так называемый «уход от реальности» (“fantasy escape”), когда человек потреблением историй и генерацией ощущений в силу сопереживания им подменяет пассивным потреблением реальные действия. Складывается привычка к «наблюдению» и «слушанию» как альтернативе действию, что в некоторых ситуациях может быть удобно [8, с. 158]. В случае политики можно сравнить современного политического лидера с Шехерезадой, рассказывающей султану (народу, у которого всегда есть возможность смены власти тем или иным путем) истории, привязывая его тем самым к себе и доказывая свою необходимость.

Наконец, третий эффект, который важно отметить, — это эффект «снежного кома», который работает особенно хорошо в случае, когда в той или иной истории используются так называемые «блуждающие сюжеты». Последние сопровождают людей много веков и некоторыми исследователями относятся к так называемому «духовному инвентарю человечества» [24, с. 13]. Подобные сюжетные конструкции обычно обусловлены строением человеческого сознания и общественного развития, а потому легко коcząт, приживаются и адаптируются в разных сообществах. Яркий пример такого сюжета — история Золушки, которая известна во многих странах и сейчас является одной из самых часто употребляемых сюжетных схем произведений массовой культуры, ориентированных на женскую аудиторию.

Кратко обрисовав генезис сторителлинга как метода, его взаимодействие с экранами и эффекты от повествования историй, перейдем к анализу женских образов в трех экранных реальностях телесериалов, рассказывающих о политике США.

ЖЕНСКИЕ ОБРАЗЫ В СЕРИАЛАХ О ПОЛИТИКЕ США: НАРРАТИВНЫЙ И АРХЕТИПИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Для целей данной статьи в рамках исследования был проведен обзор и первичный анализ трех сериалов, которые рассказывают истории о том, как делается политика в США. Все три сериала объединяет наличие в них женских персонажей, апеллирующих к архетипическому образу Культурной героини. При этом все три сериала указаны в некоторых публикациях как возможные заказы от штаба Клинтон. Сами же сериалы были подвергнуты критике в продвижении Клинтон со стороны нескольких американских газет.

Однако для начала необходимо кратко обрисовать личную и политическую биографию самой Хиллари Клинтон, чтобы иметь материал для сравнения этой героини современной политики США с героинями (и возможными воплощениями Клинтон) в экранных реальностях. Хиллари Клинтон — супруга 42-го президента США Билла Клинтона, под управлением которого страна находилась в 1993–2001 годах. Билл Клинтон до этого был губернатором штата Арканзас, соответственно, Хиллари была все это время рядом с мужем и участвовала в политической деятельности супруга. Разразившийся в 1996 году скандал о связи Билла Клинтона и Моника Левински едва не закончился для президента импичментом. Однако в той истории Хиллари очень поддержала мужа и встала на его сторону. После ухода Клинтона с поста президента и начала срока республиканца Джорджа Буша младшего Хиллари начала активно продвигать самостоятельную политическую карьеру, став сенатором от штата Нью-Йорк. Она считалась одним из фаворитов предвыборной гонки от Демократической партии. Однако в середине процесса праймериз Хиллари отказалась от продолжения борьбы за место кандидата от Демократической партии и открыто заявила о своей поддержке Барака Обамы. После избрания Обамы президентом США Хиллари Клинтон получила пост госсекретаря страны. В некоторых публикациях есть указания на то, что

имела место договоренность Обамы и Клинтон, по которой именно поддержка со стороны Клинтон была платой за ее новое назначение [19]. После этого Хиллари провела несколько лет, работая на своем посту, а в 2016 году вышла кандидатом от Демократической партии на выборы против республиканца Дональда Трампа. На этом историю Клинтон пока можно остановить и обратить внимание на женские образы рассматриваемых сериалов.

Для начала кратко рассмотрим сериал, который выходил всего один мини-сезон и, по мнению его создателей, не имел того успеха, на который рассчитывали его авторы. Речь идет о сериале «Политиканы» (“Political Animals”), который вышел в эфир в 2012 году. Одна из главных героинь сериала обладает рядом черт, дающих ей сходство с Хиллари Клинтон, что замечали многие критики сериала [см., например, 25]. В нем Элейн Берриш является бывшей первой леди США, она имеет за своими плечами опыт работы губернатором в штате Иллинойс, а в настоящий момент — госсекретарь страны. Муж Элейн — популярный президент США 90-х годов и бывший губернатор штата Северная Каролина, который известен своими внебрачными связями. Показательны и некоторые моменты прошлого Элейн, особенно один эпизод: героиня номинировалась в качестве претендента на пост президента США от Демократической партии, однако проиграла праймериз конкуренту Полу Гассети, став госсекретарем в его команде.

Как можно заметить, здесь есть не только несколько отсылок к политической реальности, включая ключевые, позволяющие узнать в сериальном образе госпожу Клинтон — в числе этих отсылок семейная ситуация героини и нюансы ее политической карьеры. Тем не менее, вряд ли можно говорить о сильном влиянии этого сериала, так как вышло всего 6 его эпизодов, которые транслировались в июле-августе 2012 года. После этого сериал был закрыт. Тем не менее этот сериал стал предвестником двух других телесерий — «Карточный Домик» (“House of Cards”, премьера в 2013 г., пятый сезон — в 2017 г.) и «Мадам госсекретарь» (“Madam Secretary”, премьера в 2014 г., четвертый сезон — в 2017 году).

Рассмотрим сначала сериал «Мадам госсекретарь», так как уже в самом названии есть довольно мощная отсылка этих телесерий к Хиллари Клинтон, что отмечалось, в том числе, некоторыми исследователями, указывавшими на сильное сходство главной героини и госпожи Клинтон. Сами создатели сериала в свою очередь официально заявляли, что Бесс Маккорд (так зовут героиню) не имеет отношения к Хиллари Клинтон. Однако интересно другое: в том же материале фигурирует официальное заявление авторов телесерий со словами о том, что сама идея женщины-лидера достаточно активно появляется в разных медиа, а потому можно говорить о том, что сериал находится в тренде общественных настроений. И действительно, на экране мы видим сильную героиню, которая ради правды и достижения блага для США готова пойти даже против президента, противореча ему и доказывая свою точку зрения.

Идея «пробивания стеклянного потолка» — одна из центральных в предвыборной коммуникации Х. Клинтон в 2016 году. Фразы про стеклянный потолок, ободрения для девушек и сама тема защиты женщин и их прав часто встречаются в официальном Twitter аккаунте госпожи Клинтон. Эта идея находится в соответствии с общим феминистским трендом, где «пробивание потолка» — одна из самых важных стратегических задач для женщин всего мира.

Таким образом, можно говорить о том, что, отправляясь на бой с этим самым политическим «стеклянным потолком», Хиллари пыталась создать в глазах своих избирательниц героический женский образ.

Еще одна деталь, которую хотелось бы отметить в отношении сериала «Мадам госсекретарь» и которая также соответствует повестке феминизма — это предпочтение в работе к девушкам, которое есть у сериальной героини и является одной из характерных черт штаба госпожи Клинтон.

Наконец, подводя итог обзору данного сериала, подчеркнем дату выхода третьего сезона на экраны США — 2 октября 2016

года. Таким образом, мы видим, что премьера сериала состоялась фактически за месяц до выборов президента страны, прошедшие 8 ноября 2016 года.

Однако наиболее интересен с точки зрения нарратива сериал «Карточный домик», который можно считать самым известным из трех названных телесерий — как по количеству рецензий и просмотров, так и по количеству и уровню наград (в копилке «Карточного домика» в этом случае есть и Эмми, и Золотой Глобус). Важным отличием от предыдущих двух вещей становится тот факт, что в «Карточном домике» нет такого сильного позиционирования первой леди США в качестве главной героини сериала. Это делает нарратив несколько тоньше, дает возможность Клэр Андервуд (так зовут героиню сериала) показать себя в разных ролях.

Для начала отметим тот факт, что в сериале встречается уже знакомая нам сюжетная завязка, однако несколько иначе проведенная — Фрэнк Андервуд, кандидат от Демократической партии США, соглашается на предложение оппонента уступить в гонке в обмен на место госсекретаря США. Однако избранный президент не держит своих обещаний, и чета Андервуд остается на самом краю политической арены. В этот момент супруги объединяются и решают отомстить бывшему союзнику, организовав его отставку. В данном случае Клэр выступает как помощник президента, неофициальный, но от этого не менее полезный.

Таким образом, зритель видит ее в роли жены, оказывающей поддержку и помощь своему мужу, но ее слова и действия не оставляют никаких сомнений в уме, силе и влиянии героини. Она умеет плести интриги, хорошо знает политическую сферу и то, «как делается политика».

В конечном итоге к четвертому сезону Клэр решает, что достаточно была в тени и теперь хочет начать свою политическую карьеру. В соратницы она выбирает знакомую девушку-политтехнолога — снова возможная отсылка в предпочтении Клинтон работать с женщинами. Воспрепятствовать Клэр в намерении заниматься

политикой не может даже муж, действующий на тот момент президент США, который готовится к следующим выборам. Зритель опять видит историю о пробивании «стеклянного потолка», когда героиня постепенно, шаг за шагом захватывает политические позиции и престиж.

Клэр становится полноправной героиней в момент, когда ее муж получает ранение и оказывается в реанимации. Именно она начинает вести дела, фактически управляет действиями вице-президента США, отдавая ему указания через электронную почту. В том числе она летит на встречу лидеров разных стран, где добивается аудиенции и договоренностей с президентом России — Виктором Петровым.

Таким образом, героиня опять принимает на себя функции, которые обычно исполняет госсекретарь страны, в то время как по сюжету — он вынужден сидеть и ждать решения переговоров в коридоре. В этом контексте интересно то, что Клэр постоянно обращается к опыту своего мужа — умеет применять его и обращать себе на пользу. К опыту президентства Билла Клинтона постоянно апеллировала Хиллари Клинтон, которая в рамках предвыборной кампании 2016 года говорила, что всегда может положиться на опыт мужа в вопросах политики и экономики. В сериале зритель видит не только сильную героиню, первую леди, опытного политика. Он видит возможного будущего президента, так как фактически за то время, что ее муж лежит в реанимации, Клэр в пробивании «стеклянного потолка» добивается оглушительного и окончательного успеха — она доказывает всем свою способность стать во главе страны и становится политическим партнером своего мужа в предвыборной гонке.

Интересен и тот факт, что в четвертом сезоне встречается эпизод, когда Демократическая партия фактически отдает предпочтение женщине-кандидату — против Фрэнка Андервуда. Как возможный политический противник выступает действующий госсекретарь США Кэти Дюран. Обе героини сериала обладают

значительным сходством с Хиллари Клинтон — обе блондинки и предпочитают похожий стиль в одежде. Однако Дюран похожа на Клинтон больше в силу возраста и почти идентичной прической. Она осторожный дипломат и искусный политик, который, как и Клэр, может стать опасным соперником.

Таким образом, акцент в данном сериале иногда смещается от одной из главных героинь на второстепенных персонажей, среди которых, однако, много сильных женщин, что снова подтверждает сильные тренды феминизма в сериалах о политике.

Есть и другие занимательные параллели экранного мира «Карточного домика» с политической реальностью США, на которые также хотелось бы обратить внимание. В первую очередь, — это образ главного кандидата в президенты США от Республиканской партии — конгрессмена Уилла Конвэя. В нападающей манере конгрессмена можно увидеть черты политического оппонента Барака Обамы — конгрессмена Митта Ромни. Однако, что гораздо важнее, — это одна из главных черт Конвэя: он медиазвезда и предпочитает вести предвыборную коммуникацию через Twitter, социальные медиа и онлайн-трансляции. В этом можно увидеть игрока политической реальности США уже 2016 года — Дональда Трампа, которому многие приписывают победу именно за счет активного использования онлайн-коммуникации с избирателями. Интересно отметить и тот факт, что ранее конгрессмен был хорошим другом четы Андервудов — похожие истории о близкой дружбе семей Клинтон и Трампа можно встретить и в американской, и в российской медиасреде. (Характерный пример обсуждения этой темы: [27])

Во вторую очередь, хотелось бы обратить особое внимание на образ России в экранной реальности телесериала. Примечательно, что президента России зовут Виктор Петров (В.П.). Внешне он имеет довольно очевидное сходство с действующим президентом России Владимиром Путиным и несколько раз упоминает о своем прошлом в силовых структурах. Это властный персонаж, который готов навязывать свою повестку, не терпит противоречия

своей воле, привык решать проблемы своими методами. Примечательно, что с русскими олигархами и магнатами, которые чем-то не нравятся Петрову, он привык расправляться через убийства и похищения, о чем подробно рассказывается в самом начале четвертого сезона. Именно Россия является причиной нефтяного кризиса в США, о котором идет речь в сериале. Многие персонажи подчеркивают нестабильность экономики России, а также ее возможный крах в ближайшем будущем.

Наконец, последняя важная черта, которую хотелось бы отметить, — это главный враг США в четвертом сезоне сериала, «безликое зло», названное здесь Исламским Халифатом. Все черты этой сущности в сериале почти зеркально отражают портрет запрещенной в РФ организации «Исламское Государство» (ИГ или ИГИЛ). Исламский халифат — это солдаты-фанатики, которые действуют через террористические акты, взятие заложников и вербовку жителей США, переходящих в исламскую веру, после чего начинают действовать в интересах халифата. В четвертом сезоне сериала показано, как после атаки на халифат со стороны США террористы из бывших граждан захватывают в заложники американскую семью и в обмен на их жизни требуют освободить одного из глав халифата — опасного террориста и военного начальника.

Подчеркнем, что именно Клэр Андервуд, а не ее муж, встречается с двумя носителями «политического зла» лицом к лицу: Клэр ведет переговоры относительно нефтяного кризиса с Виктором Петровым и успешно выводит из кризиса мировую экономику. Именно Клэр встречается с лидером Исламского халифата, которого привозят к ней из американской тюрьмы, чтобы убедить его выступить с обращением для террористов и потребовать отпустить заложников. В обоих случаях политические оппоненты в силу своей культуры и характера не признают за женщинами права заниматься политикой. И в обоих случаях Клэр Андервуд удаётся их переубедить, заставить воспринять себя всерьез.

Таким образом, снова происходит разбивание «стеклянного потолка», пусть и перенесенное в признание со стороны политических противников.

Подытоживая сказанное, отметим, что перечисленные сериалы демонстрируют активное усиление повестки и трендов феминизма в политике. Женщины-политики все чаще становятся главными героинями не только сериалов, но и других произведений массового искусства. Так, героини трех перечисленных сериалов при этом имеют черты, которые позволяют сопоставить их с образом нынешней политической реальности США — Хиллари Клинтон. В числе таких сходств обычно позиция героини в качестве госсекретаря страны, ее прошлое — муж, который является бывшим президентом США, разлады в семье из-за его сексуальных похождений, предпочтение в выборе женщин в качестве политических помощников. Отметим и то, что героини всех трех сериалов, как и госпожа Клинтон, являются блондинками. При этом в двух сериалах можно увидеть сходство стрижек героинь с тем стилем, который, появляясь на публике в течение предвыборной кампании 2016 года, выбрала для себя Клинтон.

Два из трех сериалов («Политиканы», «Мадам госсекретарь») при этом напрямую обвинялись в лоббировании интересов госпожи Клинтон. Однако в деталях здесь был рассмотрен именно тот телесериал, который избежал подобных обвинений («Карточный домик»). В нем, во-первых, примечательно, что акцент в «Карточном домике» смещен с героини на героя — в сериале действует именно семейная чета Андервудов, где Клэр, в начале первого сезона — жена будущего президента США Фрэнка Андервуда, сначала выступает в роли его негласного помощника и претендует исключительно на роль первой леди. Ее выход в качестве политической героини происходит гораздо позже, только в середине четвертого сезона сериала (премьера состоялась в марте 2016 года, незадолго после начала праймериз в США). Как и героини других сериалов, Клэр Андервуд задается целью пробить «стеклянный

потолок» для женщин в политике и преуспевает в этом разными способами, хотя пока и не добивается главного — поста президента страны. Тем не менее создатели сериала уверенно выводят ее в качестве возможного и будущего президента, показывая ее полную готовность к этой должности.

Сведения о том, действительно ли чета Клинтон спонсировала производство указанных сериалов, не поддаются проверке. Однако, если это действительно имело место, тогда перед нами нестандартный пример использования политического сторителлинга и PR-коммуникации через создание привлекательных образов в экранных реальностях, имеющих своей целью изменение отношения к прототипу в политической реальности США — госпоже Клинтон. В любом случае нельзя отрицать, что вне зависимости от факта спонсорства сериалы не могли не повлиять на отношение к теме в целом — женщинам в политике и к Хиллари Клинтон как одной из главных героинь текущей политической реальности, в частности.

Одно из важных свойств сюжетики, отмечаемых исследователями, — это то, что зритель верит истории и погружается в нее эмоционально, даже зная, что история сама по себе является вымыслом [см об этом 15]. Другое свойство сюжетики, которое может сработать в данном случае — это метод снежного кома, когда похожие истории накладываются друг на друга и за счет этого усиливают эффект общей идеи [8, с. 169]. Наконец, третье важное свойство проистекает из свойств сюжетики, которая для объяснения реальности с древнейших времен использовалась людьми в тесном взаимодействии с экранами. То же правило распространяется и на политику, для понимания которой у большей части населения не хватает необходимого образования, уровня новостной грамотности и достаточного количества времени для сбора, проверки и анализа поступающей политической информации.

В заключение хотелось бы привести мысль одного из героев «Карточного домика», которая в полной мере отражает не только

экранную реальность сериала, но и наши современные политические реалии. Фрэнк Андервуд имеет привычку разговаривать напрямую со зрителем, разрушая четвертую стену, тогда как у зрителя возникает ощущение, что некоторые откровения о политической жизни он узнает напрямую от президента США: «Политика уже не просто театр — это шоу-бизнес». Следовательно, велика вероятность, что в эпоху так называемой политики постправды политические деятели начнут (возможно, уже начали) не просто использовать экраны телевизоров и компьютеров для трансляции собственных политических воззрений, но и в более творческих формах — например, через сериалы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Livingstone S. On the mediation of everything: ICA presidential address 2008 // *Journal of Communication*. 2009. 59 (1). P. 1–18.

2. Deacon D., Stanyer J. Mediatization: key concept or conceptual bandwagon? [Электронный ресурс] // *Media, culture & society*. 2014. August 8. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443714542218> (Дата обращения: 22.03.2018.)

3. Hepp A. Mediatization: theorizing the interplay between media, culture and society / A. Hepp, S. Hjarvard, K. Lundby [Электронный ресурс] // *Culture & Society*. 37 (2), p. 314–324; URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443715573835> (Дата обращения: 22.03.2018)

4. Wojtkowski Ł. The present tense of mediatization studies [Электронный ресурс] // *Mediatization studies*. 2017. Vol 1, No 1. URL: <http://journals.umcs.pl/ms/article/view/4693> (Дата обращения: 22.03.2018)

5. Wimmer J. (Mis) Understanding Political Participation: Digital Practices, New Forms of Participation and the Renewal / J. Wimmer, C. Wallner, R. Winter, K. Oelsner. New York: Taylor and Francis, 2018 [Электронный ресурс] // URL: <https://www.routledge.com/>

MisUnderstanding-Political-Participation-Digital-Practices-New-Forms/Wimmer-Wallner-Winter-Oelsner/p/book/9781138658783
(Дата обращения: 22.03.2018)

6. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.: Канон-Пресс, 2003. 462 с.

7. Маклюэн Г.М. Война и мир в глобальной деревне / Г.М. Маклюэн, К.М. Фиоре. М.: АСТ: Астрель, 2012. 219 с.

8. Bennett W.L. Toward a New Political Narrative / W.L. Bennett, M. Edelman // Journal of Communication. 1985. Vol. 35. No 4. P. 156–171.

9. McGee M.C. Narrative Reason in Public Argument / M.C. McGee, J.S. Nelson // Journal of Communication. 1985. Vol. 35. No 4. P. 139–155.

10. Fisher W.R. The Narrative Paradigm: In the Beginning // Journal of Communication. 1985. Vol. 35. No 4. P. 74-89.

11. Гринберг Т.Э. Коммуникационная концепция связей с общественностью: модели, технологии, синергетический эффект. М.: Изд-во Московского университета, 2012. 322 с.

12. Цуладзе А.М. Формирование имиджа политика в России. М.: Университет, 1999. 143 с.

13. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием. М.: Алгоритм, 2004. 526 с.

14. Шестов Н.И. Политический миф теперь и прежде. М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2005. 409 с.

15. Mayer F.W. Narrative Politics: Stories and Collective action. NY: Oxford University Press, 2014. 192 p.

16. Miskimmon A. Strategic Narratives: communication power and the new world order / A. Miskimmon, B. O'Loughlin, L. Roselle. NY: Routledge, 2013. 240 p.

17. Шомова С.А. От мистории до стрит-арта. Очерки об архетипах культуры в политической коммуникации. М.: Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», 2016. 262 с.

18. Шомова С.А. Новые медиа и «новая этика»: к вопросу о

ценностных трансформациях журналистской профессии // Меди-аАльманах. 2016. № 4. С. 12-20.

19. Минченко Е. Аутопсия кампании Хиллари Клинтон и рецепты победы Трампа [Электронный ресурс] // Московский центр Карнеги [сайт] URL: <http://carnegie.ru/commentary/?fa=67751> (Дата обращения: 12.05.2017)

20. Документальный фильм о Хиллари Клинтон получил «Золотую малину» [Электронный ресурс] // Интерфакс [сайт] 25.02.2017. URL: <http://www.interfax.ru/culture/551326> (Дата обращения: 22.03.2018)

21. Фрейденоберг О.М. Система литературного сюжета [Электронный ресурс] // Монтаж. Литература. Искусство. Театр. Кино. М., 1988. С. 216–236. URL: http://ec-dejavu.ru/p/Plot_Freidenberg.html (Дата обращения: 22.03.2018)

22. Франц М.Л. Психология сказки. Толкование волшебных сказок [Электронный ресурс] / E-reading.club: электронная библиотека. URL: <http://www.e-reading.club/book.php?book=90417> (Дата обращения: 22.03.2018)

23. Homo Narrans: Story-Telling in Mass Culture and Everyday Life // Journal of Communication. 1985. Vol. 35. No 4. P. 73.

24. Фрейденоберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997. 448 с.

25. Stasi L. Over the Hill [Электронный ресурс] // New York Post. 2012. July 13. URL: <http://nypost.com/2012/07/13/over-the-hill-2/> (Дата обращения: 12.05.2017)

26. “Madam Secretary” a campaign ad for Hillary Clinton 2016? [Электронный ресурс] // Fox News. URL: <http://www.foxnews.com/entertainment/2014/09/22/madam-secretary-campaign-ad-for-hillary-clinton-2016.html> (Дата обращения: 12.05.2017)

27. Политика требует жертв: Трамп и Клинтон перестали дружить семьями [Электронный ресурс] // НТВ: [сайт]. 22.03.2016. URL: <http://www.ntv.ru/novosti/1615522/> (Дата обращения: 12.05.2017)

1. Livingstone S. On the mediation of everything: ICA presidential address 2008 // *Journal of Communication*. 2009. 59 (1). P. 1–18.
2. Deacon D., Stanyer J. Mediatization: key concept or conceptual bandwagon? [Электронный ресурс] // *Media, culture & society*. 2014. August 8. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443714542218> (22.03.2018.)
3. Hepp A. Mediatization: theorizing the interplay between media, culture and society / A. Hepp, S. Hjarvard, K. Lundby [Электронный ресурс] // *Culture & Society*. 37 (2), p. 314–324; URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443715573835> (22.03.2018)
4. Wojtkowski Ł. The present tense of mediatisation studies [Электронный ресурс] // *Mediatization studies*. 2017. Vol 1, No 1. URL: <http://journals.umcs.pl/ms/article/view/4693> (22.03.2018)
5. Wimmer J. (Mis) Understanding Political Participation: Digital Practices, New Forms of Participation and the Renewal / J. Wimmer, C. Wallner, R. Winter, K. Oelsner. New York: Taylor and Francis, 2018 [Электронный ресурс] // URL: <https://www.routledge.com/MisUnderstanding-Political-Participation-Digital-Practices-New-Forms/Wimmer-Wallner-Winter-Oelsner/p/book/9781138658783> (22.03.2018)
6. MacLewin G.M. Ponimanie Media: Vneshnee rasshirenie cheloveka. [Understanding the Media: the External Expansion of Man]. Moscow: Canon-Press, 2003. 462 p.
7. MacLewin G.M. Voyna i mir v global'noy derevne [War and Peace in the Global Village] / G.M. MacLewin, K. M. Fiore. Moscow: AST: Astrel, 2012. 219 p.
8. Bennett W.L. Toward a New Political Narrative / W.L. Bennett, M. Edelman // *Journal of Communication*. 1985. Vol. 35. No 4. P. 156–171.
9. McGee M.C. Narrative Reason in Public Argument / M.C. McGee, J.S. Nelson // *Journal of Communication*. 1985. Vol. 35. No 4. P. 139–155.

10. Fisher W.R. The Narrative Paradigm: In the Beginning // Journal of Communication. 1985. Vol. 35. No 4. P. 74-89.

11. Grinberg T.E. Kommunikatsionaya kontseptsia svyazey s obshchestvennos'yu: modeli, tekhnologii, sinnergeticheskiy effect [The Communicational Conception of Connections with Society: Models, Technologies, the Synergetic Effect]. Moscow: Izdatel'stvo Moskovskogo universiteta [Moscow University Press], 2012. 322 p.

12. Tsuladze A.M. Formirovanie imidzha politika v Rossii [The Formation of the Image of the Politician in Russia]. Moscow: Universitet, 1999. 143 p.

13. Kara-Murza S.G. Manipulyatsia soznaniem [Manipulation of Consciousness] Moscow: Algoritm, 2004. 526 p.

14. Shestov N.I. Politicheskiy mif teper' i prezhde [Political Myth Now and Before] Moscow: OLMA-PRESS, 2005. 409 p.

15. Mayer F.W. Narrative Politics: Stories and Collective action. NY: Oxford University Press, 2014. 192 p.

16. Miskimmon A. Strategic Narratives: communication power and the new world order / A. Miskimmon, B. O'Loughlin, L. Roselle. NY: Routledge, 2013. 240 p.

17. Shomova S.A. Ot misterii do strit-arta. Ocherki ob arkhetypakh kultury i politicheskoy kommunikatsii [From the Mysteries to Street Art. Essays about Archetypes of Culture and Political Communication]. Moscow: Natsional'ny issledoval'skiy universitet "Vysshaya shkola ekonomiki" [National Research University "Highest School of Economics"], 2016. 262 p.

18. Shomova S.A. Novye media i "novaya etika": k voprosu o tsennostnykh transformatsiyakh zhurnalistskoy professii [New Media and "New Ethics": Concerning the Question of Value-Related Transformations of the Journalist Profession] // Media Almanac. 2016. No. 4. pp. 12-20.

19. Minchenko E. Autopsia kampanii Hillari Klinton i retsepty pobedy Trampa [The Autopsy of the Campaign of Hillary Clinton and Recipes of the Victory of Trump] [Electronic resource] // Moscow Carnegie

Center [website] URL: <http://carnegie.ru/commentary/?fa=67751> (12.05.2017)

20. Dokumentalny film o Hillari Klinton poluchil “Zolotuyu malinu” [A Documentary Film about Hillary Clinton Received a “Golden Raspberry” Award] [Electronic resource] // Interfax [website] February 25, 2017. URL: <http://www.interfax.ru/culture/551326> (22.03.2018)

21. Freidenberg O.M. Sistema literaturnogo syuzheta [The System of the Electronic Plot] [Electronic resource] // Montazh. Literatura. Iskusstvo. Teatr. Kino. [Montage. Literature. Art. Theater. Cinema.] Moscow, 1988. pp. 216–236. URL: http://ec-dejavu.ru/p/Plot_Freidenberg.html (22.03.2018)

22. Frants M.L. Psihologia skazki. Tolkovanie volshebnykh skazok [The Psychology of the Fairy Tale. Interpretation of Fairy Tales] [Electronic resource] / E-reading.club: Elektronnaya biblioteka. URL: <http://www.e-reading.club/book.php?book=90417> (22.03.2018)

23. Homo Narrans: Story-Telling in Mass Culture and Everyday Life // Journal of Communication. 1985. Vol. 35. No 4. P. 73.

24. Freidenberg O.M. Poetika syuzheta i zhanra. Moscow: Labirint, 1997. 448 p.

25. Stasi L. Over the Hill [Electronic resource] // New York Post. 2012. July 13. URL: <http://nypost.com/2012/07/13/over-the-hill-2/> (12.05.2017)

26. “Madam Secretary” a campaign ad for Hillary Clinton 2016? [Electronic resource] // Fox News. URL: <http://www.foxnews.com/entertainment/2014/09/22/madam-secretary-campaign-ad-for-hillary-clinton-2016.html> (12.05.2017)

27. Politika trebuet zhertv: Tramp i Klinton perestali druuzhit' semyami [Politics demands Sacrifices: Trump and Clinton Stopped being Friends with Each Others' Families] [Electronic resource] // NTV: [website]. 22.03.2016. URL: <http://www.ntv.ru/novosti/1615522/> (12.05.2017)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ЮЛИЯ АЛЕКСАНДРОВНА ЧЕРНЕНКО

ассистент факультета коммуникаций, медиа и дизайна

Национальный исследовательский Университет

«Высшая школа экономики»

109028, Москва, Хитровский пер., д. 4, корп. 10

ORCID: 0000-0001-6519-3702

E-mail: julia.chernen@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR

JULIA A. CHERNENKO

Assistant of the Faculty of Communication, Media, and Design

National Research University "Higher School of Economics"

109028, Moscow, Hitrovskij per., d. 4, korp. 10

ORCID: 0000-0001-6519-3702

E-mail: julia.chernen@gmail.com

**ЯЗЫК
ЭКРАННЫХ
МЕДИА**

**THE LANGUAGE
OF VISUAL
MEDIA**

ИРИНА СЕРГЕЕВНА ГЛЕБОВА

*кандидат политических наук, доцент кафедры
«Режиссура кино и мультимедиа»
«Институт кино и телевидения» (ГИТР) г. Москва*

*ORCID: 0000-0002-3545-1405
iglebova@mail.ru*

ВАЛЕНТИН АЛЕКСАНДРОВИЧ ХОДАКОВ

*доцент кафедры
«Звукорежиссура и музыкальное искусство»
«Институт кино и телевидения» (ГИТР) г. Москва*

*ORCID: 0000-0002-3637-021X
wsf_val@mail.ru*

JUNIORSkills КАК ФАКТОР СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ БУДУЩЕГО

**(НА ПРИМЕРЕ РЕГИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА
JUNIORSKILLS 2018 МОСКВА)**

Аннотация. В работе представлена краткая история развития некоммерческого международного движения профессиональной подготовки квалифицированных кадров «WorldSkills International» («WSI»). Авторы статьи впервые в научном мире исследуют данное направление, определяют перспективы проведения Чемпионата «JuniorSkills» по мультимедийной журналистике

в России и его роль в профессиональной подготовке и профориентации молодых специалистов. В статье используется метод системного анализа, полученного в результате личного опыта по судейству и экспертной оценке Регионального Чемпионата «JuniorSkills» 2018 в Москве. В виде схемы представлены профессии, которые составляют единое целое наиболее популярного формата мультимедийного сторителлинга — лонгрид, производство которого является основным заданием по компетенции «Мультимедийная журналистика». Проведенное анкетирование позволило определить важнейшие вопросы подготовки участников (школьников) и экспертов к следующим Чемпионатам «JuniorSkills». На основании анализа предложены конкретные действия, направленные на повышение стандартов профессиональной подготовки и развитие мультимедийной журналистики как самостоятельной профессии будущего. В данной статье впервые сформулированы выводы, позволяющие оценить данное направление «JuniorSkills» («JS») как перспективное и инновационное для подготовки универсальных журналистов нового поколения.

Ключевые слова: JuniorSkills, WorldSkills, мультимедийная журналистика, лонгрид, универсальные специалисты, медиа пространство, профессиональные стандарты, профориентация школьников.

JUNIORSKILLS AS A FACTOR OF CREATION OF MULTIMEDIA JOURNALISM OF THE FUTURE

(ON THE EXAMPLE OF THE REGIONAL CHAMPIONSHIP
“JUNIORSKILLS” 2018 MOSCOW)

IRINA S. GLEBOVA

*PhD in Political sciences, associate professor of the
Department of Movie, Television and Multimedia Directing
at the GITR Film and Television School, Moscow*

ORCID: 0000-0002-3545-1405

iglebova@mail.ru

VALENTIN A. KHODAKOV

*Associate Professor of the department of Sound
Engineering and Musical Art at
GITR Film and Television school, Moscow*

ORCID: 0000-0002-3637-021X

e-mail: wsf_val@mail.ru

Abstract. *The article presents a brief history of the development of the non-commercial international movement of professional training of qualified personnel “WorldSkills International” (“WSI”). For the first time in the world of scholarship the authors of the article are exploring this direction, determining the prospects of the “JuniorSkills” Championship for Multimedia Journalism in Russia and its role in the training and career guidance of young professionals. The article uses the method of systemic*

analysis obtained as a result of personal experience in judging and expert evaluation of the regional Championship “JuniorSkills” 2018 in Moscow. Professions forming a unified whole are being presented in the form of diagrams in one of the most popular formats for multimedia storytelling – “longread”, the production of which is the main task of the competence of “Multimedia journalism”. The conducted survey allowed to identify critical issues of training participants (students) and experts for the next “JuniorSkills” Championships. On the basis of the analysis concrete actions are proposed aimed at raising the standards of professional training and the development of multimedia journalism as an independent profession of the future. In this article for the first time conclusions are formulated making it possible to estimate this direction of “JuniorSkills” (“JS”) as being perspective and innovative for training new generations of universal journalists.

Keywords: *JuniorSkills, WorldSkills, multimedia journalism, longed, versatile, professionals, media, professional standards, career guidance students*

Одной из злободневных проблем в нашей стране является острая нехватка молодых кадров для digital-трансформации бизнеса. Для их появления необходимо перестроить всю систему профессионального образования. В связи с этим Союз «WorldSkills Russia» («Молодые профессионалы России») в целях возрождения рабочих профессий ввел новые для них стандарты, изменил экзаменационную систему в колледжах и вузах, а также стал связующим звеном между работодателями и молодыми работниками [1]. Поставленные в середине прошлого века одним из инициаторов Движения WorldSkills International (WSI) Фр. Альбертом-Видалем задачи превратить участников соревнований в образец для подражания молодежи, организовать международ-

ные встречи экспертного и профессионального сообществ и дать молодым рабочим возможность определиться на мировом рынке труда — остаются актуальными и сегодня. Не случайно за 70 лет со времени возникновения чемпионатов профессионального мастерства их масштабы выросли в несколько раз: в 1950-м году собралось всего лишь 12 конкурсантов, в 2017-м на 44-м чемпионате WorldSkills в Абу-Даби — 1300. На международном первенстве в Казани в 2019 году ожидается уже полторы тысячи участников [1].

Научное осмысление достижений дипломантов «WorldSkills International» (международной организации, целью которой является развитие профессионального, технического и ориентированного на сферу услуг образования, а также повышение стандартов профессиональной подготовки специалистов разных рабочих профессий в 75 странах мира) изучается за рубежом. Полученные финскими исследователями результаты показали, что участники Чемпионата отличались от своих коллег рядом приобретенных ценных качеств: «навыками межличностного общения, волей, мотивацией и другими характеристиками, жизненно важными для профессионального опыта и профессионального развития... особое внимание уделялось важности логико-математических навыков (понимание общих рабочих процессов, быстрого и независимого творческого мышления по решению проблем)» [2, с. 108]. Британские исследователи в результате исследования особенностей использования и применения результатов Чемпионата «WorldSkills» на базе колледжей отмечали «повышение устремления студентов к профессии, росту самооценки... преобразованию учащихся в новые профессиональные личности, благодаря восприятию “унаследованного” опыта профессиональных учителей» [3, с. 154].

Наша же задача состоит в том, чтобы рассмотреть в Движении «WorldSkills» участие России, поскольку до сих пор отечественная система подготовки молодых специалистов в этом явлении не исследовалась, а между тем использование у нас луч-

ших международных обучающих практик и стандартов обратило на себя большое внимание в мире.

Ценность движения «WorldSkills» отметил Президент Российской Федерации В.В. Путин: «У нас появляется все больше молодых специалистов и высококвалифицированных рабочих, способных решать задачи нового технологического уровня. Такие чемпионаты — это, безусловно (и мы с вами это хорошо понимаем), не только престижные турниры. Они задают тон, ориентируют для развития национальной системы образования на основе лучших мировых практик, помогают настраивать образовательные программы и профессиональные стандарты под запросы текущего дня, экономики» [4, с. 371].

Движение «WorldSkills» зародилось в Испании в эпоху кризиса после Второй мировой войны как международное некоммерческое движение по профессиональной подготовке квалифицированных кадров. Генеральный директор Испанской молодежной организации г-н Антонио Элола Оласо решил создать систему профессионального образования, которая бы эффективно готовила кадры, поднимала престиж рабочих профессий, объединяла молодежь, их родителей и преподавателей с потенциальными работодателями.

Первый национальный конкурс по профессионально-технической подготовке специалистов (рабочие специальности) состоялся в Испании в 1947 году, уже через 6 лет его поддержали 6 европейских стран, к 1980 — 17 стран, включая США и Японию. Развитие профессионального образования проводилось «WorldSkills» посредством организации и проведения конкурсов профессионального мастерства среди молодых квалифицированных кадров. Каждый участник соревнований должен был продемонстрировать свои профессиональные навыки в соответствии с требованиями международных стандартов, в рамках заданного времени, под контролем наставников и экспертов — ведущих специалистов в заданной области. В итоге «стандарты «WorldSkills» позволяли

«задавать планку» для подготовки специалистов высокого уровня и формулировать требования к выпускникам образовательных учреждений» [5].

В 1983 году была сформирована международная организация по проведению конкурсов профессионального мастерства — «International Vocational Training Organisation» («IVTO»). В 2000 году это международное движение объединило 36 стран-участников, и символика «IVTO» была изменена на «WorldSkills International» («WSI»). К 2017 году под эгиду «WSI» вошли 76 стран, которые ежегодно участвуют в региональных и национальных соревнованиях, континентальных первенствах, и раз в 2 года — в Мировом чемпионате. Рабочие и инженерные профессии (каменщик, слесарь, сварщик, токарь, электромонтер по ремонту и обслуживанию электрооборудования, монтажник, технолог, оператор для работы с различным промышленным оборудованием и другие) составляют основной блок специальностей Чемпионата¹, каждый блок состоит из компетенций². Миссия «WSI» — определение высшей категории специалистов, выработка важнейших профессиональных навыков и умений, отбор лучших из лучших профессионалов с опытом по каждой конкретной профессии, «с помощью совместных действий государств-членов мировой общественности содействовать тому, чтобы профессии и высокий уровень квалификации вносили свой вклад в достижение экономического успеха и развития личности» [6, с. 491]. «Применение стандартов «WorldSkills» даст новый качественный импульс к развитию и распространению профессиональных стандартов подготовки специалистов рабочих специальностей» [4, с. 374].

¹ Блоки специальностей Чемпионата «WS»: «Строительство и строительные технологии», «Производство и инженерные технологии», «Информационные и коммуникационные технологии», «Творчество и дизайн», «Сфера услуг», «Транспорт и логистика».

² «Компетенция» (в терминологии «WSI») — профессиональная способность Участника успешно действовать на основе умений, знаний и практического опыта при выполнении конкурсного задания и решении задачи профессиональной деятельности. Профессиональные компетенции «WSI» включают перечень из 50 профессий (специальностей).

Россия присоединилась к движению «WorldSkills International» в 2012 году и впервые приняла участие в Чемпионате Европы 2014. Через год Сборная команда России «WorldSkills Russia»³ (категория 18+) участвовала на Чемпионате Мира «WorldSkills Competition 2015» в Сан-Паулу и завоевала 14 место в общем зачете, став обладательницей 6 медалей «За высшее мастерство»⁴. Итогами участия в соревнованиях Европейского уровня становится повышение интернационализации профессионального образования и обучения. Показав достойный результат, Россия была выбрана на Генеральной ассамблее «WSI» страной проведения мирового первенства, которое, как было сказано выше, состоится в Казани в 2019 году.

В мае 2015 года в рамках III Национального чемпионата «WorldSkills Russia» в Казани впервые состоялся I Национальный чемпионат «JuniorSkills» («JS»). В отличие от «WSR», где принимают участие специалисты категории 18+, «JS» была создана для школьников 10–17 лет как программа ранней профессиональной подготовки. Эта программа была инициирована в 2014 году Фондом Олега Дерипаски «Вольное Дело» при поддержке Агентства стратегических инициатив, «WorldSkills Russia», Министерства образования и науки РФ, Министерства промышленности и торговли РФ. Концепция программы «JuniorSkills» — создание модели ранней профориентации, «каждый школьник имеет возможность попробовать себя в разных профессиях и сферах, в том числе в профессиях будущего, обучаясь у профессионалов; а также углубленно освоить и даже получить к окончанию школы профессию» [7, с. 13].

Участниками I Национального чемпионата «JuniorSkills» 2015 стали более 100 школьников из 14 регионов России, победу одер-

³ «WorldSkills Russia» («WSR») — некоммерческое движение, осуществляющее цели и задачи «WorldSkills International» («WSI») на территории Российской Федерации.

⁴ К началу 2018 года Сборная России «WorldSkills» занимает 27 место (из 75) в мировом рейтинге стран.

жала команда Республики Татарстан. Поручением В.В. Путина от 21 сентября 2015 года чемпионаты «JuniorSkills» включены в стратегическую инициативу «Новая модель системы дополнительного образования детей». II Национальный чемпионат «JS» состоялся в мае 2016 года в Москве, в нем приняли участие 173 школьника из 20 регионов России и двух стран (Белоруссии и Швейцарии). В мае 2017 года в Краснодаре прошел III Национальный чемпионат «JS» в рамках V Финала Национального чемпионата «Молодые профессионалы» («WorldSkills Russia»). В этом Чемпионате приняли участие 148 команд, 197 наставников и экспертов из 36 регионов России, а также юниоры из Белоруссии, Швейцарии, Нидерландов⁵. По итогам пяти Национальных чемпионатов «WorldSkills Russia» была составлена табл. 1, аккумулировавшая количественные показатели участников «JuniorSkills» (актуальные на 1 января 2018 года).

Таблица 1

Количественные показатели «JuniorSkills»

Отборочные чемпионаты (кол-во)	Компетенции (востребованные профессии будущего)	Кол-во регионов	Кол-во участников (школьники)	Кол-во наставников и экспертов	Партнеры Компании (потенциальные работодатели)
102	20	56	3000	900	250

Новая, перспективная и востребованная профессия будущего «Мультимедийная журналистика» была предложена Сборной России мировому сообществу «WorldSkills» как «презентационная» для включения в общий список компетенций Чемпионата. В качестве апробации эту специальность ввели в программу

⁵ Победу в командном зачете одержала Сборная команда Москвы, второе место заняла Сборная Республики Татарстан, третье место разделили команды Новосибирской области, Краснодарского края и Санкт-Петербурга.

регионального Чемпионата «JuniorSkills» 2015. Через год эксперимент по внедрению новой компетенции повторили на региональных Чемпионатах Москвы, Санкт-Петербурга, Казани, и впервые включили в список компетенций III Национального чемпионата «JuniorSkills» 2017 в рамках V Национального чемпионата «WorldSkills Russia»⁶.

Схема оценки навыков и квалификации конкурсантов по «Мультимедийной журналистике» включает в себя задание по созданию мультимедийной статьи в формате лонгрид. Лонгрид (от англ. «long read» — «долгое чтение») — формат подачи журналистских материалов в Интернете⁷. «Основными характеристиками его создания является сочетание большого текстового материала (посвященного одной теме) с различными мультимедийными элементами: фотографиями, аудио, видео сюжетами, инфографикой, анимацией и другими визуальными компонентами» [8, с. 247]. Впервые лонгрид как новый формат мультимедийной журналистики был зафиксирован зарубежными медиа-экспертами в 2012 г. на сайте журнала «The New York Times» в проекте «Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek» («Снегопад: лавина в проходе “Крик”») [9]. Графический директор данного проекта Стив Дуэнс писал, что главной задачей проекта стало создание нового и необычного продукта, в котором все «мультимедийные элементы воспринимались естественной и органичной частью повествования» [10, с. 284].

Таким образом, мультимедийная статья была адаптирована к онлайн-чтению и стала естественной для зрительского восприятия. Проект «Snow Fall» в 2013 году получил Пулитцеровскую премию за художественное письмо, после чего цифровая онлайн-среда

⁶ Остальные страны-участники движения «WorldSkills International» компетенцию «Мультимедийная журналистика» считают «презентационной» и пока не включили в общий список компетенций Мирового Чемпионата (данные на 1 января 2018 года).

⁷ В онлайн-среде помимо термина «лонгрид» («long read») можно встретить синонимы, такие как: «long story», «сноуфолл» («snow fall»), «deep story», «мультимедийная история».

предоставила повествовательной журналистике новые возможности — мультимедийные элементы и присутствие в Интернете, которые могут как укрепить подлинность истории, так и ослабить ее эффект погружения из-за слишком большого количества сенсорных стимулов. В июне 2013 года политический новостной сайт Politico объявил, что Сьюзан Глассер, тогдашний главный редактор журнала «Foreign Policy», присоединилась к своей команде, чтобы помочь ей добиться успеха в «игре за длинную форму» [11] и чтобы доказать, что читатели Интернет-изданий готовы воспринимать объемные тексты и таким образом противостоять распространенному убеждению, что веб-статьи требуют коротких форм.

В целом лонгрид, по наблюдению А. Золотухина и Ю. Мажарина, явился одним из показателей вершины современного журнализма: «В условиях нарастания информационного шума и непрекращающихся информационных войн, которые ознаменовали последние годы, у аудитории произошло “переедание информационным фастфудом” и возникло закономерное желание обстоятельно разобраться в сути событий, сопереживать им. А лонгриды как нельзя лучше помогают сделать это, детально рассматривая с разных сторон заявленную тему» [12, с. 94].

Для наглядности на рис. 1 (см. стр. 220) представлены мультимедийные профессии, которые составляют единое целое нового мультимедийного направления — лонгрид.

Крупнейшие мультимедийные агентства мира («CNN», «The New York Times») последние 5 лет соперничают друг с другом по созданию имиджевых спецпроектов в формате лонгрид. Для подготовки одной такой статьи издательства привлекали от 15–25 специалистов в области мультимедиа, выделяли на производство длительные сроки (от нескольких недель — до нескольких месяцев), что естественно требовало значительных финансовых затрат. Результатом работы становился качественный мультимедийный лонгрид, который вызывал у читателей яркие эмоции, обсуждения, реакцию, им делились в социальных сетях. По оцен-

ке экспертов, самые дорогие интерактивные статьи мира в один день становились популярными и востребованными читателями⁸.



Рис. 1. Структура лонгрид по мультимедийным профессиям

После разработки «Тильда» («Tilda CC» — tilda.cc/ru/)⁹ у онлайн-изданий появилась возможность в 10–20 раз сократить расходы на производство лонгридов и привлекать минимальное количество специалистов. Навыки, которыми теперь должен обладать мультимедийный журналист для создания лонгрида расширились: на-

⁸ Проект «Snow Fall» («Снегопад») только за первую неделю в Интернете просмотрели 3,5 миллиона пользователей.

⁹ «Тильда» («Tilda Publishing») и «Medium.com» — это универсальные блог-платформы, на базе которой удобно конструировать лонгрид и любые интерактивные истории.

писание и редактирование текста по заданному информационному поводу, создание телевизионного видеоконтента, фотосъёмка и обработка фотографий, запись аудиоматериалов, видеомонтаж, создание интерактивных компонентов, владение основами веб-дизайна, вёрстка и управление Интернет материалами (размещение их на платформе «Тильда»). По мнению исследователя М. Булаевой, журналистские тексты в совокупности с мультимедийными платформами формируются в определенную структуру, приобретают новые формы и дают возможность характеризовать лонгрид, как «формат универсальной журналистики. В отличие от жанра, суть которого определяется содержательными характеристиками материала, формат характеризует, прежде всего, структурные особенности медиапродукта» [13, с. 122].

Именно поэтому создание интерактивной статьи в формате лонгрид стало основным конкурсным заданием для участников Чемпионата «JuniorSkills» в компетенции «Мультимедийная журналистика».

Сборная команда Москвы впервые присоединилась к региональному Чемпионату «JuniorSkills» в 2016 году¹⁰. В первом заочном предварительном отборе участников Чемпионата в компетенции «Мультимедийная журналистика» приняли участие 142 команды (по 3 человека). Для участия в I московском региональном Чемпионате «JuniorSkills» 2016 было отобрано 10 команд, конкурсантов разделили по двум возрастным категориям: 10+ (5 команд, возраст школьников от 10 до 13 лет) и 14+ (5 команд, возраст школьников от 14 до 17 лет). Участникам конкурса нужно было создать и опубликовать в Интернет мультимедийную статью в формате лонгрид,

¹⁰ По итогам III Национального чемпионата «JuniorSkills» 2017 в Краснодаре победу в медальном зачете одержала сборная команда города Москвы. На счету сборной столицы 27 медалей, из них: 17 золотых, 4 серебряных и 6 бронзовых. Юные москвичи завоевали медали в 11 компетенциях (из 19): «Инженерный дизайн CAD», «Прототипирование», «Электроника», «Аэрокосмическая инженерия», «Электромонтажные работы», «Лазерные работы», «Интернет вещей», «Лабораторный химический анализ», «Ландшафтный дизайн», «Мультимедийная журналистика» и «Кулинарное дело».

освещающую соревнования «JuniorSkills» по компетенциям «Кулинарное дело» и «Деревообработка». Работа участников была строго регламентирована по времени и количеству заданий (модулей), распланированных по дням. В финал вышла команда из московской школы №199 (категории 14+) получившая 96,7 баллов¹¹. Участники Чемпионата категории 10+ не могли без предварительной подготовки проанализировать сложные технические процессы (например, по деревообработке), из-за этого качество их мультимедийных статей отличалось от лонгридов старшеклассников, и они оценивались экспертами соответственно. Проанализировав полученные итоги и представив общие экспертные выводы и оценки было принято решение в дальнейшем допускать к участию в Чемпионате «JuniorSkills» по компетенции «Мультимедийная журналистика» школьников возрастной категория 14+.

С 4 по 8 декабря 2017 года в Москве прошёл Региональный чемпионат «JuniorSkills» 2018 в рамках открытого чемпионата «Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia)¹². Авторами статьи в результате личного опыта по судейству и экспертной оценке данной компетенции Чемпионата было впервые в научном мире проведено практическое исследование этого направления. Программа профессиональной подготовки и профориентации школьников проводилась по трем компетенциям:

1. «Умный дом» (возрастные группы 10+ и 14+)
2. «Интернет вещей» (возрастные группы 10+ и 14+)

¹¹ Команда из московской школы №199 поехала представлять Москву в Краснодар на Национальном Чемпионате «JuniorSkills» 2016 и одержала победу в компетенции «Мультимедийная журналистика», обойдя 3 конкурентов-участников из других городов.

¹² Принять участие в региональном Чемпионате «JuniorSkills» Москва «Молодые профессионалы» может любая московская школа. На портале Городского методического центра Департамента образования Москвы выкладывается кейс, в котором указаны задание, требования, используемые компьютерные программы, межпредметные связи по компетенции «Мультимедийная журналистика». На первом (заочном) этапе присланные работы школьников рассматривают старший эксперт по компетенции «Мультимедийная журналистика» регионального чемпионата «JuniorSkills» Москва «Молодые профессионалы» А. Кошкина и приглашенные независимые эксперты, которые оценивают работы по 100-балльной системе.

3. «Мультимедийная журналистика» (возрастная группа 14+)

В компетенции «Мультимедийная журналистика» предполагалось участие 9 команд из общеобразовательных школ Москвы, в каждой — по 2 участника-школьника. Конкурсное задание рассчитано на командное выполнение и разделено на несколько модулей, выполняемых последовательно в течении 3 дней, где каждый выполненный модуль оценивается экспертами отдельно. Выполнение работ между участниками команд не регламентируется, а распределяется в индивидуальном порядке. Всего на выполнение всех модулей отводится 12 часов (табл. 2).

Таблица 2
Модули конкурсного задания
(Регионального чемпионата «JuniorSkills» 2018)

№ модуля	Название модуля	Подробное описание работ	Время
1	Разработка темы лонгрида (выбор актуального информационного повода и изучение его специфики и особенностей)	Участникам команды даётся папка с материалами по теме «Движение Junior Skills по освещаемой компетенции». Конкурсанты должны изучить и обсудить тему, найти информационный повод для лонгрида. Придумать и написать план мультимедийного материала (лонгрида), в котором должны быть указаны способы раскрытия темы. План будущего материала не должен превышать объем в 300 знаков	1 час
2	Написание первичного текста лонгрида	Написание основного текста выполняется одним из участников команды. В тексте должно быть не менее 1.500 тысяч знаков и не более 3.000 знаков.	1 час
3	Подготовка дополнительных мультимедийных элементов: видео, фото, аналитического опроса, создание инфографики для иллюстрации материала	Видеорепортаж создаётся двумя членами команды (корреспондент, видеооператор) в сопровождении независимого эксперта на площадке «Junior Skills». Количество видеорепортажей — один (от 1 мин. — до 1 мин. 30 сек), содержащий стенд-ап, интервью, закадровый текст. Для записи закадрового текста используется видеокамера с внешним микрофоном. Монтаж производится с помощью программного обеспечения Adobe Master Collection 5.5. Формат видео /установки проекта: H264 (MP4), 16:9, 720p или 1080i. Для создания инфографики опрос-информационный проводится одним членом команды устно или с	6 часов

		использованием видеокамеры (корреспондентом и видеоператором) в сопровождении эксперта на площадке «Junior Skills». Количество респондентов: экспертов — 3; руководителей и организаторов Чемпионата JS, наставников и гостей — 3; участников — 5. Для создания фоторепортажа одним из участников команды выполняется фотосъёмка в сопровождении эксперта на площадке «Junior Skills». Количество фотографий к статье — не более 3. Формат: JPG, цветовой профиль RGB, 72 или 96 dpi, размер — не менее 1920 пикселей по длинной стороне. Фоторепортаж должен иметь не менее 5 — не более 9 фотографий разной крупности, заголовков, подписи под фото и сопроводительный текст.	
4	Сборка мультимедийных элементов, подготовка окончательного материала и его размещение на платформе Tilda CC	Размещение лонгрида на платформе «Tilda Publishing». Важно учесть наличие: заголовка и подзаголовков, имён авторов материалов, цитат, подписей (титров) ко всем элементам материала, ссылок на внешние источники, логотипа «Junior Skills» в элементах лонгрида	

Календарный план проведения Чемпионата состоял из пяти дней. Первые два дня представители 5 команд (из 9) собирали материал на площадке компетенции «Умный дом» и работали по первым 3 модулям, на третий и четвёртый день другие участники 4 команд собирали материал на площадке компетенции «Интернет вещей», последний пятый день выделялся для выполнения 4 модуля всеми 9 командами.

За каждой командой был закреплён эксперт, который определялся ежедневно перед началом соревнований методом жеребьёвки. В качестве экспертов на Чемпионаты «JuniorSkills» по «Мультимедийной журналистике» всегда приглашались ведущие специалисты медиа индустрии. В задачи каждого эксперта входило: сопровождение команды во время сбора и обработки материалов, контроль за самостоятельным выполнением всех конкурсных заданий, оценка проделанной работы по итогам каждого дня. Критерии оценки были внесены в специальные таблицы, которые каждый эксперт ежедневно заполнял, проставляя баллы. По ито-

гам всех соревновательных дней каждая команда могла максимально набрать 100 баллов.

По мнению авторов статьи, которые выступали в роли экспертов по компетенции «Мультимедийная журналистика», уровень подготовки участников Чемпионата разный и во многом зависит от профиля школы и специальности их наставников. В процессе проведения «JuniorSkills» были выявлены общие проблемы у всех команд, а именно слабая подготовка по основам операторского и звукорежиссерского мастерства. Это было видно на всех этапах работы над лонгридом. Много ошибок было при выборе крупности плана и ракурса съёмки, расположения героев по отношению к источникам света, работе с микрофоном, выборе места для записи закадрового текста и пр. Как выяснилось из бесед с участниками и наставниками больше всего внимания при подготовке к Чемпионату уделялось работе журналиста с текстом, как в классических печатных изданиях. Аудио, видео и фото материалам уделялось в большинстве случаев значительно меньше времени. Самой слабой стороной абсолютно всех работ оказался звук, так как ему в подавляющем большинстве команд практически не уделялось времени на этапе подготовки к Чемпионату. К сожалению, такая ситуация среди участников и их наставников в целом не отражает общей тенденции медиа производства, где уже давно для изложения информации стало привычным использование разных элементов современных медиа, а также совмещение одним человеком нескольких профессий.

В финале Чемпионата «JuniorSkills» 2018 Москва авторы статьи провели анкетирование всех участников-конкурсантов по компетенции «Мультимедийная журналистика» (18 человек)¹³. Задача анкетирования была не только в получении портрета участников

¹³ Участники 9 команд — 7 юношей и 11 девушек, учатся на базе средних общеобразовательных школ в 9, 10 и 11 классах. Из них 2 конкурсанта в прошлом году принимали участие в региональном чемпионате «JuniorSkills», но не прошли в финал. Курс по «Мультимедийной журналистике» преподают в 5 школах из 9, сроки обучения варьируются от 3 недель до 3 лет. Профильное журналистское образование было зафиксировано у 4 наставников из 9.

чемпионата, но и выявление того, какие дополнительные образовательные дисциплины вводились в школах перед предварительным отбором на соревнование. Так же было выявлено какими программами для монтажа видео владеют школьники: Adobe Premiere Pro — 17 человек, Sony Vegas Pro — 5. Опыт создания мультимедийных продуктов был у 16 человек, так как у 7 школ есть свой собственный телеканал. Полученные результаты были проанализированы и представлены в рис. 2.

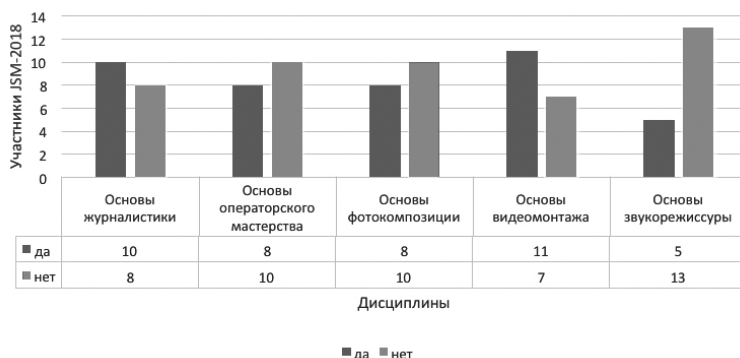


Рис. 2. Дисциплины по мультимедийной журналистике, преподаваемые в школах участникам «JuniorSkills» Москва 2018

При анализе полученных данных анкетирования участников Чемпионата «JuniorSkills» 2018 в Москве были выявлены проблемы, связанные с системой организации подготовки школьников к Чемпионату:

1. Нехватка квалифицированных кадров, владеющих практическими навыками создания мультимедийных продуктов, для проведения обучения молодых специалистов по компетенции «Мультимедийная журналистика». В связи с этим рекомендуется привлекать медиа специалистов с производства для консультаций.

2. Необходимо создавать учебные программы дополнительного образования и корректировать учебно-методический комплекс для обеспечения системной подготовки участников к соревнованиям.

3. Для получения практических навыков молодым специалистам необходима материально-техническая база: видеокамеры, штативы, осветительное оборудование, фотоаппараты, микрофоны, компьютеры для монтажа программ, системы хранения данных и т.д.

4. Создание на базе школьного учреждения собственного телевизионного канала (с новостными сюжетами, интервью, отчетными мероприятиями), а также необходимость размещения на сайте школы тематических мультимедийных статей позволит выстроить систему регулярного производства и практического применения полученных знаний для будущих участников Чемпионата.

5. Отсутствие поддержки, заинтересованности и внимания к молодым мультимедийным журналистам со стороны партнеров из медиа индустрии (будущих работодателей) и медиа ВУЗов.

Для подготовки новых участников Чемпионата «JuniorSkills» по компетенции «Мультимедийная журналистика» необходимо создавать благоприятные условия по освоению профессиональных навыков, заинтересовывать партнеров и привлекать их к разработке содержания образовательных программ. «Любой профессионал, уверен, всегда мечтает о том, чтобы профессия, которой он посвятил всю свою жизнь, развивалась, — заявил Президент В.В. Путин на встрече с участниками всероссийского форума «Наставник», который проходил в Москве на ВДНХ с 13 по 15 февраля 2018 года. — Чтобы дело, которым он занимается, оказалось в надежных руках» [14].

После Чемпионата опрошенные конкурсанты подвели итоги проделанной работы и определили перспективы личного выбора «Мультимедийной журналистики» в качестве будущей профессии (рис. 3, см. стр. 228).

Авторы статьи определяют значимую роль Чемпионата «JuniorSkills» в профессиональной подготовке и профориентации молодых специалистов по мультимедийной журналистике и рекомендуют данное направление как перспективное для проведения

по всей России. Участие в Чемпионатах «JuniorSkills» способствуют повышению профессиональных стандартов до международного уровня и совершенствованию технологий обучения на всех этапах подготовки квалифицированных специалистов. Несмотря на то, что мультимедийная журналистика является новым перспективным направлением в медиа пространстве России и мира, в российских высших учебных заведениях медленно обновляются образовательные программы и методы преподавания профессиональной подготовки молодых медиа специалистов.

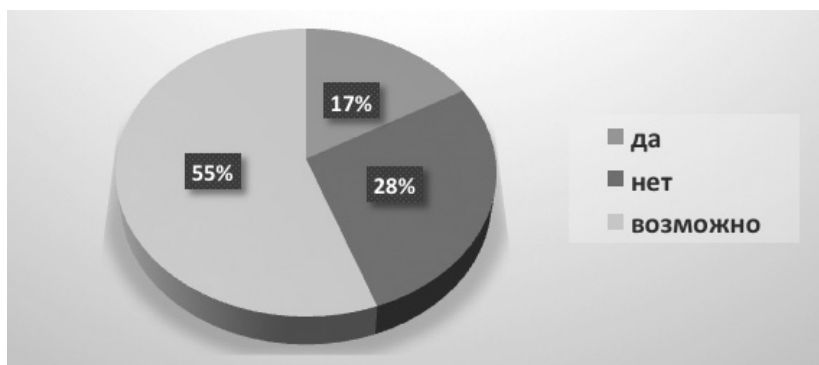


Рис. 3. Кто из участников Чемпионата планирует выбрать «Мультимедийную журналистику» в качестве своей будущей профессии

В результате проведенного исследования предлагаются следующие выводы:

1. Система создания статьи в формате лонгрид похожа на игру и этим заинтересовывает школьников, позволяя им за короткий срок освоить весь спектр мультимедийных профессий.
2. Минимальный состав команды участников (2 человека) доказывает возможность создания готового продукта (мультимедийной статьи в формате лонгрид) за короткий период времени (12 часов) и позволяет заменить боль-

шой коллектив специалистов, создавая универсальных и конкурентоспособных работников для рынка труда.

3. Трехлетний российский эксперимент по проведению конкурса «JuniorSkills» по компетенции «Мультимедийная журналистика» для школьников категории 14+ имеет положительный результат. Разработана методика отбора участников Чемпионата, получен уникальный опыт отбора лучших специалистов, который подтверждает гипотезу о возможности освоения этой компетенции учащимися среднеобразовательных школ. Рекомендуются включение этой компетенции в программу международных соревнований «JuniorSkills», а в последствии и в Чемпионат «WorldSkills».

4. Предлагается ввести дисциплину «Создание мультимедийной статьи (лонгрид)» на факультетах журналистики в программу бакалавриата ВУЗов. Необходимо начать разработку полноценного учебного комплекса по специальности «Мультимедийная журналистика» для подготовки нового поколения специалистов мультимедийного пространства.

ЛИТЕРАТУРА

1. Как WorldSkills меняет систему образования и профподготовки в России [Электронный ресурс] // РИА Новости. URL: <https://ria.ru/worldskills/20171226/1510749424.html>. (Дата обращения: 25.03.2018).

2. Pylväs L., Nokelainen P. Finnish WorldSkills achievers' vocational talent development and school-to-work pathways [Электронный ресурс] // International Journal for Research in Vocational Education and Training (IJRVET). 2017. С. 95–116 / URL: <https://www.econstor.eu/handle/10419/168413>. (Дата обращения 12.03.20018)

3. Leigh, Nigel. William Skills competitions: a winning formula for enhancing the quality of vocational education? [Электронный ресурс] // University of Birmingham. 2015. 238 с. URL: <http://etheses.bham.ac.uk/5786/1/Leigh15EdD.pdf>. (Дата обращения 12.03.20018)

4. Михайлова Е.М., Шафикова Л.А. Движение WorldSkills как средство совершенствования подготовки кадров // Непрерывное профессиональное образование как фактор устойчивого развития инновационной экономики: Материалы 11-й Международной научно-практической конференции / под общ. ред. Е.А. Корчагина, Р.С. Сафина. Казань: КГАСУ: Школа, 2017. С. 371–375.

5. Калугина К. Итоги III Открытого Чемпионата WorldSkills Russia по городу Москва [Электронный ресурс] // Колледж предпринимательства №11 (сайт). URL: http://www.kp11.ru/images/public/docs/itogi_chempionata.pdf. (Дата обращения 05.03.20018)

6. Пономарева С.Е. Роль WorldSkills International и WorldSkills Russia в становлении профессионального мастерства молодых специалистов // Образование. Наука. Культура: сборник научных статей / Гжельский государственный университет; под общ. ред. Б.В. Илькевича, ответ. ред. Н.В. Осипова. Гжель: Гжельский государственный университет, 2016. С. 490–492.

7. Кузьмина М.В. Мультимедийная журналистика на чемпионате «WorldSkills» — компетенция, медиаторчество, профессиональная проба [Электронный ресурс] // Медиа. Информация. Коммуникация: международный журнал. URL: <http://mic.org.ru/phocadownload/20-kuzmina.pdf>. (Дата обращения 12.03.2018)

8. Глебова И.С. Лонгрид — перспективный формат российской мультимедийной журналистики: опыт и технология создания // Прорывные научные исследования: проблемы, закономерности, перспективы: сборник статей IX Международной научно-практической конференции: в 4 ч. Пенза: Наука и Просвещение. 2017. Ч. 1. С. 246–252.

9. Duenes S. How The New York Times' 'Snow Fall' project unifies text, multimedia [Электронный ресурс] // Poynter [сайт]. URL:

<https://www.poynter.org/news/how-new-york-times-snow-fall-project-unifies-text-multimedia> (Дата обращения: 18.01.2018)

10. Павлова А.Г. Лонгрид — новый формат масс-медиа [Электронный ресурс] // Слово. Словесность. Словесник: материалы межрегиональной научно-практической конференции преподавателей и студентов / отв. ред. И.Н. Хрусталева, Ю.В. Лазарев, Н.Г. Агапова. Рязань: Рязанский государственный университет им. С.А. Есенина, 2016. С. 284–286. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_28333257_75291421.pdf (Дата обращения: 18.01.2018)

11. Lassila-Merisalo M. Story First—Publishing Narrative Long-Form Journalism in Digital Environments [Электронный ресурс] // Journal of Magazine & New Media Research. 2014. Vol. 15. No. 2. С. 1–15. URL: https://www.researchgate.net/publication/285596977_Story_First-Publishing_Narrative_Long-Form_Journalism_in_Digital_Environments. (Дата обращения: 05.03.2018)

12. Золотухин А.А., Мажарина Ю.Н. Лонгрид, сноуфолл, мультимедийная история — как новые вершины журнализма [Электронный ресурс] // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2015. № 2. С. 93–96. URL: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/philolog/2015/02/2015-02-22.pdf> (Дата обращения: 18.01.2018)

13. Булаева М.Н. Мультимедийный лонгрид как новый журналистский формат // Журналистский ежегодник. 2015. №4. С. 121–122.

Путин предложил запустить проект по профориентации школьников “Билет в будущее” [Электронный ресурс] // Информационное агентство России ТАСС. 14.02.2018 URL: <http://tass.ru/obschestvo/4958274> (Дата обращения: 15.02.2018)

REFERENCES

1. How WorldSkills is Changing the System of Education and Professional Preparation in Russia // RIA Novosti. URL: <https://ria.ru/worldskills/20171226/1510749424.html>. (25.03.2018)

2. Pylväs L., Nokelainen P. Finnish WorldSkills achievers' vocational talent development and school-to-work pathways // International Journal for Research in Vocational Education and Training (IJRVET). 2017. C. 95–116. URL: <https://www.econstor.eu/handle/10419/168413>. (12.03.20018)

3. Leigh, Nigel. William Skills competitions: a winning formula for enhancing the quality of vocational education? // University of Birmingham. 2015. 238 c. URL: <http://etheses.bham.ac.uk/5786/1/Leigh15EdD.pdf>. (12.03.20018)

4. Mikhailova E.M., Shafikova L.A. Dvizhenie WorldSkills kak sredstvo sovershenstvovaniya podgotovki kadrov [The WorldSkills Movements as a Means for perfection of Preparation of Personnel] // Nepreryvnoe professional'noe obrazovanie kak faktor ustoychivogo razvitiya innovatsionnoy ekonomiki: Materialy 11-y Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii [Continuous Professional Education as a Factor of Steady Development of Innovational Economics: Materials of the 11th International Scholarly-Practical Conference / under the General Edition of E.A. Korchagin and R.S. Safin. Kazan: KGASU: School 2017 p. 371–375.

5. Kalugina K. Itogi III Otkrytogo Chempionata WorldSkills Russia po gorodu Moskva [Results of the Third Open Championship WorldSkills Russia in the City of Moscow // Kolledzh predprinimatel'stva [College of Business Enterprise] No.11 (website). URL: http://www.kp11.ru/images/public/docs/itogi_chempionata.pdf. (05.03.20018)

6. Ponomareva S.E. Rol' WorldSkills International i WorldSkills Russia v stanovlenii professional'nogo masterstva molodykh spetsialistov [The Role of WorldSkills International and WorldSkills Russia in the Formation of the Professional Mastery of Young Specialists] // Obrazovanie. Nauka. Kul'tura: sbornik nauchnykh statey [Education. Scholarship. Culture: Compilation of Scholarly Articles] / Gzhel'sky gosudarstvennyy universitet [Gzhel State University]; under General Editorship of B.V. Ilkevich, Responsible Editor N.V. Osipova. Gzhel: Gzhel State University, 2016. pp. 490–492.

7. Kuz'mina M.V. Multimediyaya zhurnalistika na chempionate

«WorldSkills» – kompetentsia, mediatvorchestvo, professional'naya proba [Multimedia Journalism at the "WorldSkills" Championship – Competence, Media-Creativity, Professional Effort] // Media. Informatsia. Kommunikatsia: Mezhdunarodny zhurnal [Media. Information. Communication: International journal. URL: <http://mic.org.ru/phocadownload/20-kuzmina.pdf>. (12.03.2018)

8. Glebova I.S. Longrid – perspektivny format rossiyskoy multimediynoy zhurnalistiki: opyt i tekhnologiya sozdania [Longread – a Perspective Format of Russian Multimedia Journalism: Experience and Technology of Creation] // Proryvnye nauchnye issledovaniya: problemy, zakonomernosti, perspektivy: sbornik statey IX Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii: v 4 ch. [Breakthrough Scholarly Research: Problems, Regular Laws, Perspectives: Compilation of Articles of the 9th International Scholarly-Practical Conference in 4 Parts] Penza: Nauka i Prosveshchenie [Scholarship and Enlightenment]. 2017. Part. 1. pp. 246–252.

9. Duenes S. How The New York Times' 'Snow Fall' project unifies text, multimedia [Electronic resource] // Poynter [website]. URL: <https://www.poynter.org/news/how-new-york-times-snow-fall-project-unifies-text-multimedia> (18.01 2018)

10. Pavlova A.G. Longrid – novy format mass-media [Longread – a New Format of Mass-Media] // Slovo. Slovestnost'. Slovesnik: materialy mezhregional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii prepodavateley i studentov [Word. Language Arts. Philologist: Materials of the Inter-Regional Scholarly-Practical Conference of Faculty Members and Students / Responsible Editor I.N. Khrustalev, Yu.V. Lazarev, N.G. Agapova. Ryazan: Ryazan State S.A. Yesenin University, 2016. pp. 284–286. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_28333257_75291421.pdf (18.01.2018)

11. Lassila-Merisalo M. Story First – Publishing Narrative Long-Form Journalism in Digital Environments // Journal of Magazine & New Media Research. 2014. Vol. 15. No. 2. pp. 1–15. URL: https://www.researchgate.net/publication/285596977_Story_First-Publishing_

Narrative_Long-Form_Journalism_in_Digital_Environments.
(05.03.2018)

12. Zolotukhin A.A., Mazharina Yu. N. Longrid, snoufoll, multimedijnaya istoria – kak novye vershiny zhurnalizma [Longread, Snowfall and Multimedia History as New Heights of Journalism] // Bulletin of the Voronezh State University. Series: Philology. Journalism. 2015. No. 2. pp. 93-96. URL: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/philolog/2015/02/2015-02-22.pdf>. (18.01.2018)

13. Bulaeva M.N. Multimedijny longrid kak novy zhurnalistskiy format [Multimedia Longread as a New Journalistic Format] // Zhurnalistskiy yezhegodnik [Annual Edition for Journalists]. 2015. No.4. pp.121–122.

Putin predlozhit' zapustit' proekt po proforientatsii shkol'nikov "Bilet v budushchee" [Putin Proposed Launching the Project on Professional Orientation of Schoolchildren "A Ticket to the Future" // Informational Agency of Russia TASS. February 14, 2018 URL: <http://tass.ru/obschestvo/4958274> (15.02.2018)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:

ИРИНА СЕРГЕЕВНА ГЛЕБОВА

доцент кафедры режиссуры кино и мультимедиа,

Институт кино и телевидения (ГИТР)

123007, Москва, Хорошевское ш., д. 32 А

кандидат политологии

ORCID: 0000-0002-3545-1405

E-mail: iglebova@mail.ru

ВАЛЕНТИН АЛЕКСАНДРОВИЧ ХОДАКОВ
доцент кафедры звукорежиссуры и музыкального искусства,
Институт кино и телевидения (ГИТР)
123007, Москва, Хорошевское ш., д. 32 А
ORCID: 0000-0002-3637-021X
E-mail: wsf_val@mail.ru

ABOUT AUTHORES

IRINA S. GLEBOVA
associate professor of the Department of Movie, Television and
Multimedia Directing at
GITR Film and Television School,
123007, Moscow, Khoroshevskoe sh., d. 32A
PhD in Political sciences
ORCID: 0000-0002-3545-1405
E-mail: iglebova@mail.ru

VALENTIN A. KHODAKOV
Associate Professor of the Department of Sound Engineering and
Musical Art at
GITR Film and Television school,
123007, Moscow, Khoroshevskoe sh., d. 32 A
ORCID: 0000-0002-3637-021X
E-mail: wsf_val@mail.ru

**ДЛЯ ЗАМЕТОК
FOR NOTES**

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ №14.1, 2018

Научный журнал

Главный редактор

Е.В. Дуков

Компьютерная верстка — Т. М. Лукова

Редактор — И. В. Беленький

Подписано в печать 12.03.18

Усл. печ. л. 15,0. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре
Института кино и телевидения (ГИТР)

Контактная информация:

8 (495) 7876511

www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru

123007, Россия, Москва,

Хорошевское ш., д. 32А