

УДК 7.03

ИТОГИ НАУЧНОГО СЕМИНАРА «ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ПРИКЛАДНЫХ КУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ» 13 ФЕВРАЛЯ 2023 ГОДА (МАУ «ДОМ КИНО», КРАСНОЯРСК)

*Наталья П. Копцева**Александра А. Ситникова**Софья И. Юферова**Наталья М. Лещинская**Мария А. Колесник**Любовь А. Нагорная**Мария В. Тарасова**Екатерина А. Сертакова**Елизавета Е. Шишкова**Тихон К. Ермаков*

Сибирский Федеральный Университет, Красноярск, Россия

Николай Н. Нагорный

Siberian Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia

Аннотация. В настоящем тексте представлены краткие итоги работы учебно-научно-методического семинара «Теории и практики прикладных культурных исследований» (13 февраля 2023 года в МАУ «Дом кино», Красноярск), организованный кафедрой культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета. Семинар был посвящен презентации актуальных искусствоведческих исследований в соответствии с памятными датами для мира культуры и искусства: 1) 395 лет со дня рождения писателя Ш. Перро; 2) 160 лет со дня рождения театрального режиссера К.С. Станиславского; 3) 140 лет со дня рождения художника П.Н. Филонова; 4) 175 лет со дня рождения художника В.И. Сурикова, также в задачи семинара входило развитие Game studies в Сибирском федеральном университете, в силу чего в программу семинара было включено направление «40 лет игровой консоли Nintendo Entertainment System».

Ключевые слова: искусствоведческие дискуссии, Шарль Перро, Константин Станиславский, Павел Филонов, Василий Суриков, исследования видеоигр.

Для цитирования: Копцева Н. П., Ситникова А. А., и др. Итоги научного семинара «Теории и практики прикладных культурных исследований» 13 февраля 2023 года (МАУ «Дом кино», Красноярск) [Текст] / Копцева, Н. П., Ситникова, А. А., Юрченко, В.В., С.И. Юферова, Н.М. Лещинская, М.А. Колесник, Л.А. Нагорная, Н.Н. Нагорный, М.В. Тарасова, Е.А. Сертакова, Е.Е. Шишкова, Т.К. Ермаков // - Сибирский искусствоведческий журнал. – 2023. – Т. 2, – № 3. - С. 33-54.

RESULTS OF THE SCIENTIFIC SEMINAR "THEORY AND PRACTICE OF APPLIED CULTURAL RESEARCH" FEBRUARY 13, 2023 (CINEMA THEATRE "DOM KINO", KRASNOYARSK)

*Natalia P. Koptseva**Aleksandra A. Sitnikova**Sofya I. Yuferova**Natalia M. Leshchinskaia**Maria A. Kolesnik**Lyubov A. Nagornaya**Maria V. Tarasova**Ekaterina A. Sertakova**Elizaveta E. Shiskova**Tihon K. Ermakov*

Abstract. This text presents a summary of the work of the educational, scientific and methodological seminar "Theories and Practices of Applied Cultural Research" (February 13, 2023 at the MAU "Dom Kino", Krasnoyarsk), organized by the Department of Cultural Studies and Art Studies of the Humanitarian Institute of the Siberian Federal University. The seminar was devoted to the presentation of topical art studies in accordance with memorable dates for the world of culture and art: 1) 395 years since the birth of the writer Charles Perrault; 2) 160 years since the birth of theater director K.S. Stanislavsky; 3) 140 years since the birth of the artist P.N. Filonova; 4) 175 years since the birth of the artist V.I. Surikov, the seminar also included the development of Game studies at the Siberian Federal University, which is why the seminar program included the direction "40 years of the Nintendo Entertainment System game console".

Key words: art discussions, Charles Perrault, Konstantin Stanislavsky, Pavel Filonov, Vasily Surikov, Game studies.

For citation: Koptseva, N. P., Sitnikova, A. A., Yurchenko, V.V., et al. (2023). Results of the scientific seminar "Theory and practice of applied cultural research" February 13, 2023 (Cinema theatre "Dom Kino", Krasnoyarsk). Siberian art journal, 3 (2), 33-54.

Введение

13 февраля 2023 года на арт-чердаке красноярского кинотеатра «Дом кино» прошел учебно-научно-методический семинар «Теория и практика прикладных культурных исследований».

Теоретическая часть семинара была посвящена презентации актуальных искусствоведческих исследований, приуроченных к памятным и юбилейным датам деятелей культуры и искусства. В частности, доклады Юрченко В.В., аспиранта кафедры культурологии и искусствоведения Ги СФУ и Юферовой С.И., студенты направления «Искусства и гуманитарные науки», были посвящены 395летию со дня рождения писателя Ш. Перро. Доклады доцентов кафедры культурологии и искусствоведения Ги СФУ Колесник М.А. и Лещинской Н.М., а также доцентов кафедры философии Ги СФУ Нагорной Л.А. и кафедры тактико-специальной подготовки Сибирского юридического института МВД России Нагорного Н.Н. были посвящены различным аспектам театральной деятельности К. Станиславского в честь 160 летия со дня рождения театрального режиссера. Доцент Тарасова М.В.

представила доклад о творчестве В.И. Сурикова, приуроченный к 175летию со дня рождения художника, а доцент Сертакова Е.А. представила авторское исследование картины Павла Филонова «Пир королей» в честь 140летия со дня рождения художника.

Важным направлением в работе семинара стала презентация научных исследований по теории и истории видеоигр. Магистр истории искусства Шишкова Е.Е. описала история создания и развития приставки Nintendo Entertainment System по поводу 40летия игровой консоли, а аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Ги СФУ Ермаков Т.К. представил некоторые аспекты современной теории исследования видеоигр.

В 2022-2023 годах учебно-научно-методический семинар «Теория и практика прикладных культурных исследований» проходил в синтетическом формате, объединяющем выступления искусствоведов теоретиков и других специалистов, представляющих результаты своей работы в области культуры и искусства, и творческих людей,

занимающихся созданием произведений искусства. Семинар в красноярском кинотеатре «Дом кино», в работе которого принимали участие студенты, обучающиеся по направлению «Искусства и гуманитарные науки» по профилю «Кино и видео», включал в себя встречу с продюсером документального кино, заместителем директора по развитию Музейного центра «Площадь Мира» Ульяной Белецкой и режиссером-документалистом Марией Красноперовой. Во время встречи профессионалы обсудили со студентами особенности анализа документальных и игровых фильмов, а также презентовали аудитории документальный фильм «Бабушка Евгения» 2019 года.

Обсуждение

К 395летию со дня рождения писателя Шарля Перро (1628 – 1703)

Софья Ивановна Юферова, студентка 2ого курса направления «Искусства и гуманитарные науки» Гуманитарного института Сибирского федерального университета

Сказка «Синяя борода» Шарля Перро в аудиовизуальной культуре XX века.

Сказка «Синяя Борода», записанная Шарлем Перро и опубликованная им в сборнике «Сказки моей матушки Гусыни», является весьма известной, знакомой многим историей. Цель моего доклада – рассказать вам о том, как символы, образы и сам сюжет этой сказки были интерпретированы в произведениях искусства 20-21 веков.

Сюжет сказки повествует о молодой девушке, ставшей супругой Синей Бороды и поселившейся в его замке. Синяя Борода – аристократ, известный своим богатством, а также имеющий дурную славу из-за того, что его предыдущие шесть жен бесследно исчезли. Уехав по делам, он оставляет свою новоиспеченную супругу с ключами от всех помещений замка, однако запрещает ей входить в одно из них – запретной для девушки остается крохотная каморка. Девушка все же нарушает наказ супруга, открыв каморку. Там она обнаруживает тела предыдущих жен Синей Бороды.

Испугавшись, она роняет ключ в лужу крови, которую позже не сможет оттереть – именно это выдаст её проступок, когда Синяя Борода вернется. Разозлившись, он угрожает убить её, однако девушка успевает попросить помощи у родных сестры и братьев, которые вступают в бой с Синей Бородой и убивают его.

Что и каким образом тут можно интерпретировать, на что именно из раза в раз исследователи смотрят по-новому? Шарль Перро в этой истории наибольшее значение придает молодой супруге – для самого автора она выступает не только главной героиней, но также и главной антагонисткой, поскольку именно её любопытство оборачивается против нее. Факт убийства предыдущих жен – вторичен, первостепенна невозможность молодой супруги противостоять своему интересу. Такие убеждения типичны для 17 века, в течение которого Шарль Перро жил и работал. Для него, как и для большинства его современников, это история подобна истории Евы, которая поддалась искушению и ввергла весь человеческий род во грех. Таким образом, женщина сама становится виновницей своего несчастья, навлекая на себя беду.

С течением времени сказка о Синей Бороде становится все более пугающей за счет монструозной фигуры самого супруга, который угрожает жене расправой. Примечательно то, что версия сказки, записанная Шарлем Перро, по мнению некоторых исследователей (в числе которых Бруно Беттельхайм), с трудом вписывается в жанровую классификацию сказок – с одной стороны, она бытовая, поскольку главная героиня сопротивляется злу лишь с помощью собственных сил, однако один волшебный атрибут в этой сказке все же присутствует – это ключ, с которого кровь не сходит, даже если усердно его начищать. Возвращаясь к посылам и смыслам сказки, стоит отметить, что все большее внимание уделяется не тому, что героиня ослушалась своего супруга, а тому, что она пожелала узнать правду, а не оставаться в неведении.

Итак, каким образом сказка «Синяя Борода» преобразуется и представляется в

20 и 21 веках? Как рассматривается и переосмысливается её сюжет?

Первый в списке – короткометражный фильм Жоржа Мельеса, носящий соответствующее название «Синяя Борода». Это немой фильм, снятый в 1901 году, который практически полностью повторяет сюжет сказки, за исключением того, что в интерпретации Жоржа Мельеса можно очень четко отследить элементы «христианизации». Здесь присутствуют фигуры Дьявола и Ангела-хранителя: Дьявол искушает молодую супругу Синей Бороды, уговаривает её пробраться в запертую каморку, Ангел-Хранитель, соответственно, пытается её отговорить и остановить.

Далее, уже в 1920-х годах, в свет выходят два фильма – «Восьмая жена Синей Бороды» в 1923 году (это одна из ранних работ актрисы Глории Свонсон) и «Мисс Синяя Борода» в 1925 году. Хотя обе киноленты являются адаптациями одной истории и представляют комедийный жанр, сказку о «Синей Бороде» они интерпретируют весьма по-разному. В первом случае перед нами разворачивается история о женщине, которая выходит замуж за богатого мужчину, однако лишь после свадьбы узнает, что она стала его восьмой женой. В течение всего хронометража Мона, главная героиня, пытается добиться развода, а для этого её муж должен иметь хоть какие-то основания. Однако, в отличие от оригинала, этот фильм оставляет место для хэппи-энда обоим героям – в финале Мона взаимно влюбляется в своего мужа и остается с ним, несмотря на все сомнения. Данный фильм был утерян, однако в 1938 году был выпущен одноименный ремейк – чуть более продолжительный и уже звуковой.

«Мисс Синяя Борода» - фильм, трактующий оригинальную историю с совершенно иной позиции. В этой ленте повествуется уже не о мужчине, но о женщине, которая заработала себе прозвище «Синяя Борода», поскольку была уже трижды замужем. Очевидно, что особый интерес данный фильм представляет потому, что сюжет сказки

переворачивается с ног на голову, и в роли эдакой «хищницы», «охотницы» до мужского внимания предстает женщина.

Согласно хронологии, эту линию я продолжу тремя фильмами – «Ребекка» (1940), «Подозрение» (1941) (оба сняты А. Хичкоком) и «Газовый свет» (1944). Эти фильмы стоят некоторым особняком, и все же они представляют большую ценность для моего доклада.

Со временем история о Синей Бороде превратилась в некоторый культурный троп – состоятельный мужчина женится на девушке, которая мало что знает о его прошлом, однако по ходу развития сюжета она узнает все больше пугающих, сокровенных тайн о том, кем на самом деле является её супруг. Такой сюжет становится классическим и воспроизводится в названных мною фильмах. В них заключено переосмысление брака, как одного из самых пугающих событий в жизни человека – в первую очередь, жизни женщины.

Отдельным пунктом хочется выделить фильм «Ребекка». Несмотря на то, что эта кинолента авторства Альфреда Хичкока имеет в своей основе самостоятельный литературный источник, одноименный роман Дафны Дюморье, особенный режиссерский язык придает дополнительную глубину этой истории. Безымянная главная героиня, наивная молодая женщина, подобно своему сказочному прототипу, выходит замуж за мужчину, постоянно пытающегося свести разговоры о своем прошлом к минимуму. Подобно Синей Бороде с его каморкой, Максимилиан де Винтер охраняет собственные воспоминания о предыдущем браке. Этот фильм становится краеугольным камнем исследования брака в кинематографе, исследования того, с какими тайнами сталкиваются супруги, через что они могут пройти – как вместе, так и каждый сам по себе. У истоков этого исследования как раз стоит сказка «Синяя Борода».

Еще одно немаловажное для моего доклада произведение киноискусства – «Мсье Верду», фильм 1947 года, снятый Чарли Чаплином. Он же исполнил в этой

киноленте главную роль – роль Анри Верду, вышедшего на путь серийных убийств с целью получения денег. В данном случае, особый интерес возникает к образу самого преступника, последовательно убивающего своих жен. Образ Синей Бороды здесь – образ обаятельный, мотивированный. Именно этот фильм позволяет нам задать самим себе вопрос – способны ли мы переживать подобному персонажу? Можем ли мы понять его? Таким образом, сказка «Синяя Борода» здесь разворачивается к нам иной стороной – стороной антагониста, которого мы можем подробно изучить и отследить те чувства, которые он у нас вызывает.

«Из Машины» – фильм, не рассматривающий историю о Синей Бороде как сюжетообразующую, однако один из главных героев этой ленты, эксцентричный, пьющий, но, несмотря ни на что, гениальный предприниматель, – современный аналог известного сказочного героя. Он создает женщин-андроидов для собственного развлечения, программирует их по своему усмотрению, меняет их, как перчатки, если находит в них мельчайшие несовершенства, и вот однажды он достигает идеала – создает превосходный искусственный интеллект. Алекс Гарленд в своих режиссерских работах часто рассматривает взаимодействие мужчин и женщин внутри патриархальной системы, и здесь герой-«Синяя Борода» служит для него идеальным «испытуемым».

«Багровый Пик» – увидевший свет в том же году, что и «Из Машины», готический фильм авторства Гильермо Дель Торо. Сюжет этой киноленты практически идентичен сюжету сказки «Синяя Борода», однако главным антагонистом тут оказывается не супруг-аристократ с темным прошлым, а его родная сестра. Впрочем, убийства все равно совершаются его руками. Как и в случае с «Месье Верду», «Багровый Пик» дает нам возможность порассуждать на тему того, каковы мотивы того или иного поступка, есть ли какая-то другая сторона у подобных злодеев-женоубийц или монстр остается монстром в любом свете?

В ходе доклада было рассмотрено несколько фильмов, создатели которых так или иначе обращаются к сказке «Синяя Борода». Мы увидели то, насколько по-разному, по-своему авторы интерпретируют бессмертную историю о новобрачных, один из которых скрывает страшную тайну. Каждый режиссер обращается к той или иной стороне, детали, аспекту этой истории, задавая все новые и новые вопросы. По моему мнению, именно это делает сказку о Синей Бороде настолько важной.

К 160летию со дня рождения театрального режиссера Константина Сергеевича Станиславского (1863 – 1938)

Наталья Михайловна Лещинская, доцент, канд. филос. наук; Мария Александровна Колесник, доцент, канд. культурологии

Классик-реформатор: Константин Сергеевич Станиславский.

Творческая деятельность К. С. Станиславского связана с театром. Его вклад в развитие русского и мирового театрального искусства сложно переоценить. Новации, предложенные мастером, до сих пор не утрачивают своей актуальности. И с одной стороны, он был революционером-реформатором театрального искусства, но со временем стал классиком, чей авторитет распространяется не только на российское искусство, но и мировое.

Актер, режиссер, педагог и публицист Константин Сергеевич Станиславский (1863 — 1938) родом из семьи староверов, его отец – Сергей Владимирович Алексеев, был крупным фабрикантом. А вот бабушка по материнской линии – Мари Варлей, была французской актрисой. Такое удивительное сочетание крепкой старообрядческой традиции и актерского легкомыслия.

Константин Сергеевич начал свою театральную деятельность на любительской сцене в домашнем театре – «Алексеевском кружке». Знакомство с профессиональным театральным искусством было в ходе посещений в качестве зрителя Императорского малого театра.

Удивительным образом Станиславский совмещал службу на фабрике со службой искусству. Константин Сергеевич ставил спектакли и участвовал в них в качестве актёра в «Алексеевском кружке». Принимал участие в деятельности Московского отделения Русского музыкального общества, где был избран казначеем в 1886 году. В тот момент РМО также руководили П.И. Чайковский, Сергей Иванович Танеев и Сергей Михайлович Третьяков. Параллельно с этим К.С. разрабатывал проект открытого в 1888 году Московского Общества Искусства и Литературы (МОИИЛ), где приобрел профессиональный опыт актёра и режиссера.

22 июня 1897 года состоялась знаменательная встреча К.С. Станиславского и Владимира Ивановича Немировича-Данченко в ресторане «Славянский базар», где в ходе длительного обсуждения (18 часов) ими было принято решение о создании Московского художественного общедоступного театра.

Открытие состоялось 14 октября 1898 спектаклем «Царь Фёдор Иоаннович» Алексея Константиновича Толстого в здании театра «Эрмитаж» в Каретном ряду.

Знаковой постановкой 1898 года была пьеса Антона Павловича Чехова «Чайка», чайка стала символом театра на долгие годы.

С 1901 года меняется название театра на «Московский художественный театр». В 1919 году было добавлено определение «академический». В 1932 года театр получил посвящение Максиму Алексеевичу Горькому.

В 1902 году во время работы над постановкой пьесы Максима Горького «На дне» возникли противоречия между Станиславским и Немировичем-Данченко. Константин Сергеевич стремился творить на сцене как в жизни, уходить от излишней театральности, вдохновляться жизненными реалиями и бытовыми подробностями. Он устраивал «экскурсии» на Хитровский рынок, где актёры, задействованные в постановке, погружались в атмосферу ночлежек. Тогда как Немирович-Данченко

стремился создать особую манеру игры на сцене — «бодрую легкость». В итоге с 1906 года режиссеры стали работать отдельно.

Задумывая открытие «художественно-общедоступного театра», Станиславский и Немирович-Данченко хотели создать принципиально новый театр, народный, без излишней театральности и пафоса. Представления Константина Сергеевича о театре, о роли режиссёра, об актёрских задачах, о служении искусству запечатлены им в статьях, дневниковых заметках. А также в двух изданиях: «Моя жизнь в искусстве» 1924 года, «Работа актёра над собой», изданная в 1938 году после смерти автора.

Станиславский впервые утвердил на русской сцене принципы режиссерского театра, подразумевающие единство художественного замысла, подчиняющего себе все элементы спектакля; целостность актерского ансамбля; психологическую обусловленность мизансцен. Константин Сергеевич добивался создания поэтической атмосферы спектакля, передачи «настроения» каждого эпизода, жизненной достоверности образов, подлинности актерского переживания.

Принято считать, что Станиславским была разработана уникальная актерская техника, которая получила всемирную известность как «система Станиславского», хотя, увы, никакой полноценной системы Константин Сергеевич не создал. Такой системы, где бы по пунктам было бы расписано что, как и зачем нужно делать актёру, нет. Но он представил в книге «Работа актёра над собой» рефлексию собственного опыта работы в театре, опыта игры на сцене. В качестве ключевых моментов, можно назвать следующее: правда переживаний, достигаемая актером за счет того, что актер буквально должен «стать образом», сделать все, что ему присуще, своими собственными переживаниями и мыслями, погружение в предлагаемые обстоятельства, переживание «здесь и сейчас», использование эмоциональной памяти, умение управлять своим вниманием, чувствование партнера по сцене и включенность в процесс игры.

Важна в этом контексте и роль режиссера, главной задачей которого является вспомогательная в отношении к актеру, все его действия должны быть направлены на помощь актеру «влиться» в образ. Этим объясняется популярность и эффективность этой системы, получившей признание во всем мире, благодаря которой, миру были явлены многие прекрасные актерские работы в области театра и кино.

Ярчайшим выражением режиссерского театра К. С. Станиславского явилась постановка спектакля «Синяя птица» по пьесе Мориса Метерлинка, который доверил первую постановку именно режиссеру и труппе Московского художественного театра. Таким образом, все причастные к постановке изначально понимали, что это будет театральное событие, имеющее международный резонанс. Премьера спектакля состоялась в 1908 г. И сегодня на сцене Московского художественного академического театра «Синяя Птица» представлена именно в режиссерской версии К.С. Станиславского. Спектакль идет в том виде, что и в 1908 г. В чем же успех столь удивительно долгой жизни постановки?

Секрет этот отчасти лежит в самом подходе режиссера. В архивах сохранилась речь Станиславского, произнесенная перед труппой, в которой он изложил свое видение будущей постановки. Из нее ясно, что Станиславский пытался учесть сразу несколько важнейших моментов: *идею, выраженную в произведении Метерлинка, впечатления*, которые должна будет получить публика и то, *какими средствами* на сцене желаемых впечатлений у публики можно долбиться. Притом режиссер отмечает ключевые сложности перевода на театральный язык символистской пьесы Метерлинка:

- представить непередаваемое, а значит всем служащим театра (не только актерам! А также художникам, музыкантам, осветителям и т.д.) необходимо проникнуться чувством мистицизма;

- учитывать разнообразный состав публики, которая в большей своей части

может и не откликнуться эмоционально на символически насыщенное действие;

- необходимость изобретать совершенно новые технические средства, поскольку существующие не способны произвести иллюзию столь тонкую, чтобы на сцене ожила мечта и сказка.

Задача явить буквально чудо на сцене, восхитить и пробудить у зрителей чувства любви и счастья, сопоставима разве что с самой попыткой *ухватить ту самую синюю птицу счастья*, да так, чтобы она не почернела в руках. И сила театра Станиславского была в том, что *все элементы театра были приведены к гармонии*. Большую роль в этом играла работа с актерами, но также режиссер составил своеобразную программу и для художников-декораторов, костюмеров, музыкантов, осветителей. И, конечно, большой удачей, стало сотрудничество с двумя талантливейшими людьми: Ильей Александровичем Сацем, сочинившим музыку к спектаклю, и Владимиром Евгеньевичем Егоровым, художник театра и кино, чьи декорации были одобрены самим Морисом Метерлинком.

Сегодня у нас есть возможность рассмотреть костюмы, задействованные в том спектакле, благодаря серии фотографий, представляющей актеров театра в образах, а также сохранились эскизы декораций и костюмов Е. Е. Егорова, позволяющие оценить проведенную К.С. Станиславским реформу и в области театральнo-декорационного искусства.

Требование Станиславского *избегать привычной театральной эффектности* всецело было соблюдено Егоровым при работе над эскизами декораций и костюмов. Более того, в своей речи режиссер прямо указывал на то, что следует обратиться *к детским рисункам*, а именно к их простоте изображения простых предметов: неба, природы, построек и т.п. Это должно быть что-то, что напоминает непосредственность детской фантазии, соответствующее ясному и наивному восприятию мира ребенка.

И вот вначале мы видим совсем обыкновенную комнату с набором

предметов и скромной обстановкой, характеризующих быт простого человека. Но в этом эскизе зашифрованы будущие чудесные явления.

Большая массивная балка задает форму треугольника, и пространство комнаты, обители живых, таким образом, рифмуется с формой дома, в котором обитают души умерших бабушки и дедушки, а также многочисленных сестер и братьев главных героев пьесы. Стоит обратить внимание, что Егоров использует простые и четко считываемые геометрические формы: равносторонний треугольник, вписанный в прямоугольный объем сцены. Все четкие вертикальные и горизонтальные линии затем будут сменяться зыбкими пунктирными линиями, намеченными в том числе и специальным освещением.

На первом плане две кровати, в которых впервые зритель увидит главных героев – Тильтиля и Митиль, есть здесь и кувшин с водой, и кадка с поднимающимся тестом, и огонь в очаге, и часы, и сахарная голова, и лампа у окна, да и кот видно, что спит на сундуке, а в центре – пустая клетка, подвешенная к потолку. Ничего необычного, но постепенно, предметы оживут, и зритель познакомится с главными действующими персонажами, а очертания комнаты преобразуются под действием света, потеряют свою плотность, а комната станет ходом в волшебные пространства.

Вот и старушка преобразается в фею Бериллиону, на которой платье простого кроя, но кажущееся невероятно сложным за счет жемчужных бус и вышивки, блестящих фактур ткани. Дополнен ее образ сложной конструкции головным убором, вольной фантазией на тему средневекового костюма.

Кот и пес получают способность говорить и облачаются в старомодные камзолы, сохраняя в своем облике характерное звериное благодаря искусству гримеров.

Происходит и более удивительное преобразование предметов, открывающие их сущность:

- Сахар – сияющая белизной фигура, с подчеркнуто вытянутой благодаря накладке головой, обернутая в холщовую тунику, подчеркивающую пластику актера, контрастирующую с нежностью и хрупкостью всей фигуры;

- Молоко и Хлеб – раскрытие их сути также достигается простыми средствами: простые неброские ткани одежды, струящаяся прическа у Молока, пухлые накладки на руки и живот у Хлеба, обозначающие его мягкость;

- Свет, который является одним из центральных символов пьесы Метерлинка, получает визуальное воплощение за счет обертывания фигуры в длинные бликующие гладкой фактуры одеяния. В темные и плотные одежды окутана фигура ночи. Очертаний тел под складками из тканей совершенно не видно, они буквально растворяются в их фактурах и становятся иной сущностью;

- ровно такая же игра линий складок и фактур тканей, простых самих по себе, создает неповторимые и характерные образы огня и воды.

Костюмы эти предусматривали и необходимые по сюжету эффекты, так, например, в одной из сцен, Сахар отламывает свои хрупкие пальцы, чтобы угостить сладостью Тильтиля и Митиль.

Так, без привычной зрителю броскости и яркости, раскрывая саму суть характеров действующих персонажей с использованием точных деталей, прибегая в декорация порой к плоскостности и схематизму, художнику удается оживить саму суть произведения Метерлинка: вечный поиск и желание человека обрести счастье, доступное лишь тем, кто способен ***очистить взор и увидеть явления мира в их истинном свете.***

Удивительно, но бунтарь, революционер, реформатор, актер-любитель из домашнего театра, в итоге стал классиком театрального искусства и как актёр, и как режиссёр. Станиславский равно театр, классический, академический, настоящий. Актёры всего мира, как минимум, знакомы с его «системой», и как максимум – работают, ориентируясь на неё.

В завершение приведём слова Татьяны Васильевны Дорониной (возглавлявшей МХАТ с 1987 года, в настоящее время выполняет функции Президента театра): «И кто же такой – Константин Сергеевич Алексеев-Станиславский? Великий актёр. Красавец. Мудрец. Ребёнок. Безумец. Идеалист. Страдалец. Утопист. Глава лучшего театра в мире, своих отступников терпевший и простивший. Создатель школы драматического искусства. Основоположник Московского Художественного театра».

Николай Николаевич Нагорный, канд. филос. наук, доцент, доцент кафедры тактико-специальной подготовки Сибирского юридического института МВД России; Любовь Александровна Нагорная, канд. филос. наук, доцент кафедры философии Сибирского федерального университета

Развитие идей К.С. Станиславского о театральном искусстве в творчестве инвалидов.

На протяжении уже почти двадцати лет прогрессивная часть человечества ориентирована на инклюзию людей с инвалидностью. Напомним, что инклюзия предполагает вхождение людей с теми или иными особенностями в общество вместе и наравне с другими людьми, но с оптимальным использованием доступных для них средств социализации.

Полагаем, что основными направлениями работы по совершенствованию условий социализации людей с ограниченными возможностями здоровья (наряду с таким направлением, как совершенствование внешних условий социализации людей с ограниченными возможностями здоровья) являются формирование адекватного образа человека с ограниченными возможностями здоровья в общественном сознании и формирование адекватного «Я-образа» человека с ограниченными возможностями здоровья (Нагорная, Нагорный, 2011: 361).

На формирование образа человека с ограниченными возможностями здоровья в общественном сознании в первую очередь оказывают влияние СМИ; система

образования; политико-правовая сфера; религия; искусство; высказывания, поступки в адрес людей с инвалидностью со стороны значимых Других; личный опыт взаимодействия человека с инвалидами, знакомство с результатами деятельности, творчества людей с инвалидностью и т. п. (Копцева, Ситникова, Тарасова, Ишутина, Луцик, Жигаева, Нагорная, Жигаев, Нагорный, 2022).

Театр является одним из самых значимых видов искусства, объединяя в себе выразительные средства многих из них (музыки, танца, литературы, живописи и др.) и, соответственно, обладая колоссальной силой воздействия на зрителя (прежде всего на его эмоциональную сферу). Так, К. С. Станиславский отмечал, что зритель, пришедший из театра, должен видеть мир и будущее глубже, чем до посещения театра (Гордин, Корчагина, 2010: 29).

Театральное искусство, с одной стороны, способно оказать существенное благотворное (коррекционное/(ре)абилитационное, по сути, компенсаторное и даже сверхкомпенсаторное) воздействие на «Я-образ» человека с инвалидностью (примечательно, что К. С. Станиславский в числе важнейших пяти принципов своей системы обозначил принцип актерского саморазвития, предполагающий целенаправленную систематическую работу актера над совершенствованием самого себя), с другой стороны – знакомство «публики» с театральным творчеством людей с инвалидностью определенным образом расширяет представление о потенциальных возможностях/способностях людей с теми или иными видами инвалидности в общественном сознании.

Всех людей с инвалидностью условно можно разделить на три большие группы: люди с физически-ограниченными возможностями, люди с интеллектуально-ограниченными возможностями; люди с нарушениями эмоционально-волевой сферы и способности к социальному взаимодействию (в первую очередь

аутисты) (Нагорная, Нагорный, 2011: 62–64).

Н. Т. Попова еще в 2005 г. указывала на то, что, если театры людей с физически-ограниченными возможностями (прежде всего, неслышащих, незрячих), возникновение и развитие которых является следствием естественного процесса развития субкультур за счет своих внутренних ресурсов, относительно давно добились признания в обществе, нашли свою нишу в театральном мире, то отношение к театрам с участием актеров с ментальными нарушениями в обществе не столь однозначно, поскольку люди с такого рода особенностями не являются самостоятельными в культуре, требуют сложного института сопровождения, соответственно, для обывателя неочевидно положительное значение их присутствия в культуре (Попова, 2005: 48–49). Вместе с тем в общественном сознании в целом сформировано понимание того, что для таких людей театральное творчество является мощнейшим средством социально-культурной реабилитации (Попова, 2005).

В нашей стране первый театр для глухих актеров («Театр мимики и жеста») был создан в 1962 году, в 1967 году был создан первый театр незрячих актеров («Внутреннее зрение»). В 1989 году Театральный институт им. Б. В. Щукина выпустил курс неслышащих актеров по программе высшего театрального образования. В 1990 году был создан Государственный специализированный институт искусств (с 2014 года – Российская государственная специализированная академия искусств). В настоящее время Театральный факультет РГСАИ готовит актеров двух специализаций: артист театра и кино (для студентов с нарушениями слуха) и артист эстрады (для студентов с нарушениями опорно-двигательной системы, зрения, общими заболеваниями и студентов без нарушений здоровья) (<http://rgsai.ru/fakultety/teatralnyj-fakultet>). В 1999 году был создан театр для актеров с синдромом Дауна («Театр Простодушных»). Необходимо отметить,

что дети/люди с синдромом Дауна, являясь по природе эмоционально отзывчивыми, зачастую весьма органичны в театральных постановках (впрочем, как и многие другие актеры с интеллектуально-ограниченными возможностями, которые нередко имеют практически сохранный эмоционально сферу). В 2000 году был учрежден Всероссийский фестиваль особых театров «Протеатр» (проводится раз в три года в Москве) (<https://proteatr.ru/>).

В целом, на сегодняшний день вопросы, связанные с театральным творчеством людей с инвалидностью, являются весьма актуальными среди исследователей (Афонин, 2018 и др.).

Таким образом, соприкосновение с театральным искусством человека с ограниченными возможностями здоровья (будь то со сцены, либо из зрительного зала) является важнейшим средством художественно-эстетического освоения им мира и формирования у него эстетического сознания. Для зрителя, не имеющего инвалидности, соприкосновение с театральным творчеством людей с инвалидностью – это возможность расширить свои представления, как о возможных средствах выражения художественных образов, так и о сложности и многогранности человеческой природы.

К 140летию со дня рождения художника Павла Николаевича Филонова (1883-1941)

Екатерина Анатольевна Сертакова, доцент, канд. филос. наук

Анализ произведения «Пир королей» Павла Николаевича Филонова.

Павел Николаевич Филонов (1883-1941) относится к числу художников, чье творчество до сих пор имеет противоречивые трактовки, даже несмотря на сохранившиеся теоретические изыскания.

Авангард Филонова вобрал в себя элементы современных художественных направлений: футуризма, символизма, кубизма и при этом был совершенно иным в художественном плане. В нем

прослеживаются явные отсылки к русской иконописи, западноевропейскому готическому витражному искусству, а также неподдельное внимание и увлеченность современными научными и техническими открытиями.

Его концепция аналитического искусства заключалась в познании жизни, познании реальности. По его мнению, сделать это можно было во время живописной практики. В творчестве – мыслительном акте, по мнению Филонова, можно было добиться торжества над временем и над самой смертью. Элементы данной концепции начинают закладываться в его художественном произведении «Пир королей», написанном в 1913 году. Анализ данной работы основан на применении общенаучных методов познания, в результате которых и формируется художественный образ произведения и вскрывается «живой и изменчивый» образ пира как пугающей заупокойной трапезы, так и священной Тайной вечери. Что визуализирует не только авторскую позицию, но и в целом неоднозначные мировоззренческие взгляды начала XX столетия.



Рисунок 1. «Пир королей» П.Н. Филонов, 1913 г. Х., м. 175 x 215 см

Если соотнести авторское название с изображением, то можно отметить его неоднозначность и неочевидность. С одной стороны, присутствие элементов пиршества неоспоримо: стол, вокруг которого восседают присутствующие,

блюда с яствами и кубки с напитками. Однако персонажей, восседающих за столом, сложно идентифицировать как королей. У них нет никаких атрибутов власти, знаков отличия и превосходства.

Также при первичном восприятии невозможно не отметить колорит произведения. Работа не многоцветна, в ней доминирует красный цвет, интенсивность которого подчеркивается вкраплениями синей краски. В целом, полотно выглядит мрачным.

Организация краскоформ в произведении позволяет зафиксировать две довольно простые композиционные схемы, лежащие в основе данного изображения: вытянутый по горизонтали овал и крест (рис. 2).

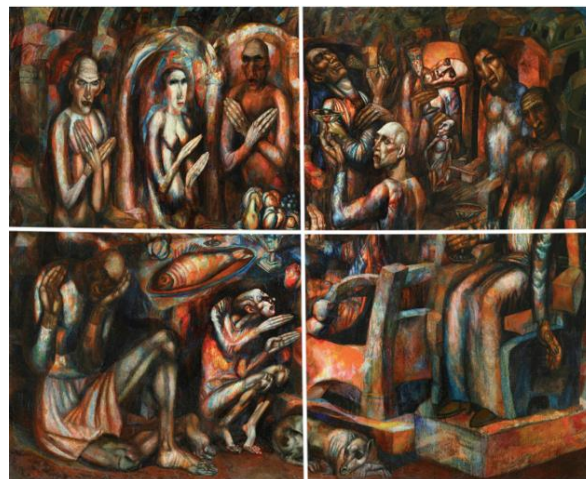


Рисунок 2-3. Композиционные схемы «овал» и «крест» произведения «Пир королей»

Эти композиционные схемы работают по-разному. Овал объединяет всех персонажей картины в единое действо, делает их замкнутыми в единую цепь. Он демонстрирует относительное равенство изображенных. Крест, напротив, разбивает пространство изображения на отдельные группы героев, дифференцируя их по определенным признакам – здесь есть условный «верх» и условный «низ», разные стороны и позиции присутствующих.

Ни фон, ни сцена пира не позволяют выявить пространственно-временные характеристики изображаемого действия. Дом на заднем плане, одежда героев, мебель и блюда трактованы крайне условно. Время трапезы также невозможно указать. Перед нами сцена нереальная, скорее метафоричная.

Что же это за пир? И в честь чего он происходит?

В искусствознании есть две трактовки героев полотна и в целом изображенного сюжета. Так, известный исследователь творчества П. Филонова Г.Ю. Ершов, изучая работу, прежде всего, опирается на ее упоминание в повести «Ка» В. Хлебникова – близкого друга и единомышленника Филонова. В ней говорится, что «Художник писал пир трупов, пир мести. Мертвецы величаво и важно ели овощи, озаренные подобным, лучу месяца бешенством скорби» (Yershov, 2007: 123). И соответственно, данная работа, по мнению исследователя, раскрывала скорее апокалиптический сюжет, где мертвецы пьют не вино, а кровь.

Иная трактовка дана в статье Л.В. Гурленовой, в ней автор видит религиозный сюжет Троицы и Тайной вечери. Гурленова отталкивается от слов сестры художника Е.Н. Глебовой о том, что Филонов очень трепетно относился к данной работе, она долгое время висела над его кроватью, а когда он умер от голода в блокадном Ленинграде, сестра нашла его тело, накрытым этой знаменитой картиной (Gurlenova, 2012: 76).

По нашему мнению, обе позиции имеют право на существование и не противоречат друг другу. Герои могут быть

и мертвецами, и живыми, и грешниками, и святыми.

Логика чтения персонажей и деталей в произведении «Пир королей» может меняться в зависимости от воспринимающего его зрителя. Если начинать с традиционного взгляда «сверху вниз и слева направо», то в этом случае зритель совершает умозрительное падение до героев «низших», босых, недостойных пища слуг, находящихся у коленей «великих». А после вообще уходит взглядом от человека к животному и камню. В пустоту, растворяясь в однотонном и цельном образе земли. И в этой трактовке, персонажи представляют мир мертвых и их заупокойную трапезу.

Однако если взять за основу логику истории искусства Нового времени, то вход в картину осуществляется через фигуру собаки. Этот символ проводника-поводыря очень часто встречался в произведениях, где бытовой сюжет оборачивался своим сакральным прообразом. Тем самым, движение умозрительно развивается «снизу вверх», к позиции короля, сидящего за столом и вкушающего пищу. Выходом в этом случае будет фрагмент синевы неба за единственно читаемым на фоне образом здания. Оно, находясь на одной оси с массивным тронном на прямоугольной каменной плите, демонстрирует «воздвижение» и «строительство» себя.

К 175летию со дня рождения художника Василия Ивановича Сурикова (1848 – 1916)

Мария Владимировна Тарасова, доцент, канд. филос. наук

Фактическая достоверность или историческая точность? «Утро стрелецкой казни» Василия Ивановича Сурикова.

Объективная действительность и художественная реальность не тождественны. Произведение изобразительного искусства представляет собой художественную модель, в которой определенные обстоятельства и факты объективной действительности претерпевают художественную трансформацию для выявления сущности определенных явлений и процессов.

Различные аспекты согласования фактов объективной действительности и художественной реальности особенно интересно изучать на материале произведений исторической живописи.

Для исторической живописи России рубежа XIX-XX веков характерно обращение к переломным моментам русской истории прошлого для рефлексивного, опосредованного объяснения настоящего. В частности, эта тенденция типична для творчества В.И.Сурикова. В произведениях В.И.Сурикова главным объектом моделирования выступает человек-герой, человеческая личность, наделенная пафосом энтузиазма.

Историческая личность исследуется на рубеже веков через призму актуальных для эпохи представлений о психологической сложности человека, о диалектике добра и зла в его душе. Многие исторические идеалы были подвергнуты критике в данный период. Например, выявлено несовершенство как личности, так и политического кредо Петра I в произведениях «Петр I допрашивает царевича Алексея в Петергофе» Н.Ге, «Утро стрелецкой казни» В.Сурикова.

Историческая живопись рубежа XIX-XX веков поддерживает просветительскую концепцию, типичную для развития русской культуры всех предыдущих эпох. Сила живописного просвещения направляется на религиозное наставничество, предостережение от грядущей исторической и духовной катастрофы начала XX века.

Творчество Василия Ивановича Сурикова (1848-1916) представлено преимущественно жанрами исторической живописи и портрета.

Утверждение Сурикова в своей миссии как исторического живописца и в авторской концепции исторической живописи происходит в зрелый период творчества, который открывается созданием картины «Утро стрелецкой казни» (1878-1881; 218x379 см). Можно сказать, что именно с этой картиной Суриков вошел в русскую живопись,

сформулировав и заявив этой работой свое творческое кредо.

В год завершения картины «Утро стрелецкой казни», в 1881 году, Суриков вступил в Товарищество передвижных художественных выставок, тем самым декларировав полное идеологическое согласие с демократическими принципами искусства, принятыми уставом Товарищества.

Произведение «Утро стрелецкой казни» посвящено историческому событию эпохи Петра I – казни стрельцов после неудачного бунта 1698. Стрелецкий бунт, возглавляемый царевной Софьей, был подавлен, стрельцы казнены. Данная историческая тема была весьма актуальна для русской живописи конца XIX века: в 1879 году И.Е.Репин написал картину «Царевна Софья».

Суть политического конфликта между Петром I и его сестрой Софьей заключалась, по мнению историков, в определении будущего пути развития России. Группа сторонников Софьи, в которую входили стрельцы, стояла на защите самобытного и особенного русского уклада, за сохранение старорусских традиций. Петр, как известно, разрабатывал стратегию интеграции России в мировое сообщество и внедрение европейских идеалов во все сферы российской культуры: религиозную, экономическую, научную, художественную и др.

На рубеже XIX-XX веков достижения эпохи Петра I подверглись критике и пересмотру. Стрелецкий бунт был оценен как поворотный момент российской истории, когда надежда на сохранение российской культуры в неприкосновенности была потеряна. Когда представители художественной культуры конца XIX века предлагали возродить русские традиции, то они требовали именно возврата на этап культурного идеалообразования, предшествующий появлению стратегии европеизации, разработанной и осуществленной Петром. Стрелецкий бунт и царевна Софья предстали на рубеже XIX-XX веков символами того возможного развития, которое Россия не получила.

В произведении «Царевна Софья» Илья Ефимович Репин сосредоточил внимание на одном главном персонаже, выполнив работу в жанре, близком портретному. После подавления бунта 1698 года Софья, содержащаяся по указу Петра I, под стражей в Новодевичьем монастыре, была пострижена в монахини. В произведении Репина героиня представлена в монашеской келье. Темное пространство кельи освещается двумя источниками света. Во-первых, свет льется из зарешеченного окна. За окном видна фигура повешенного стрельца, что указывает на подавленное восстание и устрашение Софьи царем. Во-вторых, келья освещена светом свечей, стоящих перед иконами в золоченых окладах, расположенных за спиной Софьи. Героиня, заслоняя иконы своим телом, предстает в качестве щита для икон. Сама поза Софьи оборонительна. Находясь в этой темнице и потерпевшая видимое поражение, Софья, тем не менее, не теряет воли к победе и силы духа. На столе, на который она опирается, находятся бумага и чернила. Своей решимостью, своими деяниями она пишет историю, которую смогут прочитать следующие поколения. Тем самым Софья визуализирует непокорный человеческий дух, который черпает силы в осознании божественного покровительства своей позиции.

В произведении «Утро стрелецкой казни» В.И.Суриков создает многофигурную композицию. Хотя Суриков иначе расставляет акценты в том же сюжете, идейная программа картин Репина и Сурикова обладает и некоторыми существенными сходствами.

Художественное пространство картины «Утро стрелецкой казни» разделено на две части. Действие происходит на Красной площади Москвы. Каждая часть определена архитектурно.

Левая часть, отмеченная присутствием большинства персонажей, архитектурно организована Лобным местом и Собором Василия Блаженного. Суриков выбирает такой ракурс изображения Красной площади, при котором Лобное место визуально плотно

придвинуто к собору. Это художественное расположение архитектурных объектов создает живописным способом алтарную композицию, в которой народ помещается на алтарь в качестве жертвы.

Правая часть, значительно меньшая и по размерам, и по персонажному наполнению, организована белыми стенами и башнями Кремля. Еще один важный строительный элемент этой части – виселицы.

За счет связи с собором Покрова Пресвятой Богородицы герои левой части композиции визуально говорят: «С нами Бог». По замыслу художника, рефлексизирующего над историческими событиями XVII века, божественная воля и воля Петра входят в противоборство.

Многофигурная композиция позволяет сделать фигуры непосредственно виновных – стрельцов – практически невидимыми. Зрителю требуются усилия для того чтобы выявить этих персонажей среди человеческого множества. Окружающие стрельцов персонажи могут быть определены как «сочувствующие»: это матери, жены, друзья стрельцов. Окружение стрельцов народным сочувствием создает эффект возведения всего русского народа, а не отдельных виновных, на место казни. А напротив, на фоне белых крепостных стен одиночная фигура Петра I ясно вычленяется. В живописное произведение Петр вводится как участник события. Петр I едет на коне среди виселиц, расставленных для непокорных стрельцов. В произведении явлено пламя жизни и веры. Оно визуализировано свечами в руках стрельцов, использование красного цвета в одеждах персонажей, в пламенеющих формах куполов собора Василия Блаженного. Это пламя контрастно белому холодному цвету крепостной стены, вдоль которой стоят виселицы и едет Петр.

В результате произведение «Утро стрелецкой казни» демонстрирует такую модель социального устройства, где народ, стремясь восстановить божественную волю, оказывается жертвой, поскольку наталкивается на противоборство.

Задумывая картину как урок истории для своих зрителей, Василий Суриков внимательно изучал исторические факты петровского времени и работал над их художественной трансформацией – для создания такой модели социума и такого визуального послания, которое соответствовало авторскому пониманию сущности исторического развития России.

К 40летию игровой консоли Nintendo Entertainment System

Елизавета Евгеньевна Шишкова, магистр истории искусства

История приставки Nintendo Entertainment System.

Nintendo Entertainment System (NES) - 8-разрядная домашняя игровая консоль третьего поколения, производимая японской компанией Nintendo и выпущенная в Японии в 1983 году как семейный компьютер «Famicom» (от «family computer»). В свое время NES была одной из самых продаваемых консолей и оживила игровую индустрию США после краха видеоигр в 1983 году. В 2011 году новостной тематический сайт компьютерных игр, сериалов и фильмов IGN назвал NES величайшей игровой консолью всех времен.

Цель компании Nintendo — предоставлять уникальные и доступные в аспекте геймплея развлекательные продукты для широкой аудитории. Для этого в наши дни компания производит портативные консоли семейства Nintendo Switch, разрабатывает и поддерживает приложения для смарт-устройств, сотрудничает с партнерами в сфере индустрии развлечений и реализует совместные проекты по созданию визуального контента или открытия парков развлечений.

Индустрия видеоигр находилась на пике популярности в конце 1970-х - начале 1980-х годов с золотым веком аркадных видеоигр и второго поколения игровых консолей. Nintendo ориентировалась на создание системы с конвертированием аркадных игр для воспроизведения в домашних условиях. Команда Nintendo Research & Development 2, внутренняя команда разработчиков компании Nintendo

для разработки программного обеспечения, в 1982 году начала работу над домашней системой, нацеленной на дешевизну и более высокую производительность. Инженеры компании проанализировали микросхемы более мощного аркадного оборудования (на тот момент им являлось оборудование Atari), придя к выводу, что их можно было бы использовать в качестве основы для своей консоли. Также было предложено адаптировать D-pad с кнопками и крестовиной для консоли.

Выпущенный 15 июля 1983 года семейный компьютер Famicom представляет собой 8-разрядную консоль, использующую сменные картриджи с играми. Список игр для запуска был небольшим и включал всего два платформера с аркадных игровых автоматов: Donkey Kong и Popeye. Сама консоль была намеренно спроектирована похожей на игрушку, с яркой красно-белой цветовой гаммой и двумя проводными геймпадами, которые хранились в прорезях по бокам устройства.

Игровая консоль в свое время была выпущена в родной Японии (1983), Северной Америке (1985-1986), Европе и Океании (1987), Южной Корее (1991) и России (вторая половина 1990-х). В России официально консоль так и не вышла, уступив дорогу тайваньскому клону под названием Dendy.

В 1984 году, в самом начале распространения консоли, развлекательная система Nintendo состояла из начальной библиотеки из 17 игр: Paks Gyromite, Duck Hunt (в комплекте), 10-Yard Fight, Baseball, Clu Clu Land, Excitebike, Golf, Hogan's Alley, Ice Climber, Kung Fu, Pinball, Soccer, Stack-Up, Super Mario Bros., Tennis, Wild Gunman и Wrecking Crew (продавались отдельно). В комплект входила консоль управления, два геймпада, световой пистолет Zapper. Первый тестовый запуск состоялся в Нью-Йорке 18 октября 1985 года, обозначив начало продаж.

NES также была выпущена в Европе и Австралии: консоль была запущена в Швеции в сентябре 1986 года, а в Италии, Великобритании и Австралии - в 1987 году. В Южной Корее аппаратное обеспечение

было лицензировано компанией Hyundai Electronics, которая с 1991 года продавала его под названием Comboy. После Второй мировой войны правительство Кореи наложило запрет на продукты японской культуры до 1998 года, и единственным способом легального проникновения японских товаров на южнокорейский рынок было лицензирование стороннего дистрибьютора.

После распада Советского Союза по пытки внедрения системы в страну предпринимались двумя способами: запуском через местные дистрибьюторы и использованием нелегального тайваньского аппаратного клона Dendy, произведенного в России в начале 1990-х годов. Консоль Dendy представляла собой копию оригинальной Famicom с уникальной красно-белой цветовой гаммой и этикетками, с портами контроллера на передней панели. Все игры Dendy, продаваемые в России, были контрафактными копиями, не лицензированными Nintendo. В 1994 году Nintendo подписала соглашение с дистрибьютором Dendy, по которому Nintendo не имела претензий к Dendy и разрешала продажу игр и консолей.

В конце 1980-х доминирование Nintendo было остановлено новыми, технологическими и более совершенными консолями. Рынок подержанных видеопрокатов, комиссионных магазинов, дворовых распродаж, блошиных рынков и игр расцветал, в это время многие люди начали заново открывать для себя NES, и к 1997 году многие старые игры для NES стали популярными среди коллекционеров. Программисты начали разрабатывать эмуляторы, способные воспроизводить внутреннюю работу NES на современных персональных компьютерах. Последний Famicom, был изготовлен 25 сентября 2003 года, сохранен Nintendo и впоследствии передан в аренду организаторам Level X, выставки видеоигр в Токийском Метрополитен-музее фотографии для ретроспективы Famicom. В 2016 году Nintendo анонсировала NES Classic Edition — специальную консоль,

разработанную как миниатюрная копия оригинальной NES: он включает 30 игр и возможность сохранения состояния для каждой игры.

Среди лучших игр, выпущенных Nintendo, можно обозначить четыре значимых для игровой индустрии франшизы, которые до сих пор пользуются популярностью и обретают многочисленные переиздания и продолжения: Donkey Kong, Super Mario Bros., Metroid и The Legend of Zelda.

Donkey Kong (1981) - аркадная видеоигра 1981 года. В роли Марио игрок бежит и прыгает по платформам и взбирается по лестницам, чтобы подняться на строительную площадку и спасти Паулину от огромной гориллы. Это первая игра в серии Donkey Kong и первое появление Марио в видеоигре.

Ссылаясь на такие популярные произведения, как Моряк Попай, Красавица и Чудовище, Кинг Конг, дизайнеры компании разработали сценарий и игру, открыв новые возможности с помощью графики как средства описания персонажей, роликов для продвижения сюжета игры и нескольких этапов игрового процесса.

Donkey Kong считается самой ранней видеоигрой с сюжетной линией, которая визуально разворачивается на экране. Успех Donkey Kong обеспечил Nintendo доминирующее положение на рынке с 1981 по конец 1990-х годов. Марио впоследствии стал талисманом Nintendo и одним из самых узнаваемых персонажей в мире.

Super Mario Bros. (1985) — игра в жанре платформер, разработанная и выпущенная для платформы Famicom. Занесена в «Книгу рекордов Гиннесса» как самая продаваемая игра в истории. Её главный герой, Марио, стал символом компании Nintendo и одним из самых известных игровых персонажей в мире.

Марио (или Луиджи) отправляется в путешествие по Грибному Королевству, чтобы найти принцессу Пич, которую Боузер заточил в своём замке. Во время путешествия он встречает врагов, находит

самого Боузера и сражается с ним. После этого он спасает принцессу Пич.

Вступительный раздел Super Mario Bros. специально разработан таким образом, чтобы игроки были вынуждены изучать механику игры для прохождения. Первый уровень Super Mario Bros. знакомит игрока с внутриигровыми опасностями посредством повторения. В одном интервью создатели игры объяснили, что создали «World 1-1» чтобы включить в него все необходимое для «постепенного и естественного понимания, что они делают».

Metroid (1986) — серия компьютерных игр в жанре action-adventure. Наряду с серией Castlevania Metroid образует один из столпов поджанра метроидвания, основанного на постепенном нелинейном исследовании большого связанного мира, новые части которого открываются по мере получения игровым персонажем новых способностей. Большинство игр серии показывает происходящее в виде сайд-скроллера с видом сбоку, подсерия Metroid Prime совмещает основные принципы метроидвания с характерным геймплеем шутера от первого лица.

Игры серии Metroid описывают вымышленную вселенную в духе научной фантастики. Игрок управляет героиней по имени Самус Аран, космической охотницей за головами; её частыми противниками в играх являются инопланетные существа. Самус Аран способна собирать предметы или улучшения, дающие ей возможности преодолевать препятствия. Многие предметы, с небольшими модификациями, появляются во всех играх серии. Главные враги в играх серии поделены на две группы: боссы и финальные боссы. Каждая игра содержит несколько боссов, которых можно встретить в больших комнатах, закрывающихся после того, как игрок войдёт внутрь. После удачного исхода боя комнаты открываются, позволяя проходить игру дальше. Финальные боссы находятся в конце игры. Бой с ними похож на бой с обычными боссами, и заканчивается он отсчётом времени, в течение которого

главная героиня должна успеть добежать до своего корабля.

The Legend of Zelda (1986) — серия видеоигр в жанре action-adventure. Действие игр серии происходит в фэнтезийном сеттинге. Игровой процесс в играх серии представляет собой комбинацию элементов аркады, ролевой игры, квеста, головоломки, платформера и автосимулятора. В одном из интервью автор идеи игры вспоминал, что эта игра для него и его команды была «первой, которая заставляла игрока думать, что же ему делать дальше».

Серия является одним из флагманских брендов Nintendo. К 2017 году в серию вошло 19 официальных игр и несколько ответвлений. Серия занесена в Книгу рекордов Гиннеса как самая продолжительная серия игр жанра action-adventure за всю историю. 6 мая 2010 года специальным голосованием для игрового издания книги рекордов Гиннеса были определены лучшие игровые серии всех времён. The Legend of Zelda заняла третье место вслед за сериями игр вселенной Halo и Call of Duty.

Тихон Константинович Ермаков, аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета

Реализация невозможного: Nintendo Entertainment System в контексте медиа-археологии.

Медиа-археология является одним из современных «научных проектов», получивших активное развитие в 2010-ые годы на базе исследований в области социологии техники и медиа-исследований в США и Германии. Сам по себе проект не получил дисциплинарного оформления и объединил множество исследователей, работы которых связаны с критикой линейной модели развития истории и интересом к поиску «нестандартных» мест в истории медиа (Степанов, 2014).

За принятым разделением на англо-американскую и германскую школы медиа-археологии лежит, в сущности, отличный подход к самому исследованию проблемы существования медиа в историческом

контексте. Медийные исследователи со времён работ Маршалла Макклюзна (Макклюзн, 2018) опираются на представления о том, что медиа всегда нечто большее чем просто технология или её социальный контекст — сущность всегда представляет из себя взаимосвязанное целое одного с другим (Медиа: между магией и технологией, 2014). Но чисто методологически исследование с необходимостью разворачивается или от технического устройства, и тогда мы получаем модель «немецкой школы», (Цилински, 2019) или от социокультурного контекста, и тогда мы говорим об «англо-американской школе» (Parikka, 2013). Что интересно, подобная раздвоенность в восприятии объекта выступает не только как теоретическая проблема, но и имеет и положительные стороны. Принципиальная возможность исследования медиа с двух позиций позволяет фиксировать расхождения в темпах развития между «топосами» (термин Парикки, определяющий социально-культурный контекст медиа) и самими техническими устройствами. Рассматриваемая в данном докладе консоль Nintendo Entertainment System как раз и является примером устройства, в своё время ставшее узлом, сведшим в одну точку технические открытия и формирующийся «топос» игрового.

Для объяснения феномена NES важно понимать место консоли в общем историческом развитии домашних игровых устройств как специфического медиа. В уже сформировавшейся модели чередования поколений игровых устройств (см., например, (Донован, 2014) NES воспринимается как «консоль второго поколения», непосредственный наследник Atari 2600, первой успешной домашней игровой консоли, сформировавшей рынок видеоигр в США. Однако если разобраться в устройстве и особенностях старта NES, то окажется, что фактические отличия очень малы и платформа может быть оценена скорее, как «переосмысление», нежели прямое эволюционное развитие. Был использован тот же процессор, та же идея с картриджами, те же архитектурные идеи. В

техническом отношении было сделано лишь одно существенное нововведение — вынесение графических и звуковых операций в отдельные элементы, что и позволило повысить качество изображения по сравнению с предшествующей консолью. Однако реальные отличия заключаются в том, что NES стала первой игровой консолью, которая была адекватна формирующемуся топосу видеоигр.

Atari 2600, в сущности, оставалась «придатком» к индустрии аркадных игровых автоматов. Игры для данной консоли или полностью копировали проекты с аркадных машин (Space Invaders, Pac-Man, Outlaw и т. д.) или же развивали механики и идеи, которые были определены именно спецификой аркадных залов (Yar's Revenge, Basketball, Flag Capture и т. д.). В сущности, игры, которые сильнее всего повлияли на дальнейшее развитие индустрии были связаны с попытками восприятия идей компьютерных игр (Adventure, Haunted House, Pitfall! и т. д.), и опять же не закрепляли особых шаблонов игровых механик, которые потом использовались специфически для Atari (возможно, наиболее заметным исключением является Adventure, но игр, подражающих ей сильно меньше чем проектов, использовавших механики той же Breakout или Space Invaders).

На старте своего жизненного цикла NES, казалось бы, должна была повторить судьбу предшественника, поскольку так же делала сильный акцент на проектах, пришедших из мира аркадных игровых автоматов — все игры, выпущенные в 1983 году, были портами соответствующих аркадных проектов. Но ситуация довольно быстро меняется и уже к 1985 году, когда консоль выпускается в США, практически все проекты в стартовом наборе являются уникальными играми для консоли, мало похожие на то, что мы видим в мире аркад. За счёт чего же NES смогла реализовать новый топос? На наш взгляд, на уровне конструирования медиа можно обнаружить два ключевых «знака», способствовавших формированию именно уникальной социально-культурной среды.

Первое, что отличало NES как от Atari так и от аркадных автоматов — это форма игрового контроллера. До NES видеоигра была тесно связана с «джойстиком», как ведущим способом управления, в то же время новое устройство предоставило игрокам «крестовину», в техническом отношении выполнявшую те же функции, но отличавшуюся внешне. Интересно здесь то, что в символическом плане данное нововведение отражает лишь разрыв с предшественниками и не более того. Это не кнопки компьютера и не джойстик игрового автомата — это нечто принципиально новое, то к чему общество уже было готово (поскольку сам процесс игры дома перед телевизором не был чем-то новым), но чего не могли обеспечить предшествовавшие устройства на уровне «медиа».

Второе отличие более тонкого свойства, но гораздо сильнее повлиявшее на формирование новых практик. Уже упоминавшееся разделение свойств внутри консоли получило логическое продолжение в создании «картриджа с батарейкой», который позволял сохранять прогресс. Для игрового дизайна это означало принципиальную возможность создания больших и комплексных игр, прохождение которых может занимать больше одной сессии, что опять же сильно отличается от подхода к играм в предыдущих топосах. Но в ещё большей степени это способствует «одомашниванию» игровой практики через привязку игрока уже не только к самой консоли, но и к её периферии — игровым картриджам. В результате, домашняя игровая консоль из простого элемента превращается в новое медийное устройство, элементы которого персонализируются под игрока.

Таким образом, если учесть последствия этих изменений, то можно говорить о том, что NES является не столько «консолью второго поколения», сколько первой домашней игровой консолью в собственном смысле этого слова. Её предшественники были инструментами, которые стремились воспроизвести в домашних условиях

практики из иных мета-игровых контекстов, в то время как NES создавала новый топос видеоигр, непосредственно связанный с практиками игры в домашних условиях.

Библиографический список:

1. Афонин, А. Б. «Особый театр» как жизненный путь [Текст] / А. Б. Афонин // – М: ИД «Городец». – 2018. – 160 с.
2. Бенуа, А. Н. История русской живописи в XIX веке [Текст] / А. Н. Бенуа // – М., – 1997.
3. Гордин, В. Э., Корчагина Е. В. Театральные технологии в обучении менеджменту в вузе [Текст] / В. Э. Гордин, Е. В. Корчагина // Высшее образование в России. – 2010. – № 12. – С. 28–35.
4. Донован, Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован// – М. : Белое яблоко. – 2014 – 647 с.
5. Ершов, Г.Ю. П.Н. Филонов (1883-1941): Проблемы историографии, мировоззрения и творческого метода: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения / Г.Ю. Ершов // Санкт-Петербург. – 1999. – 26 с.
6. Жуковский, В.И. Формула гармонии. Красноярск: БОНУС. – 2001. – 208 с.
7. Кеменов, В.С. Историческая живопись В. Сурикова. [Текст] / В. С. Кеменов // – М. – 1963. – 508 с.
8. Копцева, Н. П., Ситникова, А. А., Тарасова, М. В., Ишутина, Е. Н., Луцык, Д. Н., Жигаева, А. А., Нагорная, Л. А., Жигаев, И. Г., Нагорный, Н. Н. Итоги научного семинара «Теории и практики прикладных культурных исследований» 17 июня 2022 года (Сибирский федеральный университет, Красноярск) [Текст] / Н. П. Копцева, А. А. Ситникова, М. В. Тарасова, Е. Н. Ишутина, Д. Н. Луцык, А. А. Жигаева, Л. А. Нагорная, И. Г. Жигаев, Н. Н. Нагорный // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2022. – Т. 1. – № 2. – С. 55–74.
9. Макклюэн, М. Г. Понимание медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. - 5-е изд., испр. – М. : Кучково поле, – 2018. – 464 с.
10. Медиа: между магией и технологией / под ред Н. Сосна и К. Федоровой. — Москва ; Екатеринбург : Кабинетный ученый. – 2014. – 330 с.
11. Нагорная, Л. А., Нагорный, Н. Н. Социализация человека с ограниченными возможностями развития: прошлое, настоящее, сценарии будущего: монография [Текст] / Л. А. Нагорная, Н. Н. Нагорный // Красноярск: Сибирский федеральный университет. – 2011. – 422 с.
12. Найденко, М.К., Найденко, Е.А. Нравственные аспекты театральной культуры в системе К.С. Станиславского [Текст] / М.К. Найденко, Е.А. Найденко // Культурная жизнь юга России. – 2016. – № 4. – С. 49-51
13. Нужная, Т.В., Ковальчук К.В. Миграция классического сюжета (Ш. Перро «Синяя борода») в новейшую французскую литературу XXI века (А. Нотомб «Синяя борода») [Текст] / Т.В. Нужная, К.В. Ковальчук // Научный диалог. - 2019. - № 2. - С. 116-126.
14. Официальный сайт Всероссийского фестиваля особых театров «Протеатр»: [электронный ресурс]. URL: <https://proteatr.ru/> (дата обращения: 12.02.2023)
15. Официальный сайт Российской государственной специализированной академии искусств: [электронный ресурс]. URL: <http://rgsai.ru/fakultety/teatralnyj-fakultet> (дата обращения: 12.02.2023).
16. Перельгина, Д.С. Сказка о Синей Бороде как прецедентный текст [Текст] / Д. С. Перельгина // Студент – исследователь – учитель: материалы 22 Межвузовской студенческой научной конференции. Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. - 2021. - С. 1475-1481
17. Попова, Н. Т. Театр с участием людей с интеллектуальными нарушениями [Текст] / Н. Т. Попова // Дефектология. - 2005. - № 5. - С. 48–54.
18. Ракова, М.М. Русская историческая живопись середины XIX века [Текст] / М. М. Ракова // - М. - 1979.
19. Раппопорт, А. Г. Утопия и авангард: портрет у Малевича и Филонова [Текст] / А. Г. Раппопорт // Вопросы философии. - 1991. - № 11. - С. 34-35.

20. Сазонова, В.А. Театральное наследие К.С. Станиславского и современный театр (к 150-летию со дня рождения К.С. Станиславского) [Текст] / В. А. Сазонова // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2013. - № 3. - С. 245-253
21. Сарабьянов, Д. В. История русского искусства второй половины XIX века [Текст] / Д. В. Сарабьянов // - М., - 1989.
22. Степанов, М. А. Элементы археологии медиа [Текст] / М. А. Степанов // Международный журнал исследований культуры. – 2014. – № 1(14). – С. 88-94.
23. Цилински, З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий [Текст] / З. Цилински // - М. : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж». – 2019. – 440 с.
24. Nintendo [Электронный ресурс]: Официальный сайт Nintendo Entertainment System. – URL: <https://www.nintendo.ru/> (дата обращения: 10.02.2023).
25. Nintendo Entertainment System [Electronic Source]: Wikipedia. Free Encyclopedia. – URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System (дата обращения: 10.02.2023).
26. Parikka, J. (2013). What is media archaeology? John Wiley & Sons, 2013, 200.

References

1. Afonin, A. B. (2018). "Special theater" as a way of life. Moscow: Publishing house "Gorodets", 160.
2. Benois, A. N. (1997). The history of Russian painting in the XIX century. M.
3. Gordin, V. E., Korchagina E. V. (2010). Theatrical technologies in management training in higher education. Higher education in Russia, 12, 28-35.
4. Donovan, T. (2014). Play! The history of video games. M. : White Apple, 647.
5. Ershov, G.Yu. (1999). P.N. Filonov (1883-1941): Problems of historiography, worldview and creative method: abstract of the dissertation for the degree of Candidate of Art Criticism. St. Petersburg, 26.
6. Zhukovsky, V.I. (2001). Formula of harmony. Krasnoyarsk: BONUS, 208.
7. Kemenov, V.S. (1963). V. Surikov's historical painting, M, 508.
8. Koptseva, N. P., Sitnikova, A. A., Tarasova, M. V., Ishutina, E. N., Lutsyk, D. N., Zhigaeva, A. A., Nagornaya, L. A., Zhigaev, I. G., Nagorny, N. N. (2022). Results of the scientific seminar "Theories and practices of applied cultural June 17, 2022 (Siberian Federal University, Krasnoyarsk). Siberian Art Criticism journal, 1 (2), 55-74.
9. McCluren, M. G. (2018). Understanding media: External human extensions. M.: Kuchkovo field, 464.
10. Sosna, N., Fedorova, K. (2014). Media: between magic and technology. Moscow; Yekaterinburg: Cabinet scientist, 330.
11. Nagornaya, L. A., Nagorny, N. N. (2011). Socialization of a person with developmental disabilities: past, present, future scenarios: monograph. Krasnoyarsk: Siberian Federal University, 422.
12. Naidenko, M.K., Naidenko, E.A. (2016). Moral aspects of theatrical culture in the system of K.S. Stanislavsky. Cultural life of the South of Russia, 4, 49-51.
13. Nuzhnaya, T.V., Kovalchuk K.V. (2019). Migration of the classical plot (Sh. Perrault "Bluebeard") in the newest French literature of the XXI century (A. Notomb "Bluebeard"). Scientific Dialogue, 2, 116-126.
14. The official website of the All-Russian Festival of special theaters "Proteatr": [electronic resource]. URL: <https://proteatr.ru/> (accessed: 12.02.2023)
15. Official website of the Russian State Specialized Academy of Arts: [electronic resource]. URL: <http://rgsai.ru/fakultety/teatralnyj-fakultet> (accessed 12.02.2023).
16. Perelygina, D.S. (2021). The Tale of Bluebeard as a precedent text. Student – researcher – teacher: materials of the 22nd Interuniversity Student Scientific Conference. A. I. Herzen Russian State Pedagogical University, 1475-1481.

17. Popova, N. T. (2005). Theater with the participation of people with intellectual disabilities. *Defectology*, 5, 48-54.
18. Rakova, M.M. (1979). Russian historical painting of the middle of the XIX century, M.
19. Rappoport, A. G. (1991). Utopia and the Avant-garde: portrait of Malevich and Filonov. *Questions of philosophy*, 11, 34-35.
20. Sazonova, V.A. (2013). The theatrical heritage of K.S. Stanislavsky and the modern theater (to the 150th anniversary of the birth of K.S. Stanislavsky). *Bulletin of the Tambov University. Series: Humanities*, 3, 245-253
21. Sarabyanov, D. V. (1989). History of Russian art of the second half of the XIX century, M.
22. Stepanov, M. A. (2014). Elements of media archeology. *International Journal of Cultural Studies*, 1(14), 88-94.
23. Tsilinsky, Z. (2019). Archeology of media: about the "deep time" of audiovisual technologies. Z. Moscow : Ad Marginem Press, Garage Museum of Modern Art, 440.
24. Nintendo [Electronic resource]: Official website of the Nintendo Entertainment System. – URL: <https://www.nintendo.ru/> (accessed: 10.02.2023).
25. Nintendo Entertainment System [Electronic Source]: Wikipedia. Free Encyclopedia. – URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System (accessed: 10.02.2023).
26. Parikka, J. (2013). What is media archaeology? John Wiley & Sons, 2013, 200.