


THE ART MAGAZINE

ИСКУССТВО

ИЗДАЁТСЯ С 1933 ГОДА

ISSN 0130-2523

16+



9 770130 252778 >

№ 2 (609) 2019

СОЗДАТЕЛИ МИРОВ

英 茶 莊 記



RUFF

RUSSIA-ITALIA
FILM FESTIVAL

**12-24
НОЯБРЯ**

КИНОЦЕНТР «ОКТЯБРЬ»

**VI РОССИЙСКО-
ИТАЛЬЯНСКИЙ
КИНОФЕСТИВАЛЬ**

18+

www.riff-russia.ru

Константин Истомин. Цвет в окне


Лаврушинский переулок, 12 | 3-й этаж | 0+ | www.tretyaakov.ru

Реклама

Третьяковская
галерея

Лаврушинский переулок

Поддержка проекта

БФСП  „ИФД **КапиталЪ**”

Галерея «Ковчег»

02.10.2019 —
19.01.2020

Информационные партнеры

Радиопартнер



Стратегический медиапартнер


THE ART NEWSPAPER RUSSIA

ИСКУССТВО

№ 2 (609) 2019

Издатель Аля Тесис
Шеф-редактор Алина Стрельцова

Макет Дарья Яржамбек
Дизайн, вёрстка Ольга Селиванова, Сергей Шмаков
Литературный редактор Пётр Фаворов
Выпускающий редактор Татьяна Курасова
Ассистент редактора Жанна Старицына
Корректор Надежда Болотина

Автономная некоммерческая организация
«Культурно-просветительский центр „Искусство“»
Учредитель ООО «Издательство „Искусство“»
Генеральный директор Евгений Кобзев



Проект реализован при финансовой поддержке ООО «Российский фонд культуры»



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № ФС77-54919 от 26 июля 2013 г.

Адрес редакции

Москва, 119017, Б. Толмачёвский пер.,
дом 5, стр. 1, оф. 209
тел.: +7 (499) 713-67-40, art@iskusstvo-info.ru

Реклама

тел.: +7 (499) 713-67-40, +7 (916) 773-43-47,
advert@iskusstvo-info.ru

Распространение

тел.: +7 (916) 450-71-61, subscribe@iskusstvo-info.ru

PR и специальные проекты

тел.: +7 (499) 713-67-40, +7 (901) 183-67-40
pr@iskusstvo-info.ru, www.iskusstvo-info.ru

Подписные индексы

16359 (на полгода), 10684 (на год) в объединённом каталоге «Пресса России»; 10118 в каталоге «Почта России»

Подписка через агентства

По России: «Урал-Пресс», www.ural-press.ru
Санкт-Петербург: «Прессинформ»,
тел.: +7 (812) 337-16-27, podpiska@crp.spb.ru
По России и зарубежье: «Информнаука»,
тел.: +7 (495) 787-38-73, informnauka@viniti.ru
Поволжье: агентство «Деловая пресса»,
тел.: (8482) 68-09-98, adr@a-d-p.ru
Зарубежье: «МК-Периодика», тел.: +7 (495) 672-70-42,
info@periodicals.ru, www.periodicals.ru

ISSN 0130-2523

Отпечатано в типографии «Ситипринт»
+7 (495) 266-28-95, www.megapolisprint.ru
Тираж 3000 экземпляров

© 2019 Журнал «Искусство»

Журнал «Искусство» — некоммерческий образовательный проект, все материалы публикуются исключительно в научно-просветительских целях. Перепечатка текстов, их фрагментов или изображений без разрешения правообладателя преследуется по закону

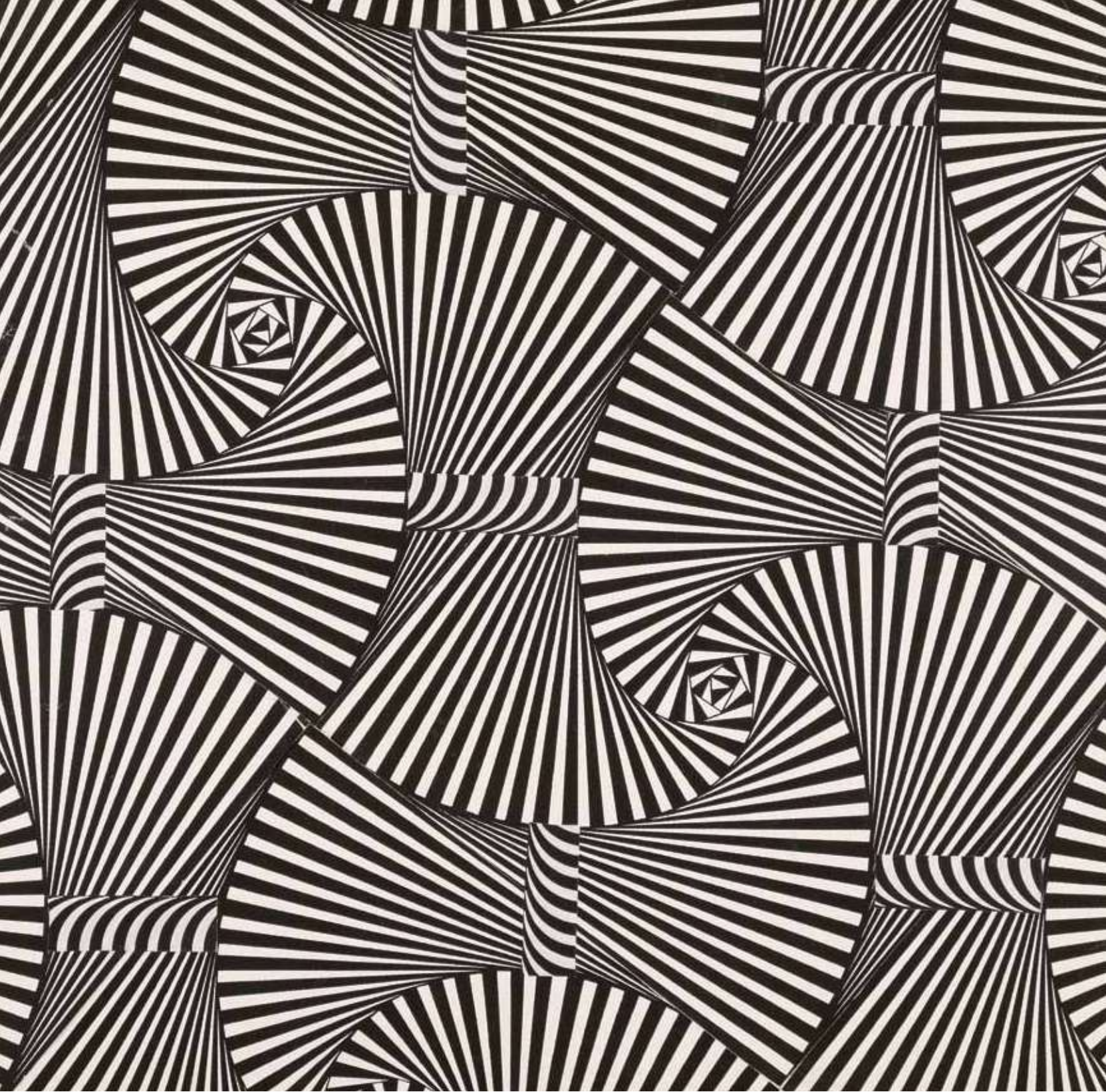
При поддержке Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям



На обложке:

Хиромаса Огура
Призран в доспехах
1995

Задний план, кадр 335. Бумага, гуашь; прозрачная плёнка, акрил, 270 × 380 мм. © 1995 Shirow Masamune / KODANSHA · BANDAI VISUAL · MANGA ENTERTAINMENT Ltd. Предоставлено пресс-службой Tchoban Foundation Музея архитектурного рисунка, Берлин



Л. Рубцова. Эскиз ткани «Снопья», фабрика «Красная Роза», 1930-е. Частное собрание

МУЗЕЙ МОСКВЫ



Департамент
культуры
города Москвы

Ткани Москвы

Сто лет текстильного дизайна:
от ар-нуво до оп-арта

20.09.2019 — 02.02.2020

Зубовский бульвар, 2

mosmuseum.ru

реклама

ЙОКО ОНО



M
M
OMA

МОСКОВСКИЙ
МУЗЕЙ
СОВРЕМЕННОГО
ИСКУССТВА
moscow
museum
of modern
art

НЕБО ВСЕГДА
ЯСНОЕ
15.10 – 24.11.2019

куратор: гуннар б. кваран
правительство москвы
департамент культуры города москвы
российская академия художеств
московский музей
современного искусства
фонд ruarts

выставка в рамках
XIV международного
фестиваля-школы современного
искусства «территория»

московский музей
современного искусства
+7 (495) 690 68 70
www.mmoma.ru

партнер проекта

RUARTS
FOUNDATION



XIV МЕЖДУНАРОДНЫЙ
ФЕСТИВАЛЬ-ШКОЛА
СОВРЕМЕННОГО
ИСКУССТВА

проект реализован при поддержке



Группа Эталон

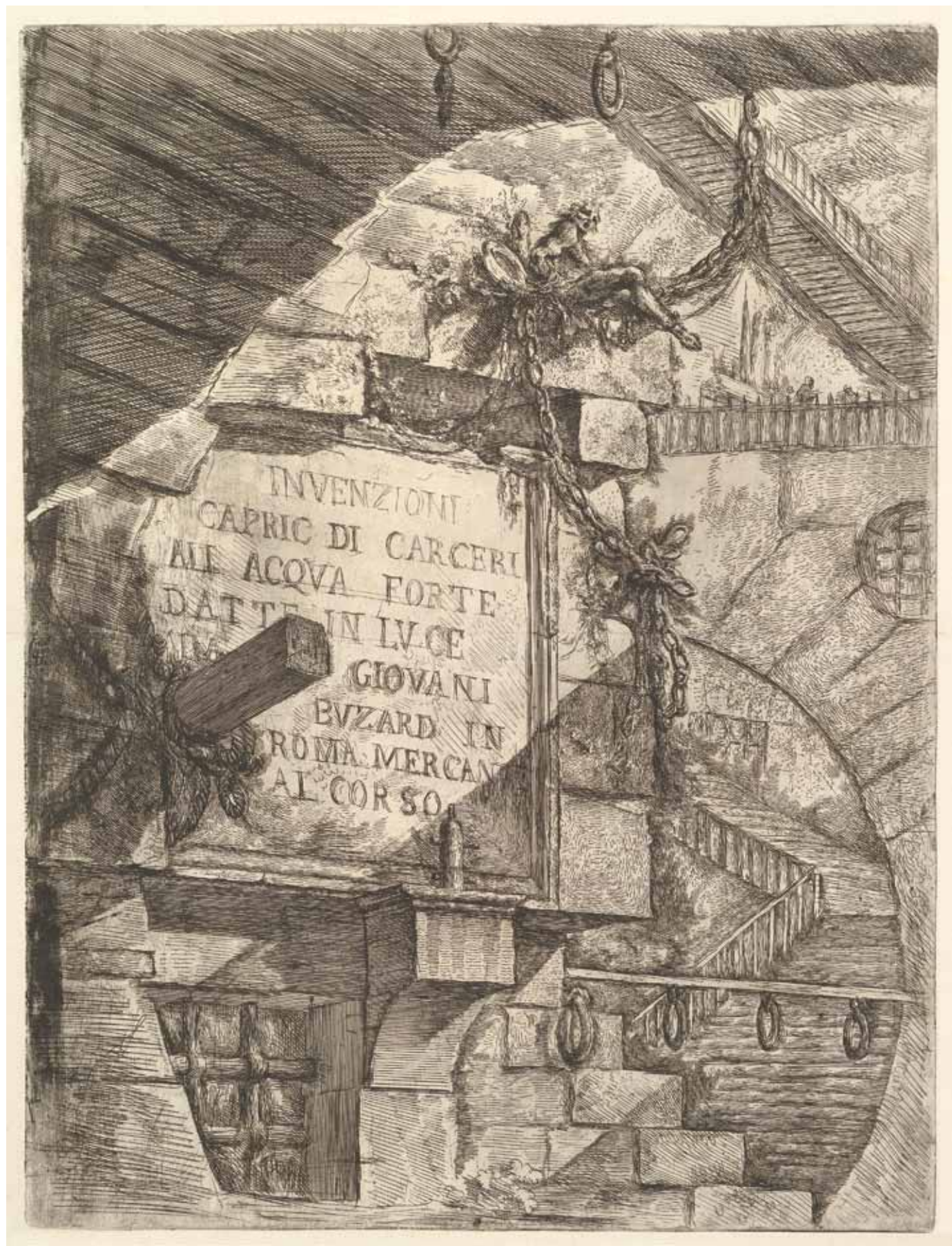
ПЕТРОВКА 25 18+

СЕРГЕЙ ХАЧАТУРОВ: «ХОГВАРТС ВОСПРИНИМАЕТСЯ БОЛЕЕ ПОДЛИННЫМ, ЧЕМ ЦАРИЦЫНО»	8
МАРИЯ ЭЛИЗА НАВАРРО МОРАЛЕС: «В ИГРЕ ЕСТЬ ПАРЕНЬ, КОТОРЫЙ КАРАВКАЕТСЯ ПО СТЕНАМ, — НАДО ПРИДУМАТЬ, ЗА ЧТО ЕМУ ЦЕПЛЯТЬСЯ» ...	22
ПАТРИС ДЕЗИЛЕ: «НЕ НАСТОЛЬКО УЖ Я УМНЫЙ — ПРОСТО ОБРАЩАЮСЬ К ПРОШЛОМУ И ИЩУ В НЁМ СЮЖЕТЫ»	34
ХИДЕО КОДЗИМА: «В ГЕЙМ-ИНДУСТРИИ УЖЕ ТРИДЦАТЬ ЛЕТ НЕТ НИЧЕГО, КРОМЕ ПАЛКИ»	44
Диана Видстром ГОРОДА, РУИНЫ, РОБОТЫ. АРХИТЕКТУРА В АНИМЕ	52
Хонда Акико РЕАЛЬНОЕ И НАРИСОВАННОЕ	68
ХЕНРИК СВЕНССОН: «НЕ ВСЕ ЗАМЕТИЛИ, ЧТО РУНИЧЕСКИЙ АЛФАВИТ ТОЖЕ НЕ НАСТОЯЩИЙ»	86
ДАША НАСОНОВА: «ИСКУССТВО С ОТКРЫТЫМ КОДОМ»	98
MINESRAFT КАК ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ХОРРОР Даша Насонова, Дмитрий Веснин	108
<i>~ ОБЗОРЫ ~</i>	121
Грядущий мир: экология как новая политика. 2030—2100	122
Стамбульская биеннале современного искусства	124
OsloBIENNALEN. Первое издание 2019—2024	126
13,700,000 km³	130
Искусство быть хорошим	133
<i>~ SUMMARY ~</i>	136

Мысль об исчезновении границ между современным искусством и другими областями культуры — в первую очередь, массовой — уже так избита, что мы морщимся, когда она опять всплывает в разговоре. Однако при всём изобилии междисциплинарных проектов кажется, что границ отнюдь не становится меньше. Границ между искусством с одной стороны и, например, кинематографом и гейм-дизайном с другой. Мы говорим не о многочисленных экспериментах художников, которые снимают фестивальное кино или делают инди-игры, не о Такаси Мураками, который использует в своём творчестве мотивы манги и аниме, и не о продолжении «Твин Пикса», где Линч продемонстрировал блестящее знание наработок видеоарта. Нет, речь о вполне массовых фильмах и видеоиграх, которые обслуживаются совершенно иной и притом гигантской системой институций, но в то же время интерпретируют, например, историю архитектуры, ярко показывая, какой её хочет видеть наше время. В эту индустрию вовлечено множество искусствоведов, которые ищут подходящие прототипы для виртуальных зданий — чтобы те стали одновременно и узнаваемыми, и даже более впечатляющими, чем оригиналы.

Такие проекты пользуются огромной популярностью, потому что сюжет сюжетом, но именно проработанная досконально среда, архитектурное обрамление действия, делает этот мир привлекательным настолько, что людям хочется погрузиться в него целиком, уйти из повседневной жизни. Про них пишут — вот только чаще всего не трудившиеся над ними искусствоведы, которые, во-первых, чувствуют себя неуверенно на чужом поле, а во-вторых, считают коммерческую продукцию в лучшем случае забавной подработкой. Если же кто-то — скажем, увлечённый арт-критик — всё же пытается наладить общение, геймеры кривятся, что людям искусства следовало бы выучить хотя бы основные понятия, прежде чем объявлять гейм-дизайн территорией современного искусства, а разработчики вообще не понимают, о чём речь. В этом номере мы попытались отыскать точки, в которых возможен диалог, и результат наших поисков такой: несмотря на «общее поле культуры» и потрясающие проекты на стыке, это непросто и далеко не всегда получается.

7



СЕРГЕЙ ХАЧАТУРОВ: «ХОГВАРТС ВОСПРИНИМАЕТСЯ БОЛЕЕ ПОДЛИННЫМ, ЧЕМ ЦАРИЦЫНО»

9

Искусствовед и куратор *Сергей Хачатуров* давно исследует европейскую воображаемую архитектуру, так что его выставки и сами зачастую разворачиваются как игры, где барочные фантазии обнаруживают себя в кибермирах. Он рассказал «Искусству», почему нарисованные на компьютере города и замки воспринимаются сегодня более реальными, чем настоящие, и зачем создателям блокбастеров понадобилась целая армия искусствоведов

вопросы: Алина Стрельцова



Сергей Хачатуров

Историк искусства, кандидат искусствоведения, доцент кафедры истории отечественного искусства исторического факультета МГУ, специалист по искусству Просвещения и романтизма, куратор серии выставок, посвящённых феномену готического вкуса.

10

На самом деле тема этого номера возникла после вашей прошлогодней выставки «Гипноз пространства» в Царицыне. Один из важных её посылов состоял в том, что воображаемая архитектура XVII—XIX веков нашла своё продолжение в современной архитектуре видеоигр. Однако исторические изображения в экспозиции были, а игры как раз отсутствовали. И когда я о них спросила, вы как-то сказали, что неудобно — вроде как не высокое искусство. Меня это очень задело: если нам интересно об этом говорить, то почему неудобно? А если игры — это стыдный предмет для искусствоведа, то что с ними или с нами не так?

На той выставке было очень много архитектурной графики, изображений руин, но не было реконструкций, а пространство игр — это и есть реконструкция. Да, мы с художником Василием Суминым показали большую диораму, где приближённые детали давали зрителю эффект пребывания внутри странных дворцов Пьетро Гонзаги, в глубине подземелий и таинственных пещер, и у нас был кабинет кибербарокко, для которого Владимир Карташов выполнил ростовые фигуры, руководствуясь, с одной стороны, «Версальскими праздниками» Жана Берена, а с другой — внешним видом персонажей

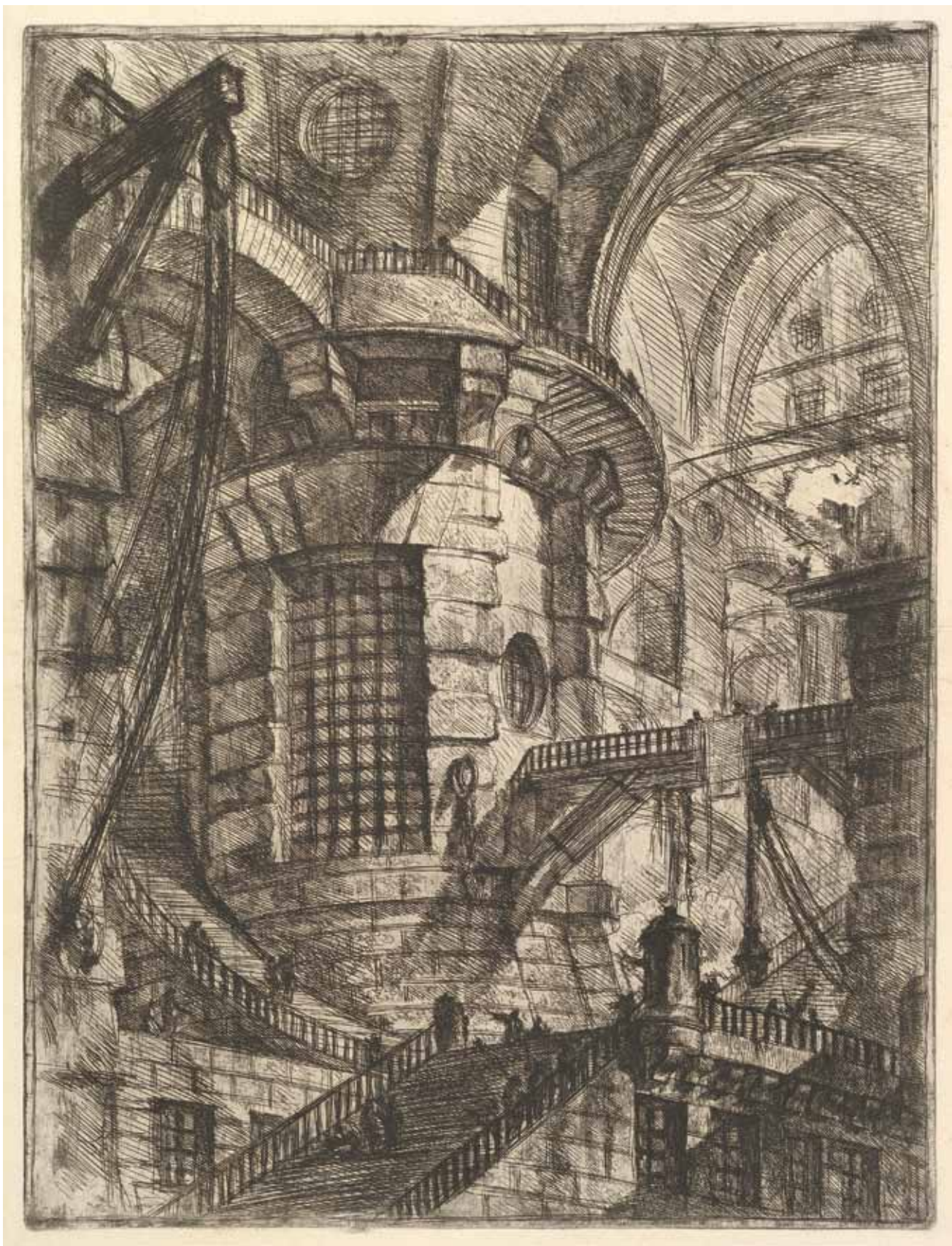
Warcraft. Однако нам важно было вытащить наших героев из виртуальной реальности в пространство ремесла, ручной сделанности, где проявляется работа художника, его манера, стиль и рука, чтобы сохранилось ощущение подлинности контакта. Мы не хотели сетевой презентации — такой была наша позиция. Иначе получилась бы совсем другая выставка, тогда как наша была об архитектурной графике.

Но ведь любая компьютерная игра — это в огромной степени именно ремесленное произведение, где сделанность, мастерство, навык важны чуть ли не больше, чем в нынешнем искусстве.

Конечно, мы могли бы воссоздать на плазмах пространства компьютерных замков и путешествия внутри цифрового мира, но тогда бы это получился рассказ о технологиях работы с новой сетевой культурой, даже немного реклама новых игр.

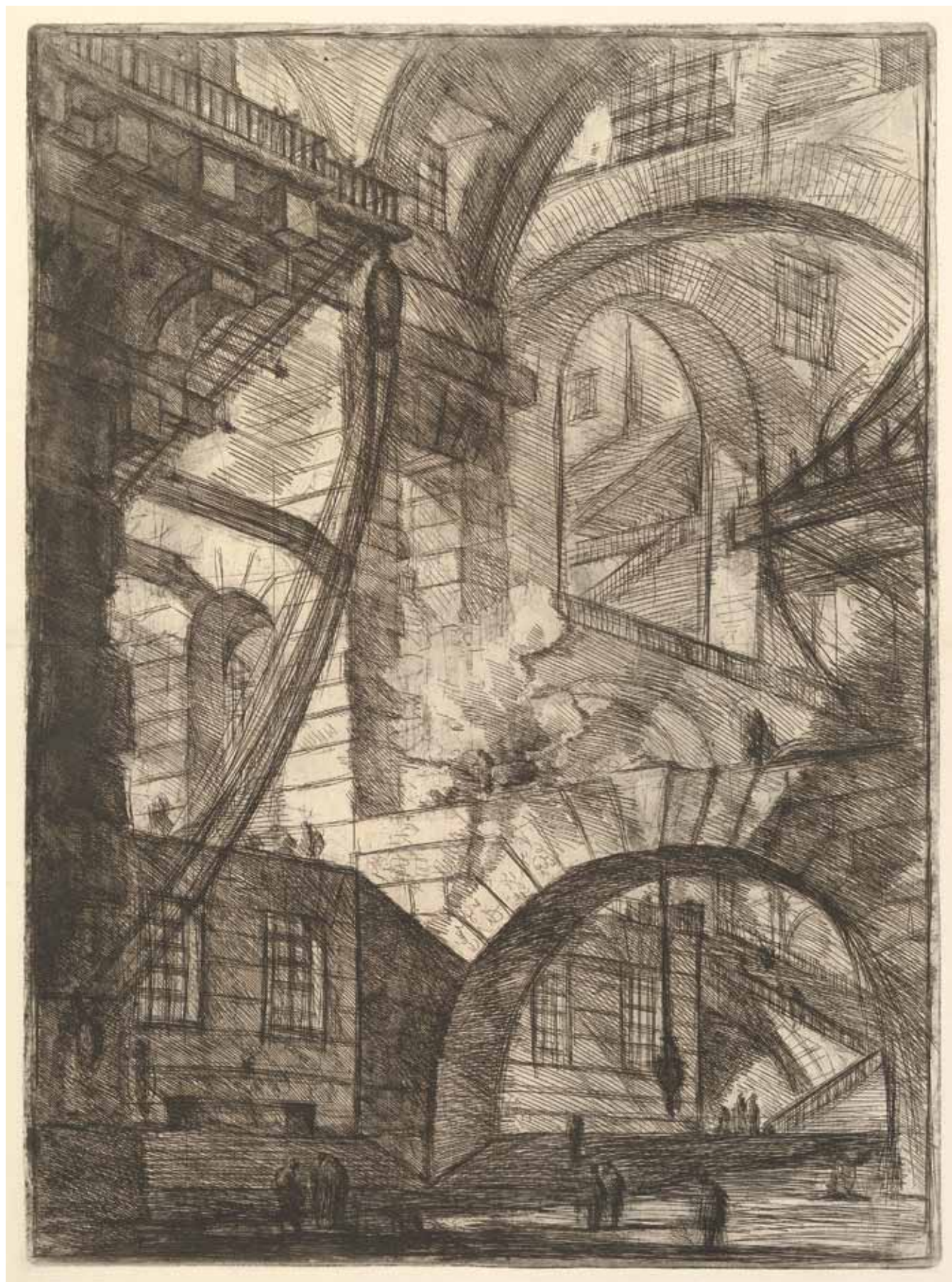
В той же мере, в которой мы рекламируем художников, которых представляем на выставках.

Да, но в случае с видеоиграми это другая индустрия, то есть это именно индустрия, и в ней задействовано огромное количество людей. Мы попытались бы соединить несоединимое:



11

На стр. 8—20
**Джованни Баттиста
Пиранези**
Воображаемые темницы
1745—1761
Бумага, офорт. Из коллекции
Метрополитен-музея, Нью-Йорк



Зачем в какой-то момент создателям блокбастеров потребовалось достичь такого сумасшедшего иллюзионизма? Почему человечество перестало удовлетворяться условностью и намёками, как в заставке Диснея?

рисунки пером Пьетро Гонзаги, Александра Бродского на кальке, старинные чертежи — и рядом игры уровня Warcraft. Эту выставку имело бы смысл показывать в Экспоцентре, она была бы коммерчески заточенной, обрела бы больший резонанс, но и совсем другого адресата.

Получается, что, включив видеоигры, мы тут же уходим в область социологии или коммерции — и это не тема для искусствоведа.

Я не думаю, что это не тема. Просто наша тема была другой — показать, как живёт историческая, уникальная авторская бумажная архитектура XVIII—XIX веков в разных эпохах и контекстах. Выставка и так получилась почти что луврских масштабов. Если бы мы говорили, как айтиники воссоздают старую замковую архитектуру в блокбастерах, то, конечно, могли бы тоже показать старинные гравюры, но акценты были бы совершенно иными: мы бы ринулись в пучину сетевой реальности, разговаривали, как сделаны пространства битв, на что они похожи, чем нам интересны.

А чем же они нам интересны? Можно сказать, что виртуальная архитектура копирует и интерпретирует уже существующие образцы, что она по определению вторична. Зачем нам её тогда изучать?

Я-то как раз так не думаю. Я считаю, что виртуальная архитектура нам интересна. Можно было бы исследовать, как старинная архитектура

понимается в массовой культуре, играх, блокбастерах и анимации, почему её понимают так или иначе, — и эта тема вполне достойна большой выставки. Имело бы смысл взять хрестоматийные блокбастеры, типа «Властелина колец» или «Гарри Поттера», — они нас первые с виртуальной архитектурой и познакомили; до этого я не помню, чтобы она так мощно воздействовала на сознание, создавалась столь тщательно вплоть до каждой башенки, выщербленной стены — всё это очень здорово сделано. Но вот вопрос — почему возникла потребность рисовать эту архитектуру не условной, какой она была всегда? Ведь компьютерные игры с файтингом существуют очень давно — но зачем в какой-то момент создателям блокбастеров потребовалось достичь такого сумасшедшего иллюзионизма? И почему к их работе подключилась целая армия искусствоведов, которые начали помогать им воссоздавать историческую реальность, искать для фантазийных замков прототипы а-ля Шамбор и Мон-Сен-Мишель? Почему человечество перестало удовлетворяться условностью и намёками, как в заставке Диснея?

И у вас есть ответ?

Мне кажется, это связано с тем, как современный человек пытается защитить себя от реальности, которая сегодня по логике парадокса всё более отчаянно становится похожей на компьютерную симуляцию. Ощущение нашего реального весомого присутствия в этом мире всё больше истаявает. И теперь именно блокбастеры отыгрывают нашу тоску по реальности впечатлений, наших ощущений времени и пространства. Раньше этими качествами, кстати, наделялись руины — именно они хранили время. Андреас Шёнле¹ рассказывает, что Илья Уткин и Александр Бродский намеренно смакуют в своих офортах и фотографиях щербинки, кракелюры и потёртые поверхности убогих, обветшавших домов, будто со-

(1) Андреас Шёнле. Архитектура забвения: руины и историческое сознание в России Нового времени. М.: Новое литературное обозрение, 2018.

противляясь дигитальному, оцифрованному миру совершенной архитектуры, нарисованной на компьютере. Сейчас ситуация стала ещё более драматической. Практически никто не делает рукотворную архитектуру, не чертит на бумаге, все перешли на цифровое проектирование, и оно подстерегает нас в любой точке городской среды. Москва — яркий пример города, где механически реализуется цифровая сборка пространства; мы уже начинаем видеть, что наши мостовые неотличимы от тех, что нарисованы на планшетах. В этой ситуации практически невозможно удержать ощущение реальности, живого присутствия человека, трудности переживания им истории. Всё это отдано на откуп самому неприязнительному жанру, который раньше уж точно не ассоциировался с серьёзностью и подлинностью. Получается, что фэнтези-фильмы, любопытные для меня сейчас киберпанк и стимпанк с их потрясающей выделанностью до последнего шурупчика и заклёпки на аэростате, стали возвращать нам чувство трудного переживания истории, которое улетучивается из реального мира. Мы как будто постепенно превращаемся в неких андроидов, в бесплотных эльфов, которые могут только безучастно наблюдать, как когда-то совершенно по-настоящему стекала по стене кровь, как трещала кладка, когда в неё вонзался топор, — это стало темой жанра, который до сих пор был синонимом симулятивного отношения к истории.

И как этот симулякр умудрился стать реальным переживанием?

Нет, реальным он никогда не станет, но претензии на реальность он может предъявить. Прекрасные башни Хогвартса всё равно останутся нарисованными бригадой очень талантливых художников.

Тогда почему в поисках подлинности нужно бежать в виртуальную реальность? Почему не в лес?

Ощущение нашего реального весомого присутствия в этом мире всё больше истаивает. И теперь именно блокбастеры отыгрывают нашу тоску по реальности впечатлений, наших ощущений времени и пространства

У многих из нас уже нет мотивации, чтобы воспринимать пространство реальной жизни как историю, требующую вдохновения, фантазии и ума, чтобы ощущать то, что называется «телеологический идеализм». Как писал об этом Вальтер Беньямин в статье «О понятии истории»², то, что множится как реальные руины цивилизации, ввергает нас в страх и ужас, потому что они давят на нас своей подлинной исторической правдой. Мы живём сейчас в мире, где историческая правда истончается настолько, что становится неотличимой от симулякра, будь то улицы больших городов, будь то коммуникация между большими и малыми городами. При этом мы с вами сейчас можем уехать в Лондон, сидеть в таком же кафе, и всё будет то же самое, такие же люди, витрины, еда, такие же разговоры, такие же курсы по истории с тестовой системой оценок, такие же походы выходного дня: в Англии — в сохранившиеся там исторические дома, а у нас — в Царицыно, которое сделано куда более условно, чем Хогвартс в «Гарри Поттере». В таком мире единственное противоядие — парадоксальным образом искать в иллюзии, которая ничего не скрывает и не пытается рядиться в правду, ту бытийственную трудность, которой не хватает в реальной жизни. Она станет компенсацией за наш голод по настоящему.

⁽²⁾ Вальтер Беньямин. О понятии истории. Художественный журнал, № 7, 1995.





В разговорах с исследователями аниме я спрашивала, почему так популярен жанр постапокалипсиса. Обычно говорят, что это попытка изжить травму Хиросимы и Нагасаки. Однако меня не вполне удовлетворяет этот ответ и по отношению к молодому поколению японцев, и по причине бешеной популярности руин далеко за пределами островов, где про бомбардировки, быть может, и не слышали.

Мне кажется, тут ещё затронуты геополитические вопросы культурной миграции человечества. То, о чём писал Беньямин, вдохновляясь рисунком «Новый ангел» Пауля Клее³. Необыкновенно сильный ветер тянет ангела в рай, но он летит туда спиной, его глаза обращены к грубым руинам, которые высятся и громоздятся друг на друга. Ангела уносит, и он никогда не сможет подсказать нам, как не множить эти руины, как предотвратить разрушения, он ничего не может сделать. Когда Беньямин придумал этот образ, он был очень сильным, поскольку ещё не стал в ряд с огромным числом спекуляций на ту же тему, которые во многом явились ответом на опыт Второй мировой войны и, в том числе, на трагедию Японии. Однако сегодня симулятивная и спекулятивная культура поглощает те тонкие смыслы, которые были высказаны в сочинениях философов руин — начиная с Дидро, Гегеля и Хораса Уолпола. Так что нынешние визуально яркие образы как будто замещают и затмевают сложные интеллектуальные конструкции. Мы видим даже более страшные вещи, чем те, что предсказывал Беньямин, но не переживаем их, а поглощаем, потребляем — поскольку это, очевидно, часть культуры общества потребления. В данном случае популярность постапокалипсиса — это диагноз нашему восприятию подлинности. С другой стороны, те философские тексты, которые нас предупреждают, представляя апокалиптические видения, мы забалтываем и не прочитываем как раз из-за потока визуальности, который делает их на-

столько гипертрофированно страшными, что мы перестаем их бояться. Образ Беньямина мало кто способен сейчас оценить, разве что покойный Окви Энвезор, который сделал на эту тему 56-ю биеннале, и, может быть, ещё несколько кураторов. А простой человек скажет: «Ну да, и что ж теперь поделывать», — и пойдёт дальше играть в компьютерные игры и смотреть «Гарри Поттера». И при этом Хогварте нами воспринимается более подлинным, чем, например, Царицыно, потому что и то и другое — симулякры, но Хогварте, хоть и нарисован на компьютере, сделан настолько круто, что замещает реальный шотландский замок.

Умберто Эко, помнится, говорил, что в существование Гамлета мы верим больше, чем в собственную консержку.

Это более тонкая игра про то, что искусство поинтереснее, чем жизнь. Возвращаясь к вопросу, почему мы не включили в выставку видео-игры, — я думаю, дело ещё в том, что они всё-таки принадлежат бизнес-индустрии, в них присутствует искусство, но не то искусство, которое определяется ценностью индивидуального высказывания и индивидуального художественного жеста, а именно это мы хотели сделать главной темой. Все наши вещи были уникальны, будь то графика XVIII века или мультфильмы Андрея Хржановского. Как только ты добавляешь игры — получается выставка не о личности, а о социальной диагностике, где расследуется, почему люди склонны доверять скрупулёзно сделанным виртуальным мирам, а не индивидуальной интонации или мудрым и глубоким словам. В общем, о наших травмах и о потере чувства реальности.

Если честно, я думаю, мы чуть-чуть недооцениваем нынешние компьютерные игры, которые превращаются или уже почти превратились в личное высказывание их создателей. В их рассуждениях очень чётко прослеживается индивидуализм их позиции: они гово-

(3) «У Клее есть работа под названием «Новый ангел». На ней изображён ангел, как бы намевающийся отречься от чего-то, на что он пристально смотрит. Его глаза вытаращены, разинут рот, а крылья распахнуты. Так должен выглядеть ангел истории. Он обращает свой лик к прошлому. Там, где перед нами является цепь событий, он видит единственно катастрофу, которая беспрестанно гордит обломки на обломки и с силой швыряет их к его ногам. Он хотел бы, пожалуй, ещё помедлить, пробудить мёртвых и сплотить разбитое. Однако из рая идёт буря, которая ворвалась в его крылья с такой силой, что ангел не может их больше сложить. Эта буря неудержимо гонит его в будущее, к которому он обратился спиной, тогда как нагромождение обломков перед ним вырастает до неба. То, что мы называем прогрессом, и есть эта буря». Пер. с нем. Дмитрия Молока.

рят «моё произведение», «мой разговор с игроком». Тем более, когда убирается вся система ориентиров для игроков, все карты и подсказки.

Я тоже знаю такие примеры, но это уже даже не игры, а новый род коммуникации — художественно-театрально-литературный. Ты попадаешь в другое пространство и выстраиваешь свою собственную реальность. При этом не факт, что с точки зрения художественных качеств речь идёт непременно о шедевре. Сама игра может быть вполне средней, а интересным в ней будет то, как посредством игры проявляется наше восприятие нынешнего искусства, квестов, ролевых форм, где ты становишься и актёром, и режиссёром, и продюсером своего шоу. И это, конечно, важная тема.

А ведь даже в блокбастерах типа «Властелина колец» история архитектуры оказывается для нас площадкой для игры, и мы, как из кубиков, собираем свою новую фантастическую реальность.

И очень понятно почему: массовая культура зиждется на манках узнавания; если она станет слишком сложной, то перестанет себя оправдывать. Если в высокой культуре ты должен выжимать себя из зоны комфорта и горизонтов ожидания, делать всё по-другому, то в массовой продукции эльфы обязаны соответствовать декорациям эпохи модерна, а тёмные силы принадлежать крепостной архитектуре X века или, например, обитать в огромной мечети. Эти пространства менее интересны для меня как раз потому, что банализируют исключительное. Крепостной художник XVIII века был, может быть, значительно менее талантлив, чем постановщик «Властелина колец», но он не был включён в товарно-денежные отношения эпохи развитого капитализма и не относился к своему делу как к части индустрии. Сегодня приходится маркировать территорию принадлежности героев к различным эпохам и типам архитектуры, тогда как в веке XVIII руины могли оставаться предметом бескорыстного любования, их можно было

В серьёзных операх, если декорация изображает крепость, значит нас ждёт битва, если мы видим сады с озёрами — впереди любовная сцена. Всё это, как мне кажется, абсолютно чётко перешло в новую сценографию больших фильмов

рисовать без того, чтобы вовлекать в определённую сюжетную коллизию. Но здесь нужно признать, что в серьёзных операх той эпохи маркировка пространства была даже ещё более жёсткой: если декорация изображает крепость, значит нас ждёт битва, если мы видим сады с озёрами — впереди любовная сцена. Это всё было и, как мне кажется, абсолютно чётко перешло в новую сценографию больших фильмов. Но поскольку рисовалось это не компьютерным способом, а разными художниками и каждый раз по-разному, получать удовольствие от прежних рисунков легче, чем от нынешних.

То есть мы опять приходим к противопоставлению корыстного художника, который занят бизнесом, и бескорыстного, который занят искусством? Однако эту оппозицию не раз уже клеймили как не работающую в наше время. К тому же у нас появляется ещё один игрок — совершенно бескорыстный зритель, который целиком перестраивает свою жизнь под влиянием любимых фильмов. Такие отаку полностью уходят в фантастические реальности, и уже это переводит нынешнюю массовую продукцию из служебной ниши в ранг чего-то более важного для человека. И дело здесь не в сюжетах тех самых блокбастеров, а как раз в их архитектуре, в предметной среде, в детальности. Под влиянием «Темниц» Пиранези люди в такой степени свою жизнь не перекраивали.





Сегодняшний человек — это человек неуникальной сборки; самые сильные его впечатления в жизни могут быть связаны именно с блокбастерами, которые он переживает как фетиш

Ну, как не перекраивали, а как же поместье Дезер-де-Ретц? Его хозяин Франсуа де Монвиль спроектировал своё жилище в виде разрушенной колонны, и там до сих пор живут его наследники. А уж как прочна в культуре мифология Пиранези и связанного с ним романтического безумия: это и князь Одоевский, и де Квинси, и ряд более поздних авторов. Мы как раз наследники той традиции, другое дело, что есть большая разница — изменилась социальная стратификация общества. Общество, о котором была наша выставка, это общество дворянской культуры. Это среда всестороннего образования и воспитания, языковой культуры, философского знания, которые не позволяли ей быть столь внушаемой и манипулируемой. Тогда как сегодняшний человек — это человек неуникальной сборки, чаще всего с фрагментарным образованием; самые сильные его впечатления в жизни могут быть связаны именно с блокбастерами, которые он переживает как фетиш. Он начинает подражать этим героям, играть в эти игры, он куда менее защищён перед реальностью — и опять мы к этому приходим, — чем человек XVIII века. Тот был гораздо более наивен в понимании графического пространства, с которым имел дело, но был гораздо более защищён, живя в контексте очень чётких ориентиров — и социальных, и философских, и религиозных. Нынешний человек ими не обладает и поэтому ищет трудность понимания жизни в среде, которая имеет фейковую природу.

И поэтому реальные замки производят на людей меньшее впечатление, чем нарисованные в кино и на компьютере?

Реальные английские и шотландские замки становятся сегодня куда более безмолвными, потому что традиционные экскурсоводы не умеют их представить. В настоящих замках зритель утыкается в стену, которую не понимает и которой нечего ему сказать. Замки в фэнтези всегда вовлечены в мощный круговорот событий, где человеческая природа испытывается на прочность, тогда как наши замки, уникальные и священные, разговаривают только с бабушками в кружевных воротничках. Таким образом у нас всплывает ещё одна тема — попытка сделать старую архитектуру соответствующей тем компьютерным мирам сетевых игр, которые гораздо более аттрактивны для нынешнего зрителя.

А какие есть варианты, если европейские исторические парки предлагают нам в лучшем случае бабушек в традиционных чепчиках, которые ходят за козами? Что ж мы всё унижаем этих простых зрителей за то, что они выбирают фильмы, где об их интересах заботятся куда лучше?

Бабушки — это слишком элементарный сценарий, он возникает из версальской деревни Марии-Антуанетты. Хорошо, что он сохраняется, но мне нравится идея неких гибридных сред, которые можно создавать внутри тех же самых старых замков. Ощущение подлинности соприкосновения с историей в них останется, но дополнится тем, что дарит нам киберпространство, — интенсивностью эмоции и эффектом вовлечения в игру. Тогда мы сможем вернуть хотя бы часть аудитории — мне кажется, что это необходимо, что сохранить ощущение причастности подлинной истории важно. Потому что «я не знаю, как остальные, но я чувствую жесточайшую не по прошлому ностальгию, ностальгию по настоящему»⁴.

(4) Андрей Вознесенский. Ностальгия по настоящему, 1976. // Советская поэзия. В 2 томах. Москва: Художественная литература, 1977.

МАРИЯ ЭЛИЗА НАВАРРО МОРАЛЕС: «В ИГРЕ ЕСТЬ ПАРЕНЬ, КОТОРЫЙ КАРАБКАЕТСЯ ПО СТЕНАМ, — НАДО ПРИДУМАТЬ, ЗА ЧТО ЕМУ ЦЕПЛЯТЬСЯ»

22

Assassin's Creed II (2009) стал чуть ли не первой видеоигрой, куда был приглашён архитектурный консультант: разработчики хотели не просто нарисовать фантастическую историю в декорациях ренессансной Италии, но заслужить одобрение настоящих учёных.

Над продолжениями игры трудится уже целый штат историков, опубликована не одна статья об использовании этих наработок в образовательных целях, а когда загорелся собор Парижской Богоматери, журналисты всерьёз писали, что игра сможет помочь реставраторам. Профессор *Мария Элиза Наварро Моралес*, которая и выступила первым консультантом проекта, рассказала нам, как в действительности складываются отношения между нарисованной и реальной архитектурой





Мария Элиза Наварро Моралес

Профессор Тринити-колледжа в Дублине, специалист по испанской архитектуре XVII века, архитектурный консультант проекта Assassin's Creed II в 2008—2009 годах.

24

Я присоединилась к проекту очень рано. Разработчики тогда искали информацию о Ренессансе в Италии, вплоть до самых базовых сведений. Я прочитала для них три лекции, где, например, рассказала, кто такой Савонарола и в чём заключались его основные идеи. Ребята задавали вопросы: как одевались богатые люди, как выглядели простые горожане, что-то про архитектуру. Уже потом начался реальный процесс разработки игры. Каждую неделю я получала вордовский файл со списком вопросов и шла в библиотеку искать на них ответы. Какие существовали приспособления, чтобы карабкаться по стенам? Какую обувь носили женщины? Как на тот момент выглядел флорентийский Дуомо? Если мне не удавалось найти описания в книгах, я обращалась к живописи, благо этот период хорошо документирован. В основном облик героев и городов воссоздавался именно по работам художников, например по изображениям торжественных процессов и праздников на площади Сан-Марко — это замечательный ресурс, где сразу понятно, как выглядели разные слои общества. Я ничего не моделировала, не рисовала сама, только компилировала необходимую информацию для дизайнеров, которые разрабатывали персонажей, и сценаристов, которые придумывали историю. Нужно понимать, что речь идёт о событиях десятилетней давности, в сети тогда было гораздо меньше информации, чем сейчас. Очень сложно было найти, как выглядели дома, поскольку

речь шла о XV веке и точных планов у нас не было. Поэтому я просто собирала описания всех подряд домов, а потом ещё и описания описаний. Мы не знаем, как выглядели большинство башен Сан-Джиминьяно, поскольку их уже не существует, но мы предположили, что они были похожи на сохранившиеся. Собрал всё, что удавалось раскопать, я отправляла файлы и потом получала следующее задание. Всё это происходило в обстановке строжайшей секретности.

Иногда меня звали на встречи, показывали наработки и спрашивали: «Элиза, а что ты думаешь об этом здании?» Я комментировала. Однако такие встречи случались лишь изредка, и мне показывали только детали. Моя работа закончилась задолго до выхода игры в свет, и я никогда не видела её целиком и не переживала по этому поводу. Дело в том, что проект Assassin's Creed был для меня лишь подработкой, ещё одной видеоигрой; я не относилась к нему как к чему-то серьёзному и не представляла, что люди начнут писать статьи о корректности или некорректности тех или иных исторических деталей. О'кей, в игре есть парень, который карабкается по стенам, надо придумать, за что ему цепляться. А уж того, что в итоговых интерьерах случайно появилась живопись XVII века, я вообще не видела. Да и не относилась я к этому как к студенческим работам, где нужно исправлять ошибки. Уже потом, когда я увидела свою фамилию в списке со-







здателей, и тем более когда люди, к моему величайшему удивлению, начали со мной связываться по поводу игры, я осознала, что всё это было серьёзно.

Это был самый первый случай, когда разработчики задумались об исторической точности. Всё, что делалось до этого, было чистой фикцией. Тогда, в 2008 году, никому не приходило в голову, что на каждую сюжетную деталь нужен свой историк — костюма, архитектуры, даже причёсок. При разработке второй части игры я была единственным консультантом, не будучи даже специалистом по Ренессансу. В это время я как раз училась в аспирантуре и в своей диссертации анализировала архитектурные трактаты, написанные в Испании XVII века и её колониях. Предполагалось, что моих знаний вполне достаточно. Думаю, что ни я, ни корпорация Ubisoft не могла тогда представить, какой резонанс вызовет эта игра. Сейчас у них работает целая команда учёных, но тогда я просто оказалась человеком, у которого были навыки исследователя, притом что у разработчиков таких навыков не было. Ко всему прочему, у меня был доступ к серьёзным библиотекам, а задачи, которые передо мной стояли, ничем не отличались от моих обычных университетских задач. В итоге я проработала с компанией два года и делала что могла. Например, я вполне могла найти информацию, что венецианки носили платья с более низким вырезом, чем римлянки, или отыскать подходящие примеры причёсок — эта часть вполне исторична.

Другое дело, что кое-что намеренно делалось неисторичным. Например, в игре не использовалась реальная планировка Флоренции, поскольку разработчикам был нужен лабиринт улочек; Венеция в этом смысле подходила гораздо больше. Потом, в период, о котором идёт речь, у большинства церквей не было фасадов. Да и фасад Санта-Мария-дель-Фьоре ещё не был закончен, но мы его сделали как сейчас, чтобы игрок мог сориентироваться. Если бы мы сделали точное воспроизведение исторического облика Венеции или Флоренции того времени, их бы просто никто не узнал, слишком много всего поменялось, и игра утратила бы часть своей привлекательности. Дело в том, что Assassin's Creed ориентирован не на студентов-историков, а на обычных людей. И первой задачей была отнюдь

Assassin's Creed

БЫЛ ДЛЯ МЕНЯ

**лишь подработкой,
ещё одной видеоигрой;
я не относилась к нему
как к чему-то серьёзному
и не представляла,
что люди начнут писать
статьи о корректности
или некорректности
тех или иных
исторических деталей**

не точность воспроизведения исторического облика зданий — от меня главным образом требовалось рассказать не о фасадах, а о том, что происходило в это время во Флоренции, например, что творилось с семейством Медичи. В этой игре есть своего рода энциклопедия, и когда ты успешно выполняешь те или иные задания, то получаешь доступ ко всё новым её страницам. Но на самом деле это сейчас стоит вопрос об образовательной роли игр, а в тот момент мы делали разве что первые шаги в этом направлении. Тогда над игрой работало порядка тридцати человек, сейчас их более четырёхсот. В моей же команде была одна я. Но всё равно это было здорово, поскольку открыло дверь в то, что в мире игр происходит уже в наше время.

После того как игра вышла, было много обсуждений её образовательных возможностей. Конечно, здорово, что она помогает представить, как выглядел ренессансный город, имитировать прогулку по его улицам, но лично я считаю, что в этой идее кроется определённая опасность. Казалось бы, я профессор архитектуры и было бы неплохо рисовать к каждой лекции 3D-модели зданий, которые мы разбираем со студентами. Однако в реальности такая модель — дорогой и сложный продукт, над которым работают сотни людей в Монреале и Сингапуре. При этом сумма знаний живого историка растёт гораздо быстрее, чем способна учесть программа, и уже через год я буду знать гораздо больше, чем знаю







сейчас. А программа — нет, она статична; нам два года понадобилось, чтобы написать сценарий, и всё, никакие изменения уже невозможны, это слишком сложно и дорого. Я же за это время ушла далеко вперёд, а ещё дальше ушла историческая наука.

Поэтому сама работа над игрой, попытка представить, как здания, улицы и города выглядели в определённый момент времени, — скорее отличное упражнение для ума. Более того, я хорошо осознаю притягательность игры для людей, которые никогда бы не стали интересоваться эпохой, если бы не *Assassin's Creed*. Но есть тут и ещё один момент. Если взять документацию любого архитектурного проекта, даже современного, я прочитаю её и представлю результат одним образом, а вы — совершенно иначе. Однако если нарисовать объёмную модель, мы уже не сможем представлять здание по-своему, созданный образ запечатлется в нашем сознании и не даст нам думать самостоятельно и приходиться, быть может, к совершенно разным выводам.

Компьютерное моделирование памятников прошлого очень похоже на то, как архитекторы разрабатывают новые здания. В первом случае ты рисуешь то, чего уже нет, во втором — то, чего пока не существует. В обоих случаях опыт, который получает зритель, в очень значительной степени определяется личностью человека, который создаёт модель. Я не против компьютерного моделирования, однако надо понимать, что оно ограничивает твой опыт тем, что тебе показывают. Остальное остаётся за рамками.

Один испанский журнал как-то предложил мне опубликовать статью на эту тему, и я написала текст «Архитектура как элемент повествования в *Assassin's Creed II*», но не считаю его частью своей научной работы. В сущности, это не было моей специализацией, мне кажется неуместным говорить о том, в чём я недостаточно разбираюсь. Сейчас у меня есть студенты, которым эта тема интересна, и я стараюсь им помочь, ведь мой опыт ценен, но просто надо понимать, что это было самым началом разработки темы.

Недавно много писали, что при восстановлении сгоревших частей собора Парижской Богоматери может помочь игра *Assassin's Creed Unity*, поскольку в игре он отображён с фантастической детализацией. Во времена, когда работала я, особенность используемого движка состояла

Лазерное сканирование не даёт нам настоящего представления о том, какие они — Нотр-Дам-де-Пари или флорентийский Дуомо. Нам только кажется, что мы что-то поняли

в том, что можно было отрисовать только одну треть объёма реального здания, поэтому пропорции всех построек Флоренции и Венеции не соответствовали настоящим. Вероятно, и в следующей версии реальные здания приспособлялись к нуждам игры. Однако гораздо важнее другой вопрос — каким способом и на основе каких данных нужно проводить реставрацию исторических памятников. Должно ли лазерное сканирование стать основным источником информации? Стоит ли вообще пытаться воссоздать утраченные здания такими, какими они были?

3D-модель, безусловно может быть полезна, чтобы понять, как именно здание было устроено конструктивно. Но она, например, ничего не сообщает нам о материалах и их свойствах — а это очень важно. Это просто ещё один инструмент. На самом деле лазерное сканирование не даёт нам настоящего представления о том, какие они — Нотр-Дам-де-Пари или флорентийский Дуомо. Нам только кажется, что мы что-то поняли. В итоге может показаться, что ты идёшь по Собору, но ты не чувствуешь, как там холодно, ты не видишь, как в реальности падает и меняется свет. Проблема в том, что тебе кажется, что модель — это и есть здание, но это не так. Поэтому мне кажется, что для обучения или исследований лучше использовать тексты эпохи, описания путешественников, наконец, собственное воображение. И это не антинаучно, наоборот: история никогда не была точной наукой, вся наша работа сводится к интерпретации, а в реальности мы никогда не узнаем, какой же была ренессансная Флоренция.





ПАТРИС ДЕЗИЛЕ: «НЕ НАСТОЛЬКО УЖ Я УМНЫЙ — ПРОСТО ОБРАЩАЮСЬ К ПРОШЛОМУ И ИЩУ В НЁМ СЮЖЕТЫ»

В мире компьютерных игр *Патрис Дезиле* — личность легендарная. Он работал над *Prince of Persia: The Sands of Time* и придумал первые, классические версии *Assassin's Creed*; именно он настаивал на максимальном соответствии игрового пространства реальной исторической эпохе, а также на том, чтобы при разработке любого проекта хотя бы год посвящать исследованию научных материалов по теме. Только что его новая студия *Panache Digital Games* из Монреала выпустила игру *Ancestors: The Humankind Odyssey* — опять-таки на основе самых актуальных научных данных, но только про эволюцию человека. Место городской архитектуры заняли джунгли, на разных ярусах которых перемещаются персонажи

35

вопросы: Татьяна Курасова



Патрис Дезиле

Канадский гейм-дизайнер, в роли креативного директора корпорации Ubisoft руководил подготовкой первых выпусков игры Assassin's Creed, однако позже покинул проект, который не давал ему достаточно творческой свободы. С 2014 года — директор независимой студии Panache Digital Games.

36

Я обратила внимание, что во всех ваших играх историческая достоверность оказывается чуть ли не на первом месте. Например, в начале Ancestors сообщается, что вы работаете на основе самых свежих научных открытий. Почему это так важно для вас?

Просто именно так я всегда и работаю. Первые год-два я тщательно

изучаю предмет. Так было и с игрой Ancestors: мы с командой потратили уйму времени, чтобы убедиться, что создаём не некий фантастический мир, а реальную историю эволюции человека на планете Земля. Так же было и с Assassin's Creed — мы изучали историю крестовых по-



**Я годами работаю,
чтобы обеспечить
людям отличный вечер
пятницы. Игрок должен
вжиться в сюжет,
а не просто получить
шквал научных фактов
о том, что происходило
миллион лет назад**

ходов и итальянского Возрождения. И с «Принцем Персии» — в процессе подготовки я прочитал все до одного рассказы «Тысячи и одной ночи». Процесс исследования — это важная часть разработки игры, именно тогда ты понимаешь, о чём она будет. Но вот что забавно — в ходе работы ты забываешь то, что успел выучить, и полностью отдаёшься эмоциям и ощущениям от игры. Я же всё-таки не учёный! Моя работа — развлекать людей, но также

и рассказывать им о мире, в котором они оказались. Мы используем исторический контекст как систему ориентиров для игроков. У любой игры есть свой язык, синтаксис и грамматика — и мы в первую очередь обязаны их соблюдать. Да, я прочитал кучу книг, пересмотрел все документальные и художественные фильмы по теме, которые только смог достать, но красота игры не в них, не в том, чтобы донести до людей свои обширные знания, а в том, чтобы в объёме этих знаний дать игрокам свободу экспериментировать и развиваться в новых для себя условиях.

Значит ли это, что вы сотрудничаете с учёными, чтобы сделать игру более увлекательной? Или наоборот — чтобы сделать её формой популяризации науки?

Я верю, что мы многому можем научиться, играя. Играть куда полезнее, чем зубрить исторические факты. Поэтому для меня история — это пространство игры. Мы так сильно отличаемся от людей, живших сто или даже пятьдесят лет

37





назад, что какой период в прошлом ни возьми — он кажется фантастическим миром. В любом найдётся масса идей для создания сюжета или извлечения эмоций. Не настолько уж я творческий и умный — просто обращаюсь к прошлому и ищу в нём сюжеты. Удивительно, скорее, то, что события столетней давности кажутся нам вестями с другой планеты.

Вы когда-нибудь задумывались о создании игры, которая преследует исключительно образовательные цели? О работе со школами и университетами?

Когда мы начинали работать над игрой *Ancestors*, в ней была намного большая образовательная составляющая, но, честно говоря, получалось невыносимо скучно. Всё было каким-то слишком жёстким и предопределённым заранее. А вот когда мы дали больше свободы игрокам — тогда и пошло веселье! Как я и говорил, гораздо продуктивнее узнавать что-то новое, играя. На протяжении всей своей карьеры я часто получал письма вроде такого: «Я не знал, на какой факультет

пойти, а теперь благодаря *Assassin's Creed* защищаю диплом магистра по истории». Пусть эта игра представляет Возрождение в духе голливудского фильма и создана исключительно для развлечения, по-моему, я выполнил свою задачу на отлично и чему-то научил людей. Если им стало интересно, дальше это уже их дело — серьёзно погрузиться в предмет.

То есть вы, скорее, ставите перед собой цель подвигнуть людей на поиск новых знаний?

Именно так! Я годами работаю, чтобы обеспечить людям отличный вечер пятницы, чтобы одновременно рассказать им внятную продуманную историю, но и побудить их поискать ещё какую-то информацию самостоятельно. Игрок должен вжиться в сюжет, а не просто получить шквал научных фактов о том, что происходило миллион лет назад. Они погружаются в среду и тем самым её изучают. А сделаю ли я когда-нибудь по-настоящему образовательный проект — кто его знает?!



Возвращаясь к Assassin's Creed: правда, что это чуть ли не первая игра, к разработке которой привлекли историков?

Всё верно. В нашей команде был искусствовед, который нас консультировал. Это абсолютно та же идея, как и в Ancestors: мне важно было точно знать, о чём я рассказываю и что показываю. Мы не просто собрали массу материалов по теме, нам важно было получить одобрение настоящих специалистов, подтверждение, что мы не сильно исказили

И ствол дерева, и валун на пляже — такая же трёхмерная форма, как и собор. Сначала мы думали, что джунгли будет легче построить, чем город, но оказалось вообще не так

историю. В тот период я прочитал всё что можно о крестовых походах, так же как и сейчас про двадцать шесть известных видов человекообразных обезьян.

Ancestors отличается от Assassin's Creed тем, что в ней природная, а не архитектурная среда. Чем отличается работа над органическим дизайном? Это сложнее?

Она просто другая: там нет острых углов и глаз иначе считывает пейзаж. На самом деле и ствол дерева, и валун на пляже — такая же трёхмерная форма, как и собор. Сначала мы думали, что джунгли будет легче построить, чем город, но оказалось вообще не так. Разница в том, как персонаж взаимодействует с предметами. Ещё было немного трудно разобратся во всей этой листве и как она будет смотреться в массе. А ещё здесь герою нужно принимать решения за считанные секунды, ни на что не отвлекаясь, — это оказалось непросто, в первую очередь для нас. Плюс надо было воспроизводить специфические навыки — например, умение лазить по скалам. Также в игре меняется

ландшафт — от тропических лесов до засушливой саванны. Первые два года у нас вообще ничего не получалось. Пришлось полностью перестроить работу художников.

В Rapache Digital Games над игрой трудилось 35 разработчиков. Как вы выстраиваете процесс и распределяете задачи?

У нас в Rapache всё так устроено, что каждый что-то делает сам. Для всех нас работа — это самое главное. Тут нет посредников-менеджеров между руководством и дизайнерами, мы общаемся напрямую. Я всё время стараюсь быть на связи с ребятами и доносить до них своё видение. Однако моя позиция по отношению к ним предельно проста: это ваше ремесло, и я хочу, чтобы вы максимально получали удовольствие от работы. Так же, как и в самой игре: вы должны кайфовать от процесса, тогда вам понравится результат. Первый прототип игры мы собрали за шесть недель: одна ушла на планирование и проработку концепта, потом четыре недели мы его отрисо-

Игроки практически становятся обезьянами. Если я им буду помогать, они перестанут быть наивными приматами. Те ведь не знали, что находятся в Африке

вывали, а заключительную неделю тестировали. А дальше весь цикл повторялся заново. Каждую среду мы встречались, чтобы все могли рассказать о ходе работы. Плюс много встреч с конкретными командами. Например, один человек работал только над персонажами, другой целиком занимался анимационными вставками. А по пятницам в три часа дня вся работа заканчивалась, и я со всеми вместе просто играл в игру, отсматривая свежую версию. На самом деле мы могли в любой момент бросить все дела и весь день обсуждать, что бы нам хотелось ещё добавить или пересмотреть.



При запуске игры вы сказали, что она будет непрерывно развиваться даже после релиза. Это как?

Игра всегда будет доступна онлайн, так что мы постоянно можем что-то туда добавлять и что-то корректировать, конечно, следя за тем, чтобы ничего не обрушилось при обновлении. Моя команда уже привыкла к такому методу работы: мы продолжаем заботиться о том, что создали. Сейчас, например, мы работаем над созданием консольной версии. Забавно, что в начале моей карьеры всё было иначе: ты делаешь игру, выпускаешь её в мир и потом уже ничем не можешь ей помочь. Можно было уйти в отпуск и подумать о чём-то другом. Но не получалось — всё равно я представлял, что и как можно было бы поменять. Сейчас другое время! Я уже не могу сразу уехать отдыхать (такова жизнь!), зато можно всё спокойно дорабатывать. Стало меньше стресса из-за необходимости сразу всё сделать идеально. Но и минусы тоже, ко-

нечно, есть. Возможность играть онлайн предполагает новые задачи для дизайнеров.

Ещё одно новшество в Ancestors — отсутствие меню и карты. Почему вы решили их убрать?

Есть разные способы восприятия видеоигр. При этом я вообще не считаю Ancestors видеоигрой, для меня это, скорее, интерактивный мир. У любой видеоигры есть определённый набор правил, а я во всех своих работах стремлюсь поместить игрока на место реального действующего лица, а не заставить его ходить по рельсам, как персонажей в видеоигре. Когда я начал разрабатывать сюжет, я понял, что у этих доисторических существ ещё не было никаких понятий о правилах, они даже не знали, что можно есть в лесу, а что нет. Они были не в курсе, что развиваются и эволюционируют. В итоге игроки практически становятся обезьянами. Если я им буду помогать, они перестанут быть наивными приматами. Те ведь не знали, что находятся





в Африке. А если я дам им карту, они сконцентрируются на ней, а не на том, что им надо прочувствовать ситуацию. Вот поэтому карты и нет. А в видеоигре она бы обязательно была, чтобы подсказать участнику, как играть этим персонажем. Я же хочу, чтобы вы им были. Для себя мы сформулировали идею, что незнание — это эволюция.

Не слишком ли это усложняет задачу игрока?

Так в этом и заключена красота игры! Я не хочу заставлять вас совершать определённый набор действий. Мне вообще всё равно. Я всё время получаю комментарии в духе «подскажите нам, расскажите нам», но мне гораздо важнее сам процесс, развитие персонажа в игре. Да делайте что хотите — ничего страшного! И со временем люди начинают действовать по-другому, как в жизни, а не как в видеоиграх. Они понимают, что Panache хочет, чтобы они делали что хотят. Да, конечно, в игре всё равно присутствуют указатели типа «молодец, ты развиваешься и идёшь вперед», показатели навыков, шкала эволюции. Но мы не ставим задачи нап-

мую, просто даём свободу и смотрим, что из этого получится. Можно ли развиваться быстрее, чем предполагает наука? Быстрее стать *homo sapiens*? Цели у игры, конечно же, есть, но они тщательно замаскированы.

А не хотели бы вы, например, поработать на территории современного искусства или сделать VR-проект?

У меня и так обширные планы. Помимо того, что нужно дорабатывать *Ancestors*, мы с Panache запланировали новый проект 1666: Amsterdam.

Так в этом и заключена красота игры! Я не хочу заставлять вас совершать определённый набор действий. Да делайте что хотите — ничего страшного! Мне вообще всё равно



Игра будет о дьяволе в Голландии XVII века — на основе демонологии, которая разрабатывалась на Западе и не только и продолжает развиваться до сих пор. Больше я вам рассказать ничего не могу, это пока секретный проект. Сейчас для меня наступает трудный период: мы выпустили игру, и уже не надо так напряжённо над ней работать, зато освободилось много свободного времени и нужно думать, что делать дальше. Ещё у меня есть план создать игру о выживании во время землетрясения 2010 года на Гаити. Мой отец — один из очевидцев той катастрофы, и мне хотелось бы сделать игру о трёх страшных часах в его жизни. Он должен был погибнуть, но, к счастью, выжил. В общем, мне всё ещё хочется работать с историческими сюжетами.

Как вы думаете, почему видеоигры не считаются жанром визуального искусства?

Если честно, не знаю. Возможно, потому, что они долгое время были детской забавой, а потом стали массовым развлечением для всех подряд. Ещё потому, что они очень голливудские и клишированные. А может, потому, что люди стали больше играть

и меньше ходить в музеи, так что разработчики игр оказались олицетворением мирового зла. Но в конце концов, все мы являемся частью визуальной культуры. Мы упорно работаем с теми же проблемами, что и художники: даём людям новые эмоции, делаем их жизнь легче, иногда затрагиваем трудные темы. Я-то сам гуманитарий, получил степень бакалавра кино и литературы в Университете Монреаля, но я считаю своих коллег настоящими художниками! Видеоигры нашли меня, и с их помощью я могу себя выразить. Тот проект, который мы только что запустили, соединяет и изобразительное искусство, и дизайн, и инженерное мастерство. Уж он-то точно является произведением искусства, в этом я не сомневаюсь!

ХИДЕО КОДЗИМА: «В ГЕЙМ-ИНДУСТРИИ УЖЕ ТРИДЦАТЬ ЛЕТ НЕТ НИЧЕГО, КРОМЕ ПАЛКИ»

44

Регистрация на выступление всемирно известного гейм-дизайнера *Хидео Кодзимы* в Музее современного искусства «Гараж» была закрыта через сорок секунд после начала, на мероприятие стояли огромные очереди. Художники такого ажиотажа обычно не удостоиваются. В Россию Кодзима приезжал представить свою новую игру *Death Stranding*, где после ряда взрывов неизвестной природы и вторжения потусторонних монстров в мире идёт дождь, способный менять ход времени.

Кроме его нового постапокалиптического проекта, кураторов музея «Гараж», поговоривших с Кодзимой, волновало само присутствие видеоигр на территории современного искусства





Хидео Кодзима

Японский гейм-дизайнер, сценарист и продюсер компьютерных игр, глава собственной студии Kojima Productions. Наиболее известной стала его серия Metal Gear Solid, после выхода которой Кодзима получил прозвище «Гений». Новая игра Death Stranding для консоли PlayStation 4 вышла 8 ноября 2019 года.

46

Насколько отличается мир, который мы видим в игре Death Stranding, от того, в котором мы сейчас живём?

Игра рассказывает о будущем, и, хотя формально действие происходит на территории нынешней Америки, там воссозданы самые разные ландшафты многих стран. Так что речь идёт о мире в целом и о том, как связан этот грядущий мир с нынешним.

Какие новые навыки выживания понадобятся герою?

Я бы не сказал, что игра вообще про выживание. Она про то, как в этом будущем разделены люди, как потеряны между ними всякие связи, — и это, конечно, интерпретация нашего современного мира и того, к чему мы можем прийти. Я работаю в индустрии гейм-дизайна уже около тридцати трёх лет, и всё это время я наблюдаю в играх один и тот же сценарий — он основан на насилии, несмотря на то, что десять лет назад появилась индустрия онлайн-игр и люди с разных концов земли стали играть вместе. Это привело только к тому, что появилась возможность убивать не виртуальных, а реальных игроков, то есть воевать друг против друга, а также объединяться против кого-то реального. Суть игровой индустрии за всё это время не изменилась. У любимого мной

писателя Кобо Абэ рассказывается, что первое, что придумал человек, — это палка как орудие защиты и нападения. Именно в этот момент обезьяна стала человеком. После этого человек придумал верёвку — как средство соединения между собой каких-то предметов. И вся наша культура до сих пор зиждется на двух идеях — палки и верёвки. Посыл, который я сейчас пытаюсь сформулировать, заключается в следующем: в гейм-индустрии уже тридцать лет нет ничего, кроме палки. Я, конечно, люблю палки, но мне кажется, что пора бы уже появиться и игре с верёвкой. Если продолжить эту метафору, верёвкой можно объединить целый мир. В нашей новой игре вы можете соединять любые точки любым нравящимся вам способом. Вы можете играть в эту игру так, как вам захочется, и вы будете играть в одиночестве, но в какой-то момент обнаружите, что вы не единственный игрок, который в неё играет. Не хочу раскрывать слишком много секретов, но вы поймёте, что есть и другие игроки, которые выстраивают такие же связи, как и вы. Всё это время вам казалось, что никого, кроме вас, нет, но тут выясняется, что наравне с вами в процессе участвует множество людей. Это не онлайн-игра, а игра с опосредованной связью с другими игроками.



На стр. 45—51
Death Stranding
Видеоигра для консоли
PlayStation 4
© 2019 Sony Interactive
Entertainment Europe Limited
Изображение предоставлено
пресс-службой Sony и Kojima
Productions

У меня есть другой любимый образ из Кобо Абэ — человек-ящик, в котором вся человеческая экзистенция сжимается до размеров картонной коробки. Это можно интерпретировать как некий герметичный мир, в котором всего достаточно и человек не испытывает ни в чём нужды. Вы согласны, что вы создаёте такие же замкнутые гиперреалистичные миры?

Вы, наверное, знаете про мою игру Metal Gear Solid и её главного героя Солида Снейка, который прятался в картонной коробке, — это как раз тот образ, о котором вы говорите. Конечно, он хорошо понятен и мне, и всем, кто занимается гейм-дизайном. Современные игры — те, в которые мы играем перед экраном, — как будто окно в другой мир, куда мы не можем попасть и только заглядываем в эту коробочку снаружи. Дать игроку ощущение погружения в этот мир по-прежнему очень сложно. Поэтому давайте представим, что мы с вами оба сидим в картонных коробках, как в онлайн-игре — я в своей, вы в своей, — и перестреливаемся. Есть два способа выйти из коробок. Первый — сорвать с себя коробки и обняться. Но я решил пойти другим способом. Мы действительно срываем с себя эти коробки ограничений, но всё равно не видим друг друга, а только замечаем следы присутствия другого — это и есть опосредованная связь. Мы не можем соприкоснуться, но видим, что где-то существует другой игрок. Кроме того, в игре действуют монстры, которые также не видят людей, а люди не видят их. Именно эту технологию Death Stranding и культивирует — взаимодействие игроков через опосредованную связь без прямого контакта. Таким способом мы как будто воспроизводим способы общения, существовавшие сто лет назад. Например, мужчина ушёл на войну и пишет жене из окопа письмо, как он её любит. Потом он отправляет письмо кораблём, который идёт три-четыре месяца. Женщина читает письмо, где сосредоточены эмоции многомесячной давности: может, мужчина уже убит, но чувства, которые он испытывал в момент написания письма, она пере-

**Десять лет назад
появилась индустрия
онлайн-игр, и люди
с разных концов земли
стали играть вместе.
Это привело только
к тому, что появилась
возможность убивать
реальных игроков,
то есть воевать друг
против друга**

живает сейчас. Эмоции передаются неровным почерком, следами слёз — это один из аспектов *omoiyari* — альтруистического сопереживания, — которые заложены в игру. В современном мире подобного рода связей уже не существует, но мне хотелось, чтобы игроки смогли их ощутить.

Итог вашей игры будет очень сильно зависеть от того, какие связи вы установите. Надо понимать, что коммуникация — это создание взаимной ответственности, как когда вы делаете девушке предложение и женитесь на ней. Или вот пример ближе к игре — у нас есть один персонаж, старик, который болеет в подземелье и нуждается в лекарствах. В одном из первых эпизодов Сэм, главный герой, эти лекарства ему доставляет. Дальше игрок сам принимает решение, что делать: можно постоянно ходить к нему и носить лекарства, чтобы он выздоравливал, а можно послушать его байки из прошлого, но потом позволить игре себя унести, отдалиться от этого старика. Я уверен, что многие игроки про него забудут, а потом вернуться в этот подвал и обнаружат, что без лекарств он умер. Между героями установилась связь, но поскольку её не реализовали, персонаж погиб. Мы очень надеемся, что в нашей игре эта тема важности связей между людьми будет раскрыта и это сделает игру интересной.



Вы заимствуете приёмы у кинематографа и дорабатываете их, тем самым двигая вперёд и киноиндустрию.

Как вы работаете с кинотехниками?

Главные ограничения в процессе съёмки кино — это короткий хронометраж и однозначность размещения камеры. Сам процесс производства очень похож. Нужно продумывать, какой мир мы создаём, как развиваются персонажи, как выглядят места действия. Главное отличие — в кино камера нацелена на декорации под определённым углом так, чтобы они казались реальными, но если сдвинуть ракурс, станет видно, что всё ненастоящее. А в игре герой может обойти что угодно с любой стороны, взять предмет в руки и рассмотреть его хоть снизу, хоть сверху. Так что на этапе разработки концепции всё одно и то же, а в производстве игра предполагает гораздо более трудоёмкий процесс.

А как насчёт живых актёров, которых вы задействуете в игре?

С ними всё то же самое: и технологии, и подход те же, что и в кинематографе.

Какое у вас понимание собственной миссии и какое в ней место занимает понятие *homo ludens*, человек играющий?

Ну, если откровенно, в детстве я хотел быть космонавтом, и к вам приехал, потому что вы в этом плане молодцы. И *homo ludens* для меня — это персонаж в космическом костюме, совершающий путешествие в неизведанный мир. В играх я отправляюсь вместе со всеми в увлекательное путешествие. Следующий этап за человеком разумным — это тот человек, который, играя, делает себя и других счастливыми. И моя миссия — это искать для этого механизмы, чтобы, развлекаясь, человек открывал для себя что-то новое.

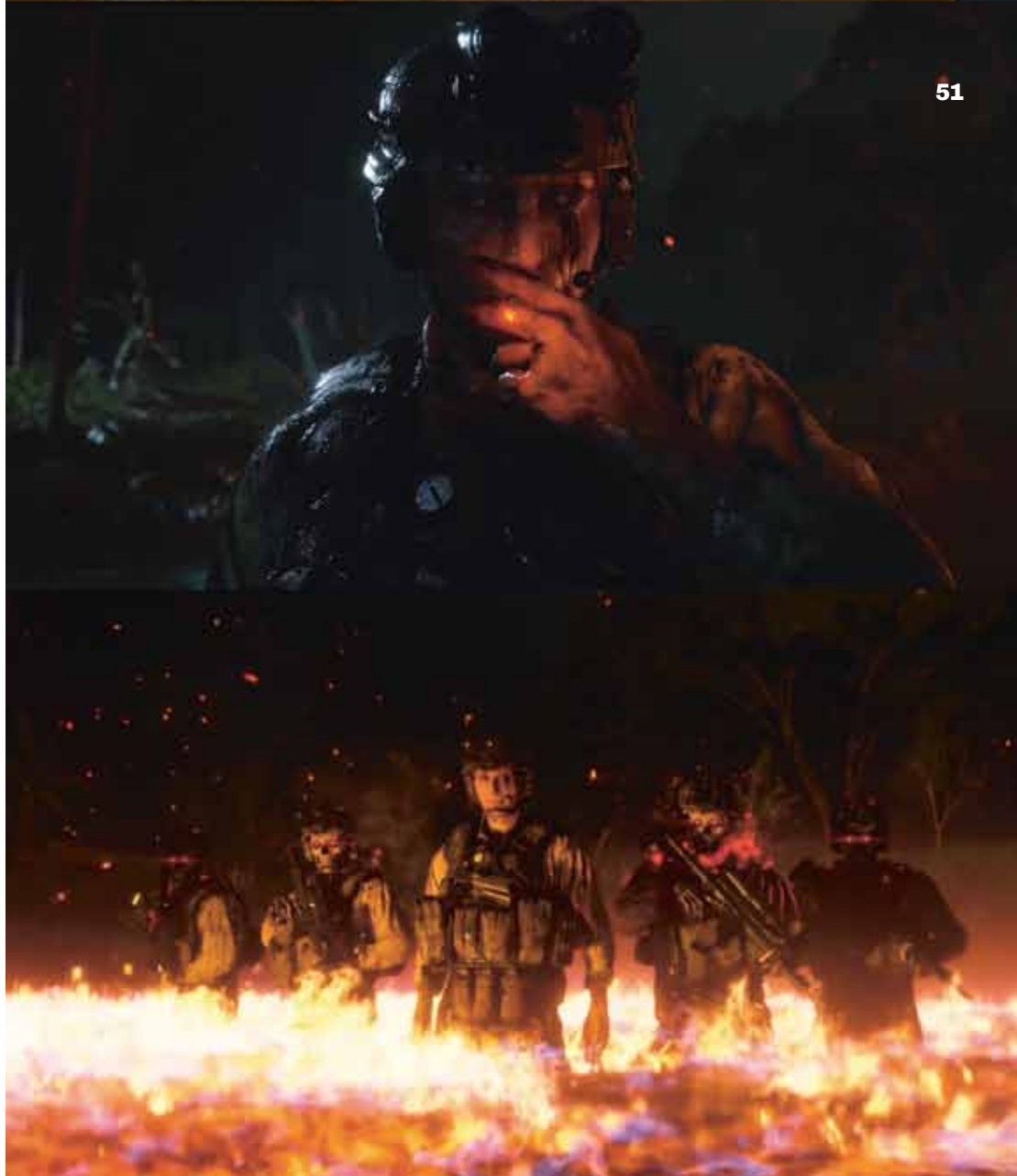
Вы единственный гейм-дизайнер, который выступает в «Гараже», и это неслучайно, поскольку мы свято верим, что ваша работа максимально близка к актуальным художественным практикам. Насколько вы соотносите себя с этим миром?

**Если откровенно,
в детстве я хотел быть
космонавтом, и к вам
приехал, потому что вы
в этом плане молодцы**

Я? Ну, начну с того, что стараюсь смотреть по фильму каждый день, много читаю и посещаю практически все выставки Национального музея в парке Уэно. Конечно, я черпаю во всём этом вдохновение. Меня часто спрашивают, является ли гейм-дизайн формой искусства. Я бы сказал, что это некая комплексная дисциплина, которая объединяет много видов творчества, и наша задача правильно их совместить. Проще всего сравнить это с работой суши-мастера: он стоит за стойкой, а перед ним сидят клиенты — толстые и худые, правши и левши, взмокшие от пота и одетые с иголочки. Его искусство заключается в том, чтобы предложить то, что нужно каждому из них. По-моему, в гейм-дизайне характер творчества очень похож. Несмотря на все сложности производства, мы стараемся угодить мировой аудитории, собрать то, что понравится всем, предложить такой вот творческий сервис.

Конечно, но с нашей колокольни в ваших произведениях происходят странные игры с пространством и временем. Например, ты идёшь и вдруг видишь не относящийся к действию видеокусок, который каким-то образом уточняет твой опыт, причём опыт не игрока, а жизненный. Или то, что вы рассказали о связи между людьми посредством объектов. На самом деле это довольно фрустрирующее чувство — когда ты не можешь напрямую взаимодействовать с другими. Вы не представляете, какое количество видеоработ самых известных художников посвящено той же проблематике невозможности прямой связи между людьми.

Ну хорошо, тогда, возможно, это действительно форма современного искусства.



51



ГОРОДА, РУИНЫ, РОБОТЫ. АРХИТЕКТУРА В АНИМЕ

В европейской анимации архитектурные фоны могут быть достаточно условными, но среда, в которой существуют персонажи японских аниме, почти всегда прорабатывается досконально, с многочисленными аллюзиями на реальные здания и сложные теоретические концепции. Искусствовед и японист *Диана Видстром* анализирует различные подходы японских мультипликаторов к архитектуре и приходит к выводу, что их общая задача — создать у зрителя впечатление реальности даже самых фантастических миров

ПОЭЗИЯ АРХИТЕКТУРЫ

Одна из ключевых особенностей японской анимации состоит в доскональной проработке среды, в которой существуют персонажи, — это так называемое «миростроительство» (*worldbuilding*), создающее впечатление реальности даже самых фантастических миров. Известнейший японский мультипликатор Хаяо Миядзаки всегда повторяет, что когда создаёшь придуманный мир, его нужно делать максимально реалистичным¹. Таким образом архитектура в аниме зачастую сообщает о сюжете и героях больше, чем несколько абзацев сценария. Иногда она создаёт атмосферу будничной безопасности, иногда — впечатление совершенно невообразимого пространства, а иногда, подобно океану в «Солярисе», выступает антагонистом героев, выявляя их внутренние конфликты.

Так было не всегда. Первым, кто позволил архитектуре заговорить в кадре, стал режиссёр Мамору Осии, автор знаменитого «Призрака в доспехах» (1995) — фильма о киборгах из Девятого спецотряда полиции, который в недалёком будущем занимается раскрытием киберпреступлений. В этой ленте Осии совершил настоящий переворот в области отношения к мультипликационным фонам. До него постановщики не уделяли внимания деталям, тщательно прорисовывая лишь те элементы среды, с которыми непосредственно взаимодействуют персонажи, — например, космический корабль или гоночную машину. Но начиная с «Призрака в доспехах» задачей режиссёра становится не только детальное отображение мира, в котором разворачивается действие, но и передача чувств, которые этот мир вызывает.

Примерно об этом писал художник и исследователь Скотт МакКлауд, внёсший значительный вклад в изучение структуры комиксов. В своих книгах, тоже выполненных в форме рисованной истории, МакКлауд подробно разбирает пять способов, которыми в комиксе может происходить переход от кадра к кадру. Первые четыре из них просты для понимания и восприятия:

- 1) последовательное изображение движения;
- 2) монтажная раскладка действия;
- 3) переход от темы к теме;
- 4) переход от сцены к сцене.

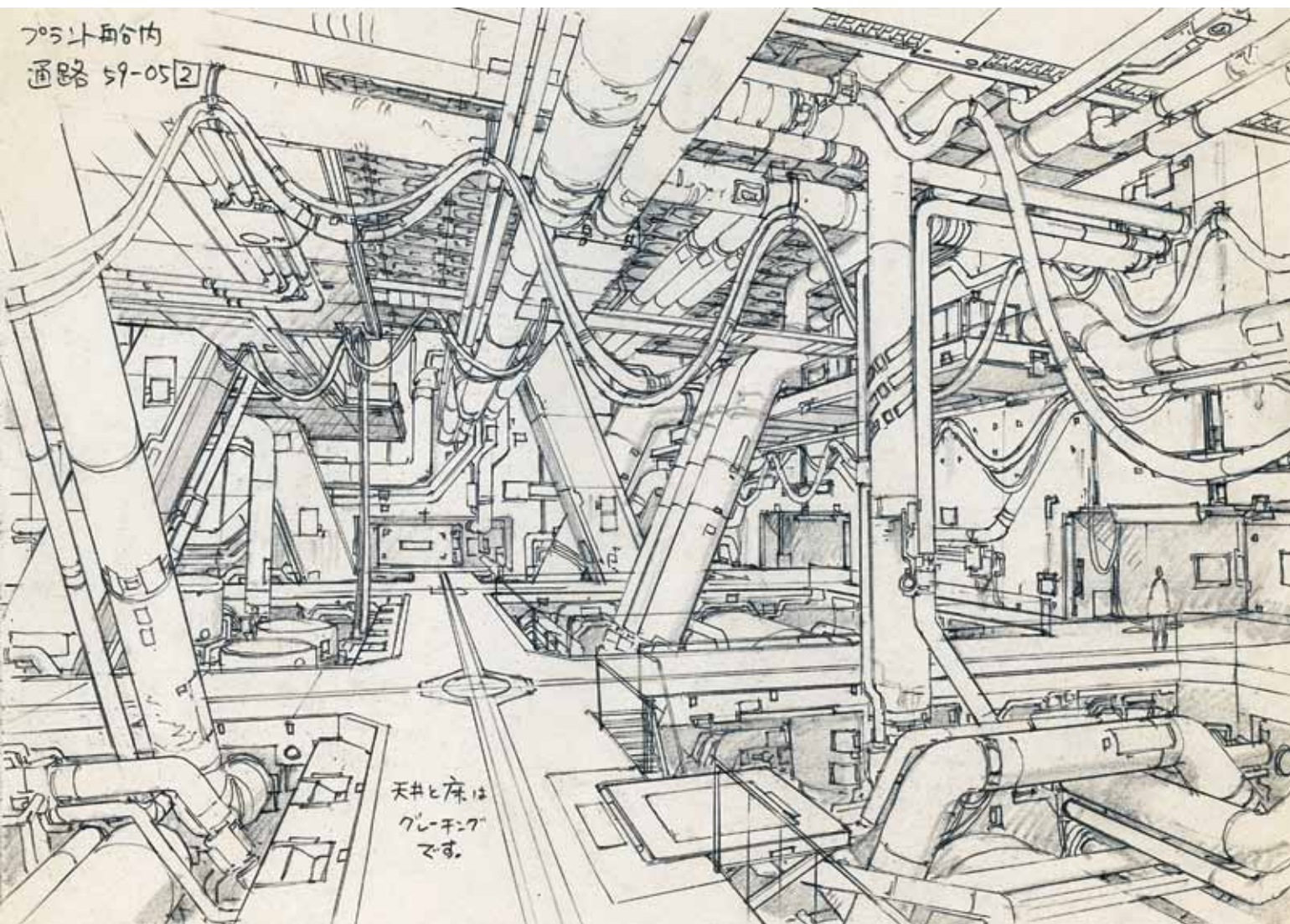
Первым, кто позволил архитектуре заговорить в кадре, стал режиссёр Мамору Осии, автор знаменитого «Призрака в доспехах» — фильма о киборгах из Девятого спецотряда полиции, который в недалёком будущем занимается раскрытием киберпреступлений

Сложности возникают лишь с пятым способом, который МакКлауд повсеместно обнаруживает в японских комиксах манга. Он называет его «переход от ракурса к ракурсу» — это смена видовых сцен, в которых ничего не происходит. «Они призваны создавать настроение или передавать дух места. Время как будто замирает на этих безмолвных, созерцательных комбинациях»², — пишет МакКлауд.

Аниме перенимает эту традицию, прерывая последовательное развитие действия вроде бы бессюжетными пейзажными вставками. Однако предысторию этого приёма следует искать даже не в манге, а в японской изобразительной традиции. Специалисты обнаруживают его прообраз в классической иллюстрации *эмакимоно*, которая представляла собой горизонтальный свиток на двух валиках: чтобы увидеть каждый новый фрагмент, нужно было развернуть следующую часть и свернуть предыдущую. Восприятие *эмакимоно* всецело зависело от скорости пролистывания: обширные части свитков занимали пейзажные изображения или лишённые повествования фрагменты, которые в первую очередь помогали определить место действия, время года или эпоху. Однако зачастую они предназначались и для передачи настроения. Необходимому для наслаждения такими рисунками навыку каждый японец учится с малых лет: одних только «праздников созерцания», например луны или сакуры, в Японии как минимум четыре.

(1) Miyazaki, Hayao. *Starting Point: 1979—1996*. VIZ Media LLC, 2009.

(2) МакКлауд, Скотт. *Понимание комикса*. М.: Белое яблоко, 2016.



55

На стр. 52

Хиромаса Огура

Призрак в доспехах
1995

Задний план, надр 509

Бумага, гуашь; прозрачная плёнка,
акрил, 270 × 380 мм

© 1995 Shirow Masamune /
KODANSHA · BANDAI VISUAL ·
MANGA ENTERTAINMENT Ltd.

Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

Такаси Ватабэ

Призрак в доспехах 2:

Невинность

2004

Концепт-арт. Бумага, карандаш,
176 × 250 мм

© 2004 Shirow Masamune /
KODANSHA · IG, ITNDDTD

Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

(3) <https://www.youtube.com/watch?v=DAg8WHg7vXQ>

В общем, нет ничего странного, что три с половиной минуты экранного времени «Призрака в доспехах» занимает сплошная череда городских пейзажей. Хотя сюжет на это время замирает, эпизод считается одним из ключевых в фильме, производя сильное впечатление ещё и благодаря музыке Кэндзи Каваи. Осии он необходим для того, чтобы раскрыть важный для фильма (и для предшествующей ему манги Масамунэ Сиро) мотив тотального одиночества и поиска себя. На фоне основных тем эволюции людей в кибернетическую эпоху и опасности бунта искусственного интеллекта развивается душевный конфликт главной героини Мотоко Кусанаги. В шестилетнем возрасте она чудом пережила авиакатастрофу — спасти тело было невозможно, но мозг девочки был вмонтирован в киборга. Теперь она майор полиции и не может отказать от этой роли, поскольку её искусственное тело принадлежит государству. Героиня пытается принять преследующие её воспоминания и осознать свою идентичность. Эпизод с городскими пейзажами относится к первой половине фильма, предшествуя ключевым диалогам о сущности человеческой души. Он представляет собой мощное визуальное высказывание, затрагивающее все философские темы, которые возникнут в фильме позднее. За минуту до его начала героиня, обращаясь непосредственно к зрителю, произносит монолог об осознании себя и собственного тела, во время которого за счёт фона из надвигающихся небоскрёбов у нас создаётся впечатление, что город — это и есть её второе тело, её броня.

Городские пейзажи «Призрака в доспехах» восходят к уличной среде Гонконга, где смешиваются азиатская и европейская культура. Источник угадывается и по вывескам, и по геометрии улиц, и даже по огромной тени самолёта: к моменту выхода фильма международный аэропорт Кайтак, расположенный прямо в городской черте Гонконга, ещё принимал рейсы, приземлявшиеся между небоскрёбами. Подобные пейзажи появляются не только в упомянутом «созерцательном эпизоде»: для Мамору Осии они выступают ключом к пониманию души персонажей, крепко привязанных к месту действия. Кураторы выставки «Архитектура аниме» в берлинском Музее архитектурного рисунка объясняли успех фильма тем, что анимация

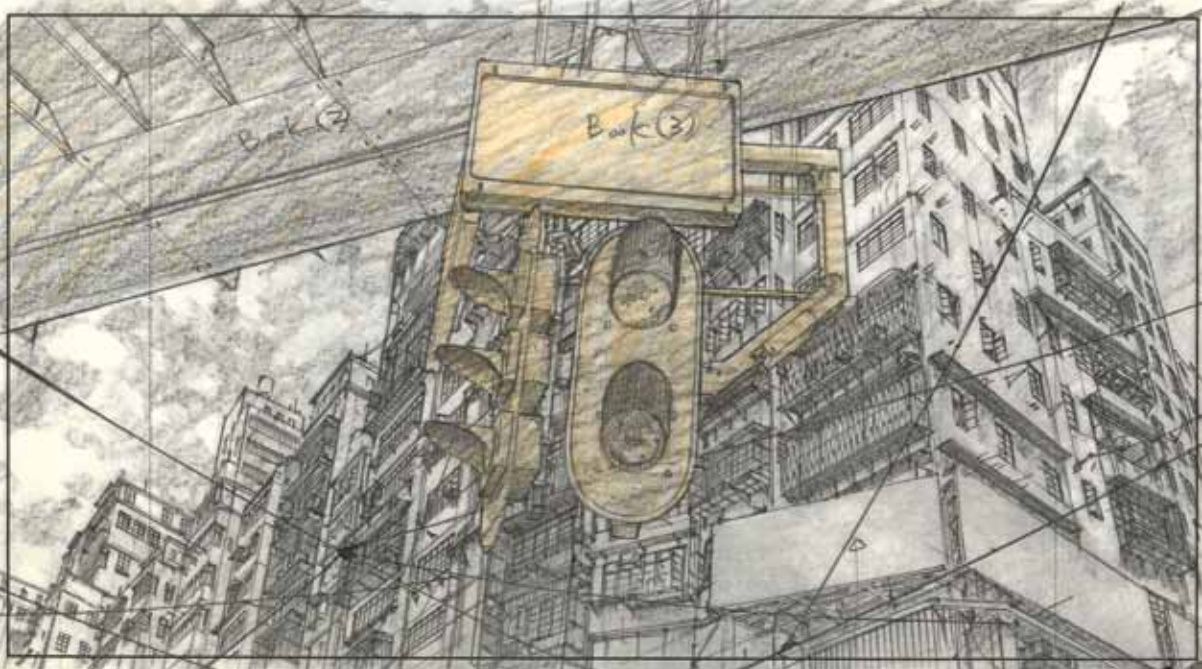
**Городские пейзажи
«Призрака в доспехах»
восходят к уличной
среде Гонконга, где
смешиваются азиатская
и европейская культура.
Источник угадывается
и по вывескам,
и по геометрии улиц,
и даже по огромной
тени самолёта,
приземляющегося
между небоскрёбами**

Осии «сконцентрирована не на персонажах, а на окружающем мире»³.

Для нескольких режиссёров следующих поколений приём плавной смены видовых сцен становится чуть ли не основным в их творчестве. Макото Синкай, например, изображает архитектуру с фотографической точностью и с узнаваемых ракурсов. Токио в его фильме «Твоё имя» прорисован так тщательно, что все вывески находятся на своих местах — вплоть до названия автоматов с прохладительными напитками. Привязка сюжета к конкретному месту призвана вызвать у зрителя чувство сопричастности. Кроме того, все основные приёмы Синкай — широкий угол, фотореалистичные фоны — подчёркивают, что для автора люди находятся в тени природных сил, а городская среда является бесконечным потоком жизненной энергии.

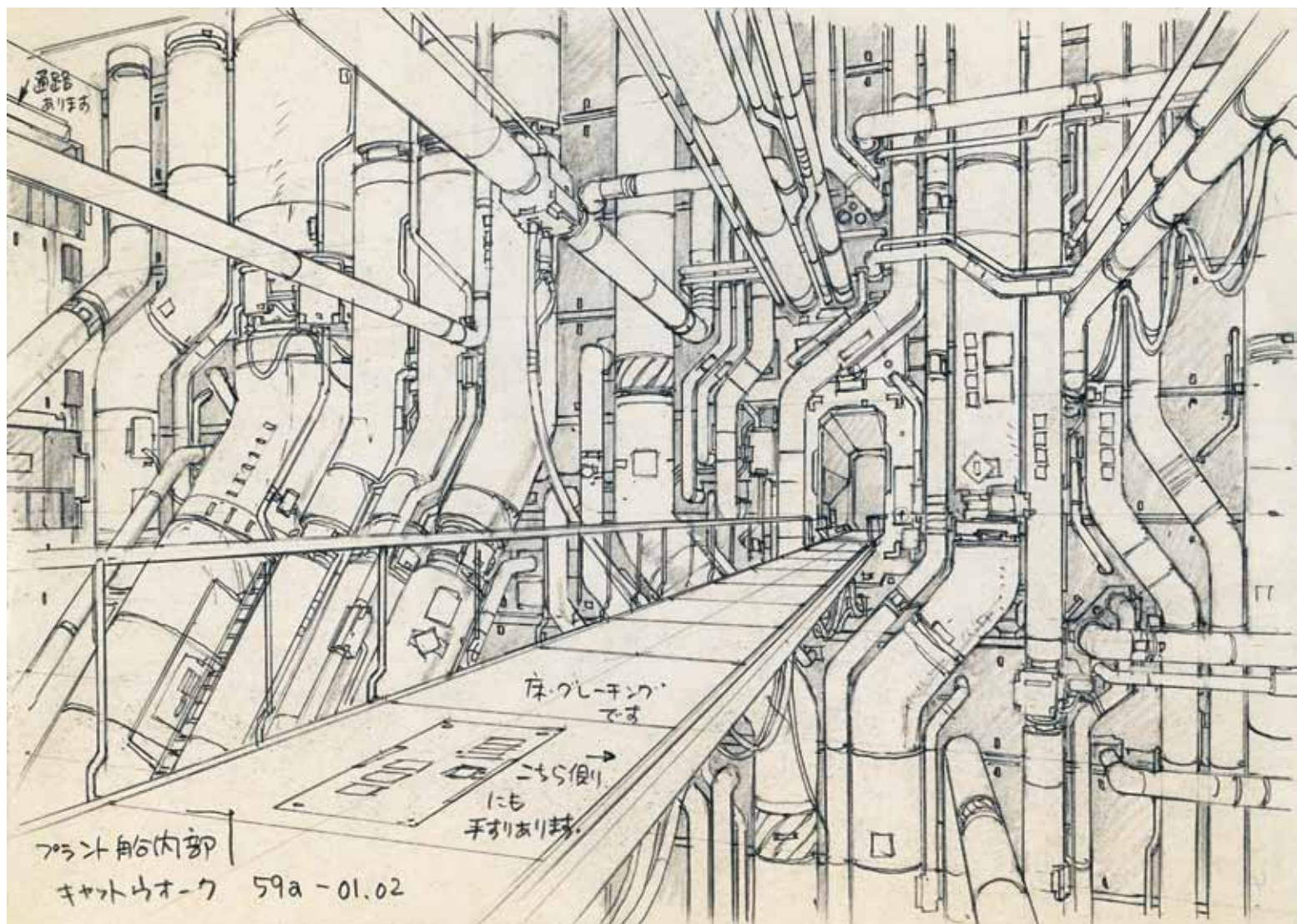
Реальная архитектура может появляться в аниме и инкогнито. Режиссёр Кунихико Икухара, известный хотя бы тем, что поставил половину серий «Сэйлор Мун», включал в свои работы реальные здания под видом фантазий: например, больница из фильма «Пингвиний барабан» получила фасад парижского Центра Помпиду работы Ричарда Роджерса и Ренцо Пьяно. Скорее всего, Икухара нарочно играет со зрителем, заставляя его разгадывать свои головоломки.

S C335. 双線機刺隊 (A) 合成ATEX Book①②③に付いて. (70秒)



③ Book②の信号は全2消2110色に. (A) 4-711 Book①





На стр. 57
Сверху:
Ацуси Танэути
Призрак в доспехах
1995
Раснадровна фильма, надр 335
Печатная бумага, цветные
карандаши, 240 × 370 мм
© 1995 Shirow Masamune /
KODANSHA · BANDAI VISUAL ·
MANGA ENTERTAINMENT Ltd.
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

На стр. 57
Внизу:
Хиромаса Огура
Призрак в доспехах
1995
Задний план, надр 335
Бумага, гуашь; прозрачная плёнка,
акрил, 270 × 380 мм
© 1995 Shirow Masamune /
KODANSHA · BANDAI VISUAL ·
MANGA ENTERTAINMENT Ltd.
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

Танаси Ватаба
Призрак в доспехах 2:
Невинность
2004
Концепт-арт. Бумага, карандаш,
176 × 250 мм
© 2004 Shirow Masamune /
KODANSHA · IG, ITNDDTD
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

ДОМ НА КОЛЁСАХ

Движущаяся архитектура встречается во многих аниме — вероятно, потому, что в корне подрывает наши представления о привычном и нормальном. Однако помимо разрушения шаблонов, движущиеся здания утверждают футуристический настрой картин. Ещё двадцать лет назад кинетическая архитектура казалась ближайшим будущим, как для молодёжи 60-х — освоение космоса. В конце 50-х японские архитекторы придумали так называемый «метаболизм» — изменяемую модульную архитектуру, адаптирующуюся под нужды быстро меняющегося мира. Одновременно метаболизм отсылает нас к классической японской архитектуре, к её открытости природе, пустым пространствам, изменчивым интерьерам (в средневековых дворцах феодалов, например, для этого использовались позолоченные ширмы в деревянных рамах) и минимальной площади.

Один из самых ранних «движущихся домов» появляется в аниме у уже упоминавшегося Кунихико Икухары в его «Юной революционерке Утэна» (сериал был выпущен в 1997 году, полнометражный фильм — в 1999-м). В первой же серии мы понимаем, насколько важную роль будет играть архитектура: половину экранного времени главная героиня поднимается по широкой винтовой лестнице к таинственному замку, отдалённо напоминающему башню Татлина. Однако особенно изощрёнными архитектурными идеями наполнен полнометражный фильм — не зря его называют одним из самых странных аниме всех времён и народов. Он лишь частично воспроизводит оригинальный сюжет манги и сериала, становясь, скорее, их сюрреалистической интерпретацией. Там много недосказанностей, странных, обрывочных сцен и причудливых аллегорий: например, в одном из эпизодов главная героиня Утэна превращается в гоночную машину.

По сюжету манги Утэна учится в необычной закрытой школе Отори. Члены совета этого учебного заведения регулярно участвуют в дуэлях, победитель которых может изменить и свою жизнь, и мир в целом. Колоссальное впечатление производит кинетическая архитектура самой школы: колоннады и арочные своды чередуются там с чугунными балками и стальными

конструкциями, при этом отдельные части здания находятся в постоянном движении. Вся архитектура изображена всего тремя цветами — бежево-серым, белым и бордовым — и оттого кажется огромной двухмерной кулисой. Но если здание школы играет скорее сценографическую функцию, то в кульминационный эпизод режиссёр включает образ движущегося замка, гигантской структуры на колёсах. Многочисленные башни и шпили этого светящегося здания окутаны дымкой. Архитектура замка очевидно перекликается с монохромной живописью дзен-буддизма, которая пришла в Японию из Китая, достигнув расцвета в XIV веке: художники этого направления помещали изображаемый предмет посреди пустого пространства листа, и упомянутая дымка была одним из способов построения нескольких планов, «перехода от дали к дали»⁴. В дзенских пейзажах архитектурные сооружения не были самостоятельным объектом: как и человеческие фигуры, они выступали лишь частью природного мира. Кунихико Икухара, желая подчеркнуть нереальный образ таинственного замка, теми же методами превращает его в небесную иллюзию. Однако его замок на колёсах — не компонент мира природы: это одновременно источник смертельной опасности и портал в свободный мир.

Конечно, нельзя тут не вспомнить и фильм Хаяо Миядзаки «Ходячий замок» (2004), заглавный образ которого рифмуется с русской избушкой на курьих ножках. Учитывая, что японский режиссёр много раз признавался в любви к советской анимации, в подобных культурных отсылках нет ничего невероятного. Однако Ходячий замок — такой же полноценный персонаж фильма, как и сам Хаул, его владелец. У движущейся конструкции есть железные «рот», «глаза» и даже «язык»; при этом всё это — архитектурные элементы. Более того, управляет замком демон-огонёк Кальцифер — здесь есть перекличка с боевыми человекообразными роботами-гигантами, характерными для аниме жанра *мега*. Воевать замок неспособен — это бы противоречило пацифистской идеологии мультфильма, — однако оборонительные функции, роль крепости он исполняет исправно.

В «Ходячем замке» Миядзаки во многом строит повествование на основе мотива меняющейся архитектуры: дверь

(4) Китайский художник и теоретик Го Си (ок. 1020 — ок. 1090) в трактате «О живописи» говорит о пространственном построении в живописи как о «соединении трёх далей», саньюань. Подробнее: Виноградова Н. А. Китайская пейзажная живопись. М.: Искусство, 1972.

замок способна телепортировать его жителей в разные места; в эпизоде, где Хаул решает спрятать замок, он превращает его в роскошный жилой дом; в кульминационный момент фильма замок рушится, и от него остаётся только ходовой механизм — две куриные лапы с деревянным помостом.

РОБОТОЛОГИЯ

Огромные боевые роботы жанра меха, в сущности, тоже наделены функцией дома, расширения личного пространства. Например, в аниме «Гиперпространственная крепость Макросс» упавший инопланетный корабль-трансформер становится для людей убежищем в битве с чуждой цивилизацией. Меха — жанр с долгой историей: если в 70—80-е годы зрителей увлекала идея противостояния добра и зла и роботы были изобретением, расширяющим возможности людей, то в 90-х тема получила развитие в ином, скорее, философском ключе. Так, в «Евангелионе» (1995) боевые роботы изготавливаются из биологических материалов и сливаются со своими пилотами. Неудивительно, что в определённый момент у персонажа возникает вопрос: если с поражением робота наступит моя смерть, где заканчиваюсь я и начинается робот? Пилотирование ходячей машины может быть связано не только с желанием спасти мир от гибели, но и с попыткой решить личные проблемы. Например, один из главных героев Синдзи Икари надеется таким образом преодолеть детскую травму и стать предметом гордости для собственного отца.

Роботы-евангелионы созданы, чтобы победить «ангелов» — огромных существ, ведущих себя враждебно по отношению к человечеству и, предположительно, стремящихся найти тело своей первой особи, Адама. С «Евангелиона» начала развиваться культура *отаку* («фанатов»), или, если точнее, *аниота* («фанатов аниме»). Они одеваются как любимые герои и ведут себя как они, превращая своё увлечение в образ жизни. В отличие от косплееров, то есть адептов костюмированных перевоплощений, отаку ведут затворнический образ жизни и с головой уходят в виртуальную реальность. Психологический сюжет «Еван-

В определённый момент у персонажа возникает вопрос: если с поражением робота наступит моя смерть, где заканчиваюсь я и начинается робот?

гелиона» немало способствовал поощрению эскапизма, и режиссёра Хидэаки Анно за это как превозносили, так и критиковали. Где надёжнее всего скрыться от враждебного мира? Конечно, в огромном стальном панцире, который помогает победить зло.

Для японцев понятия «внутри» и «снаружи» — не просто обстоятельства места, но и целая система мировосприятия. «Внутри» — также означает «свой», *うち* 内; «снаружи» — «чужой», *そと* 外. Всё, что есть на островах, — своё, а всё, что по ту сторону моря, — чужое. Слово «внутри» в японском языке также омонимично слову «дом». В итоге ходячие дома — даже если это военные машины — подразумевают чувство защищённости и гармоничное единение с хозяином. Это верно и в случае «Ходячего замка»: чтобы приводить его в движение, Кальцифер забирает себе сердце хозяина — Хаула⁵.

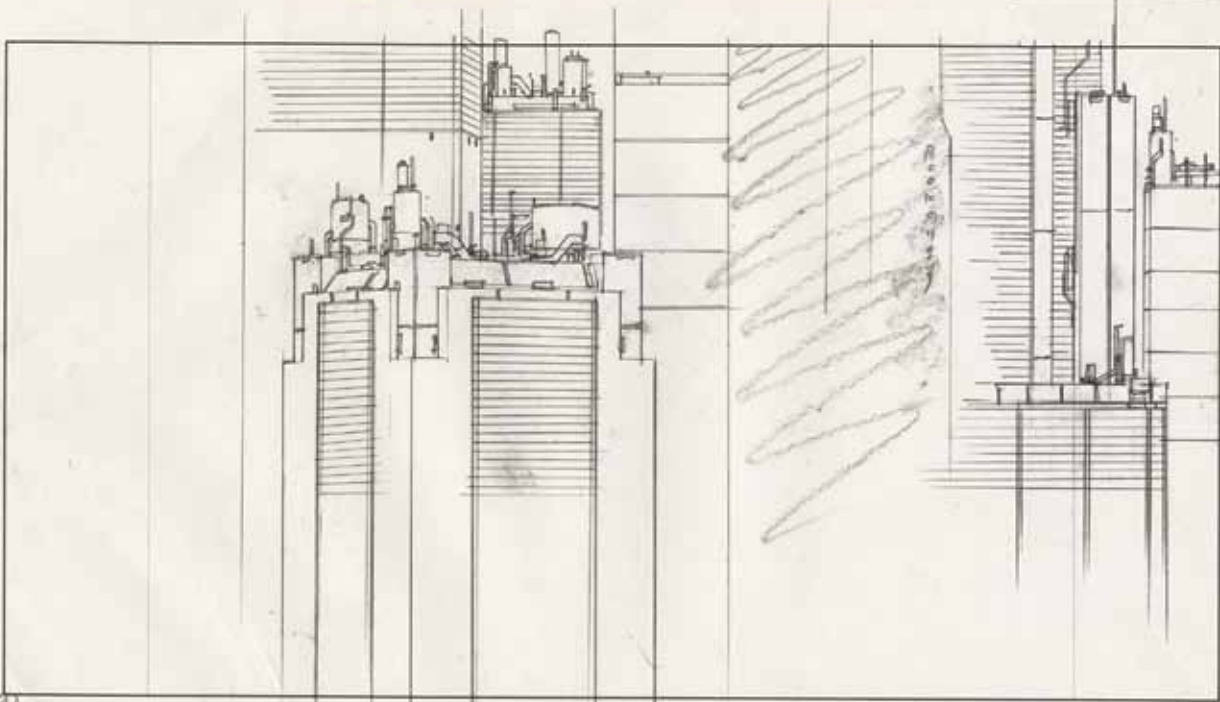
ИНДУКТИВНЫЙ ПОДХОД

От частного к целому — так можно охарактеризовать творческий метод Миядзаки, который принёс ему всемирную известность и несколько «Оскаров». В полнометражном фильме «Унесённые призраками» (2001) две трети экранного времени действие разворачивается в общественной купальне Абурая. Несомненно, история девочки Тихиро построена на цепочке отсылок к японскому фольклору, в частности к пантеону сверхъестественных существ *ёкай*, однако Миядзаки создаёт и собственную мифологию, с помощью мельчайших подробностей убеждая зрителя в её реальности. Купальня представляет собой огромное здание, проработанное так тщательно, что к концу анимационного фильма мы в состоянии нарисовать его технический план. Миядзаки уделяет сценографии

(5) В соответствии с литературным первоисточником — сказкой «Ходячий замок» Дианы Уинн Джонс.

S C 477.BG

秒



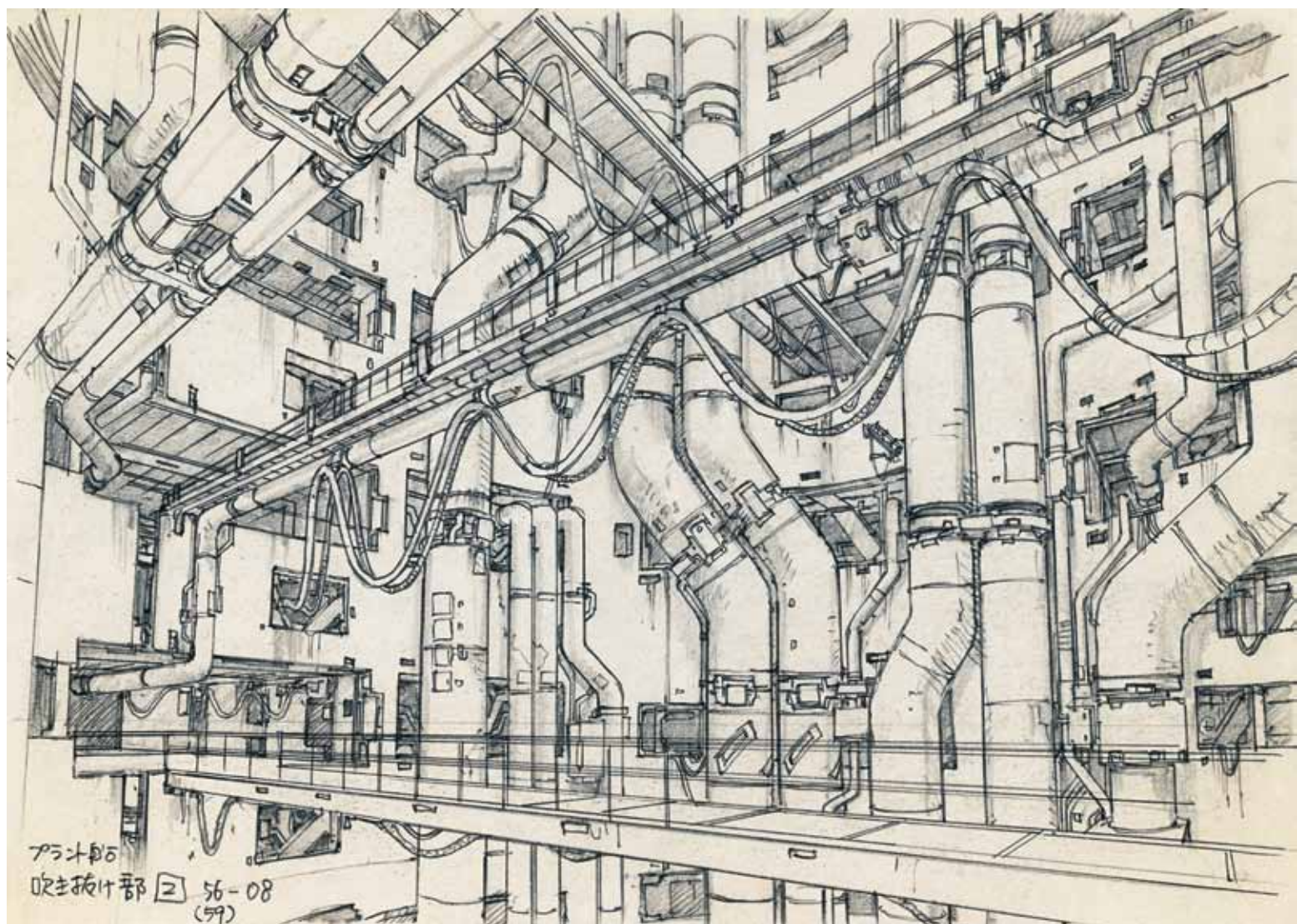
14/012524



61

C-477





На стр. 61
Сверху:
Танаки Ватабэ
Призрак в доспехах
1995
Раснадровка фильма, кадр 477
Печатная бумага, цветные
нарандши, 240 × 370 мм
© 1995 Shirow Masamune /
KODANSHA · BANDAI VISUAL ·
MANGA ENTERTAINMENT Ltd.
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

На стр. 61
Внизу:
Хиромаса Огура
Призрак в доспехах
1995
Задний план, кадр 477
Бумага, гуашь; прозрачная плёнка,
акрил, 270 × 380 мм
© 1995 Shirow Masamune /
KODANSHA · BANDAI VISUAL ·
MANGA ENTERTAINMENT Ltd.
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

Танаки Ватабэ
Призрак в доспехах 2:
Невинность
2004
Концепт-арт. Бумага, карандаш,
176 × 250 мм
© 2004 Shirow Masamune /
KODANSHA · IG, ITNDDTD
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

настолько пристальное внимание, что если его персонаж откуда-то стремительно убегает, зритель запоминает дорогу.

Японские общественные купальни *сэнтю* пользовались большой популярностью до 1980-х годов. Как и в случае бани в российской культуре, посещение купален до сих пор остаётся средством не только гигиены, но и социализации. Хотя купальня Абурая имеет как минимум четыре этажа и представляет собой нехарактерное для сейсмически опасной Японии массивное здание, внешний облик её самой и её окрестностей отсылает сразу к нескольким историческим памятникам. Среди них — *онсэн* (горячий источник) в Дого с традиционным японским домом периода Мэйдзи (1868—1912), синтоистский храм Тосёгу в Никко с богато декорированной стропильной конструкцией крыши и даже старинный город Цзюфэнь на севере Тайваня, который стал прототипом ведущей к купальне Абурая многоцветной центральной улицы города призраков. Свою крепостную массивность здание явно заимствует у феодальных цитаделей периода Муромати (1336—1573) и последующих, таких как замки в Осаке (1583) и в Мацумото (1600). Деревянные галереи в них чередуются с крепостными стенами, а подчёркнутые горизонталы — с парящими фронтонами.

Продуманной до мелочей оказывается не только архитектура купальни, но и её богатое внутреннее убранство, в том числе личные покои владелицы Юбабы, напоминающие анфиладный западноевропейский дворец, украшенный старинными вазами. Архитектура и её вспомогательные элементы подчёркивают духовную трансформацию, которая происходит с главной героиней по мере развития сюжета. В самом начале Тихиро в страхе сползает вниз по покатою лестнице, ведущей в котельную, и одна из ступеней с треском ломается под её ногами; ближе к финалу она смело пробегает по ржавой водосточной трубе над крутым обрывом. Характерно, что как только персонаж обретает стойкость и смелость, разрушается единство места и времени: Тихиро уезжает на поезде искать сестру-близнеца Юбабы, которая поможет ей развеять все наложенные на её близких чары, — это одна из самых красивых сцен фильма. Миядзаки часто не дописывал сценарии до конца, позволяя сюжету спонтанно развиваться

уже во время работы над фильмом. Отчасти из-за этого зритель оказывается не готов к тому, что за пределами купальни тоже существует волшебный мир. Когда же перед режиссёром встаёт необходимость изобразить финальную сцену разоблачения Юбабы и возвращения родителей Тихиро, он собирает всех персонажей на мосту перед зданием Абурая — многие из них даже сидят на крыше. Ни сама купальня, ни мир вокруг неё уже не кажутся такими враждебными и опасными, как в начале фильма.

ЭСТЕТИКА РУИН

В Японии не так просто наткнуться на руины или заброшенные дома. Незначительный разрыв между доходами разных социальных слоёв, дорогая земля и необходимость всем уместиться на небольшой территории архипелага препятствуют возникновению пустующего жилья. Кроме того, японцы известны своей лояльностью к перестраиванию даже важнейших исторических памятников: скажем, главное синтоистское святилище в Исэ возводят заново каждые двадцать лет. Тем не менее постапокалиптика распространена в аниме невероятно широко, и многие снятые в этом жанре фильмы уже считаются классическими.

В сознании европейца городские руины ассоциируются с экономическими кризисами. Японцам же разрушенные дома кажутся прямыми отсылками либо к землетрясениям, либо к бомбардировкам Второй мировой. Речь идёт не только об атомных бомбах, сброшенных США на Хиросиму и Нагасаки, но и о налётах на другие крупные города острова Хонсю. В послевоенный период самыми трагическими событиями для Японии стали три землетрясения — катастрофа 1948 года в районе города Фукуи на северо-западе страны; подземные толчки, которые в 1995 году разрушили Кобе; и землетрясение Тохоку, вызвавшее цунами и аварию на АЭС Фукусима-1 11 марта 2011 года.

Всё это привело к тому, что руины в Японии воспринимаются не как свидетельство заброшенности, а в качестве образа смерти, и в анимационных лентах сформировался соответствующий чёткий канон их изображения. Трогательный и печальный фильм об осиротевшем мальчике Сэйте, ухаживающем за маленькой сестрой Сэцукю,

снят партнёром Миядзаки по анимационной студии «Дзибли» Исао Такахатой. Действие «Могилы светлячков» (1988) происходит в последние дни Второй мировой войны: дети остаются одни и с трудом находят еду, в то время как родная тётка отказывается им помочь. Весь фильм построен на сопоставлении мирных и военных эпизодов, беззаботной игры на пляже и огненного зарева воздушных бомбардировок. Конечно, важную роль играют и руины: разрушенные дома становятся символом утраченного, целые — знаком человеческого безразличия к трагедии ближнего; даже заросший травой холм, под которым находят приют Сэйти и Сэцукко, — тоже старое бомбоубежище.

В «Волчьем дожде» (2003), изначально снятом как телесериал и вышедшем впоследствии как полнометражный фильм, центральная идея связана с поиском героями рая и перерождением в новом мире. Интересно, что старый мир, опустевший и нищий, всё же кажется целостным. Руины и разрушенные здания появляются только в тех эпизодах, которые связаны со смертью. Тот же самый приём используется в роудмуви «Путешествие Кино» (2003): главная героиня переезжает на своём говорящем мотоцикле из страны в страну и несколько раз оказывается на территориях, где совсем нет людей. Причины тому разные, и они угадываются в облике городов: город, который покинули люди, но где продолжают жить машины-роботы, остаётся ухоженным и чистым. Зато город, в котором сформировалась примитивная демократия и ведётся охота на инакомыслящих, превращается в сплошные заброшенные руины — снова прямая связь со смертью. А вот те миры, где Кино встречает доброту и заботу, демонстрируют гармоничное встраивание архитектуры в природную среду.

В «самом либеральном аниме в мире» — именно так за взрослую иронию и острый сюжет называют сериал «Ковбойский бибоп» (1998) — важнейшие сцены разворачиваются в зданиях с утраченной сакральной функцией: в неоготической церкви или огромной мечети, похожей на собор Св. Софии в Стамбуле. Ключевые диалоги, проясняющие философское содержание фильма, как правило, происходят на фоне витражей, крестов и скульптур святых. Споры чаще всего заканчиваются перестрелками, в которых бьются окна,

В сознании европейца городские руины ассоциируются с экономическими кризисами. Японцам же разрушенные дома кажутся прямыми отсылками либо к землетрясениям, либо к бомбардировкам Второй мировой

уничтожаются статуи и разрушаются сами здания. Этот мотив регулярно повторяется, намекая зрителю, что люди из-за своей корысти нарушили вселенский порядок и мир обернулся против них. К примеру, в результате постройки гиперпространственных терминалов, а затем взрыва одного из них Луна раскололась на две части, и Земля подверглась бомбардировке её метеоритными осколками. Люди продолжают выживать и преследовать свои цели, однако природа начинает их планомерное уничтожение и всегда оказывается сильнее: например, на Венере, которую люди осваивают с переменным успехом, растения вызывают у землян сильнейшую аллергию, а также проникают на заброшенные космические корабли.

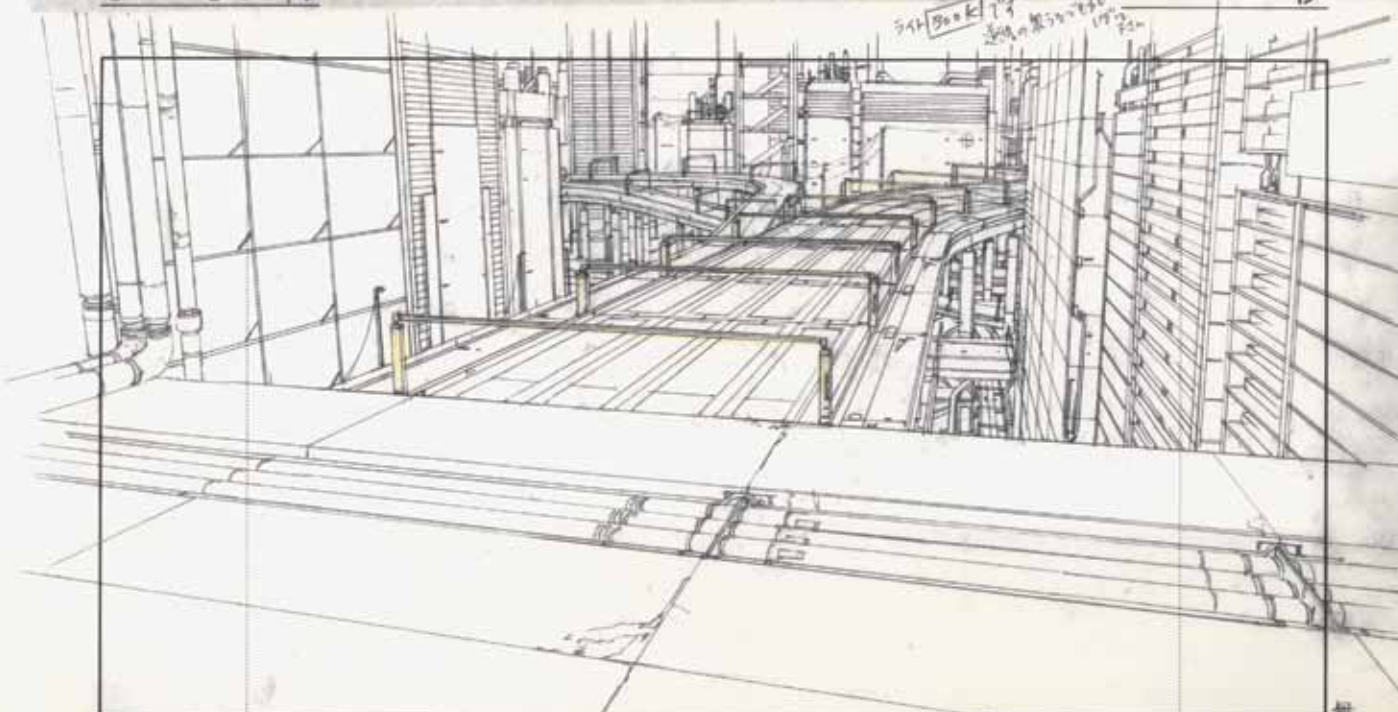
АРХИТЕКТУРА КАК ЖИЗНЬ

Взаимосвязь природы и архитектуры — одна из важнейших констант японской культуры. Даже там, где зимы особенно суровы, традиционные японские дома открыты пейзажу и включены в него. Часть стен заменена раздвижными дверями с бумажными вставками *сёдзи*. Вся жизнь обитателей дома происходит на полу — на *татами*. Связь с природой поддержана и обеими японскими религиями: с одной стороны, синтоизмом, с его верой в присутствие богов *ками* в каждом дереве и камне, а с другой — буддизмом, с его идеей постоянного перерождения в иные сущности. Всё это находит интерес-

S C 509..

秒

Book 14
2000 2000 1000

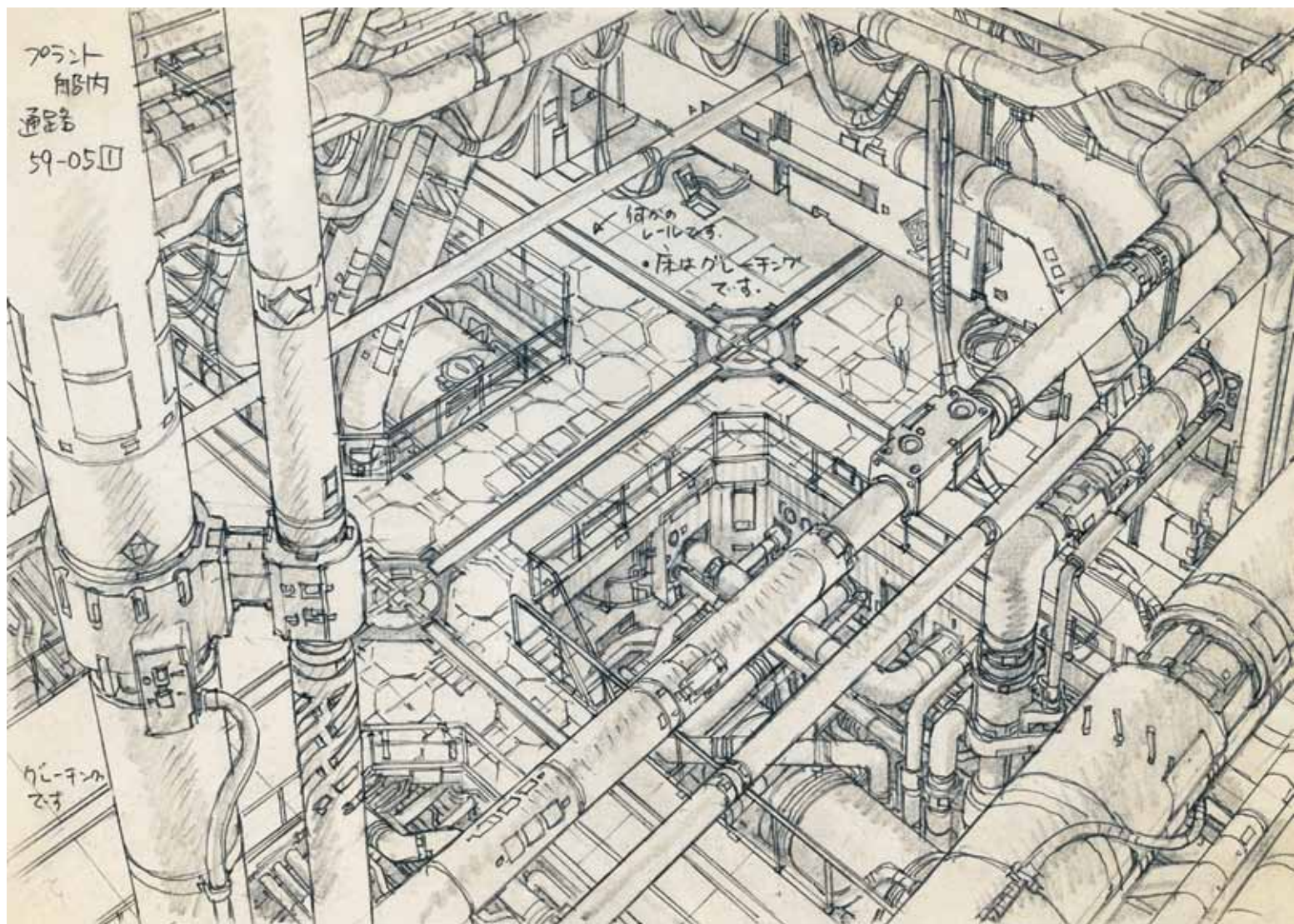


PRODUCTION LGT

65

Book





На стр. 65
Сверху:
Танаси Ватабэ
Призран в доспехах
1995
Раснадровна фильма, надр 509
Печатная бумага, цветные
карандаши, 240 × 370 мм
© 1995 Shirow Masamune /
KODANSHA · BANDAI VISUAL ·
MANGA ENTERTAINMENT Ltd.
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

На стр. 65
Внизу:
Хиромаса Огура
Призран в доспехах
1995
Задний план, надр 509
Бумага, гуашь; прозрачная плёнка,
акрил, 270 × 380 мм
© 1995 Shirow Masamune /
KODANSHA · BANDAI VISUAL ·
MANGA ENTERTAINMENT Ltd.
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

Танаси Ватабэ
Призран в доспехах 2:
Невинность
2004
Концепт-арт. Бумага, карандаш,
176 × 250 мм
© 2004 Shirow Masamune /
KODANSHA · IG, ITNDDTD
Изображение предоставлено
пресс-службой Tchoban Foundation
Музея архитектурного рисунка,
Берлин

Персонажи аниме —

**а это не только люди,
но и неотличимые от них
роботы, — не воюют,
не сомневаются, а просто
наслаждаются жизнью,
пьют кофе, общаются
между собой и ждут
надвигающегося конца**

ное воплощение в популярной культуре: как только люди покидают свои жилища, туда приходит природа.

Парящий остров в «Небесном замке Лапута» (1986) Хаяо Миядзаки — то ли замок, заросший деревьями и травой, то ли дерево, обстроенное домами. В сердце этого дерева заключена огромная мощь, сравнимая с ядерной. Представлению, что природа обладает огромной силой и божественными свойствами, что благодаря союзу с ней главный герой может достичь своих целей, посвящён чуть ли не каждый второй фильм Миядзаки. Быстро растущая трава становится символом возрождающейся жизни и в «Лапите», и в «Принцессе Мононоке» (1997). Тот же мотив присутствует и в фильме «Мой сосед Тоторо» (1988). Зброшенный дом, куда вселяется семья Мэй и Сацуки («Рухлядь!» — кричат девочки, когда впервые видят его), населён духами сажки, *макжуро куросужэ*, «чернушками». Природа обживает руину, которая оказывается сродни мёртвому человеческому телу, — в этом проявляется закон перерождения и продолжения жизни. Когда семья обживаетея в доме, «чернушки» улетают через щель в кровле.

Похожие идеи можно найти не только у Миядзаки. В аниме «Путевые заметки о поездке в Йокогаму за покупками», снятом по одноимённой манге в 1998 году, действие разворачивается в мире после природной катастрофы. Современные города зарастают травой и уходят под воду, технический прогресс оказывается абсолютно бесполезен перед лицом естественных катаклизмов. Природа побеждает, мир перерождается. Персонажи аниме — а это не только люди, но и неотличимые от них

роботы, — не воюют, не сомневаются, а просто наслаждаются жизнью, пьют кофе, общаются между собой и ждут надвигающегося конца. В этом смысле «Путевые заметки» — чудесный пример лишённого сюжетных перипетий, созерцательного кино, построенного на эстетическом понятии *моно-но-аварэ*, «очарования простыми вещами».

Тот же мотив использован в оscarоносной короткометражке «Дом из маленьких кубиков» режиссёра Кунио Като. Пожилой герой этого аниме вынужден строить себе новый дом всё меньших и меньших размеров на крышах старых, потому что вода вокруг поднимается всё выше и выше. Упавшая в люк в полу курительная трубка заставляет героя нырнуть за ней и вспомнить всё. *Моно-но-аварэ* — это не только любовное миром, но и меланхолия, которая приходит от осознания утраты, случившейся или грядущей. В данном случае образ архитектуры покинутых частей здания — то есть опять-таки руины — становится детальным отражением всей прошедшей жизни героя и истории его любви: на самом дне обнаруживается дерево, под которым маленький мальчик встречает девочку, чтобы вместе с ней начать строить свой дом.

1.
Патэма наоборот
2013
Кадр из фильма
© Purple Cow Studios Japan
© Studio Rikka

2.
Антонио Сант'Элиа
Электростанция
1914
Бумага, синие чернила, чёрный
нарандаш, 28,4 × 20,1 см
Из коллекции Городских музеев,
Номо (ранее собственность семьи
Сант'Элиа)

3.
Патэма наоборот
2013
Кадр из фильма
© Purple Cow Studios Japan
© Studio Rikka

68



1



2



3

Хонда Акико

РЕАЛЬНОЕ И НАРИСОВАННОЕ

69

Если предыдущий текст показывал японские рисованные миры глазами европейского исследователя, то вот взгляд изнутри — рассказ японского культуролога *Хонды Акико*, профессора Университета Окаямы, страстно увлечённой проблемой изображения архитектуры в аниме. Она сосредоточилась на конкретных образцах, интерпретированных мультипликаторами, и предлагает разглядеть в городах параллельных вселенных произведения *Ле Корбюзье* и *Дзюнья Исигами*



1



2



3

70

1.
Город-крепость Коулун
1989
Аэрофотоснимок

2.
Хрупкий мир
2013
Кадр из фильма
© Sunrise Studio

3.
Патэма наоборот
2013
Кадр из фильма
© Purple Cow Studios Japan
© Studio Rikka

1.

В 70-е годы японские аниматоры начали создавать произведения, рассчитанные на взрослых, и потому стали обращать внимание на изображение архитектуры и городской среды. Возникло понимание, что даже если история разворачивается в мире будущего или фэнтези, достаточно тщательно прорисовать пространство — и эту вселенную сможет прочувствовать человек, давно утративший детскую непосредственность восприятия. Взрослой аудитории оказались особенно интересны фильмы в жанрах киберпанк и постапокалипсис. Ещё в 1963 году в Японии начал выходить первый, ещё чёрно-белый, научно-фантастический сериал «Астробой» Осаму Тэдзуки, и с тех пор популярность фильмов о роботах, таких как «Мобильный воин Гандам», только росла. А в 90-х с распространением интернета стал набирать обороты и киберпанк. Дело в том, что в среде отаку (то есть фанатов компьютерных игр и аниме) изначально было много программистов и людей, увлечённых цифровыми технологиями. В 80-е одно за другим стали появляться произведения в жанре постапокалипсис, где мир предстаёт охваченным хаосом и насилием, после того как цивилизация была уничтожена мировой войной и ядерным оружием. Это «Навсикая из Долины ветров», «Акира», «Кулак Полярной звезды» и другие фильмы. Можно было бы предположить, что причина их популярности в воспоминаниях о бомбардировках Хиросимы и Нагасаки. Однако в последние годы постапокалиптические фильмы просто фиксируют повседневную жизнь людей после катастрофы. И здесь дело уже не в воспоминаниях о войне и бомбардировках, а в нынешнем состоянии японского общества, которое деградирует из-за экономических и демографических проблем.



1

72



2

1.
Путешествие Кино
2003
Кадр из аниме-сериала
© Студия GENCO

2.
Ле Корбюзье
Монастырь Сент-Мари-де-ла-Туретт
1956—1960
Фотография: © Fred Romero
по лицензии CC BY-SA 2.0

3.
Ле Корбюзье
Вилла Савой
1929—1930
Фотография: © Yo Gomi
по лицензии CC BY-SA 2.0



3

2.

В самых разных научно-фантастических аниме от «Астробоя» (1963) до Psycho-Pass (2012—2014) города будущего изображены похожими на произведения итальянских футуристов, особенно Антонио Сант'Элиа, и русских авангардистов. Среди архитекторов-модернистов особенно популярен Ле Корбюзье. Так, в «Путешествии Кино» героиня приезжает в город, построенный некой высокоразвитой цивилизацией, и мы видим здания, как две капли воды похожие на виллу Савой и монастырь Сент-Мари-де-ла-Туретт, созданные Ле Корбюзье. Его же марсельский комплекс «Жилая единица» можно заметить в городе, где живёт главный герой антиутопии «Патэма наоборот», а само пространство напоминает спроектированный французским архитектором индийский город Чандигарх. В «Призраке в доспехах» (1995) использованы образы азиатских городов, которые выглядят экзотически даже для японцев, например города-крепости Коулун.

*Огромное количество аниматоров использует эстетику старых научно-фантастических фильмов, японских и европейских, напрямую заимствуя оттуда здания и образы городской среды. Например, подземный город Геофронт в «Евангелионе» явно напоминает подземный город из «Космического линкора "Ямато"». Подземный город есть и в ленте Хаяо Миядзаки «Конан — мальчик из будущего» (1978), но там прообразом является «Метрополис» Фрица Ланга. **Подземный город из уже упоминавшегося фильма «Патэма наоборот» — это пространство, в котором совмещаются черты Коулун и темниц Джованни Батисты Пиранези.***

1, 3.
Истории подделок
2012
Кадр из аниме-сериала
© Aniplex/Kôdansha/SHAFT

2.
Дзюнья Исигами
Мастерская
Технологического
института Канагавы
Изображение: © Naoya Fujii



1

74



2



3

3.

Важной приметой киберпанк-сериала «Эксперименты Лэйн» (1998) стал образ городской паутины проводов. Это реалия, очень характерная для современной Японии, но в сериале такая паутина служит метафорой мира, которым управляет искусственный интеллект. **Действие фильма «Истории подделок» (2012) разворачивается в альтернативной Японии, где живут вампиры, призраки и монстры, но широкое обсуждение вызвал тот факт, что в нём широко цитируется постмодернистская архитектура. Например, в одной из сцен появляется точная копия мастерской Технологического института Канагавы — это самая известная работа архитектора Дзюнья Исигами, который, кстати, выиграл конкурс на проект реконструкции Политехнического музея в Москве. В «Историях подделок» весь сюжет построен на разговорах между персонажами, и в воспроизведённой мастерской как раз происходит ключевой для фильма диалог между главным героем и девичьей-призраком. Здесь легко заметить аналогию между бестелесной героиней и проектом Исигавы, в котором архитектор стремился максимально дематериализовать здание, создать лёгкую воздушную конструкцию, будто бы лишённую физической массы.**

75

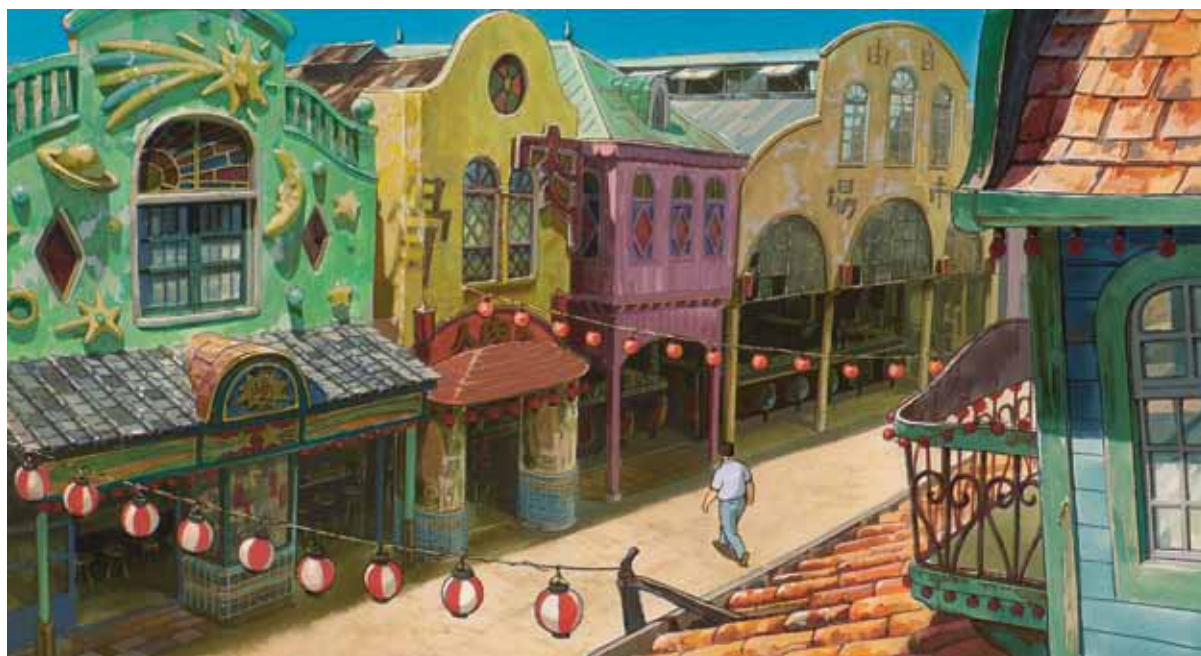


1



2

76



3

1.
Синтоистский храм
Никко Тосё-гу
1617
Никко, Япония
Фотография: © Chris Lewis
по лицензии CC BY-SA 2.0

2—4.
Унесённые призраками
2001
Кадры из фильма
© Studio Ghibli
Изображения предоставлены
пресс-службой арт-объединения
CoolConnections



4

4.

На самом деле древняя и современная архитектура Японии присутствует в бесчисленном множестве анимационных фильмов. Например, в «Унесённых призраками» Миядзаки действие разворачивается в купальне, которая находится в потустороннем мире. Это здание решено в уникальном, так называемом псевдо-западном стиле, который совмещает черты традиционной японской и европейской архитектуры. Оно выглядит очень странно даже с точки зрения современных японцев, но в произведении Миядзаки такой выбор подчёркивает необычность пространства, где живёт колдунья и куда приходят отдыхать боги и духи.

77

1.
Питер Брейгель Старший
Бавилонская башня
1563
Дерево, масло. 60 × 74,5 см
Из коллекции Музея Бойманса ван Бёнингена, Роттердам, Нидерланды

2—3.
Небесный замок Лапута
1986
Кадры из фильма
© Studio Ghibli



1

78



2



3

5.

В изображениях брошенных зданий и образах гигантских человекоподобных роботов не следует искать метафору человеческого тела. В Японии никогда не было традиции антропоморфизма, как на Западе, где архитектура уподобляется человеческому телу. Однако в фильмах про постапокалипсис, например в «Небесном замке Лапута» (1986) Миядзаки, в ставших непригодными для жизни городах и зданиях поселяются роботы.

Может показаться, что и в «Лапуте», и в более ранней «Навсикае из Долины ветров» показана война между природой и цивилизацией, однако это заблуждение. В «Навсикае» гигантские насекомые и мутировавшие грибы уничтожают человеческие поселения, но причиной этой мутации стали именно эксперименты людей. В «Лапуте» летающий небесный город превращается в руины из-за научно-технического коллапса. Прототипом замка стала «Вавилонская башня» Питера Брейгеля, что ещё раз подчёркивает — катастрофа вызвана избыточной верой человечества в технический прогресс. Поколение Миядзаки стало свидетелем американских бомбардировок, разрушивших японские города. Кроме того, в 80-е годы, когда создавались эти фильмы, люди жили в ожидании ядерной войны, узнавая из новостей то о катастрофе на Чернобыльской АЭС, то о катастрофическом загрязнении природы. Японцы начали подозревать, что именно наука станет причиной уничтожения цивилизации, так что в изображениях руин можно увидеть протест против провозглашённого в XX веке принципа всемогущества науки.

1, 3—4.
Путевые заметки
о поездке в Йокогаму
за покупками
1998
Надр из аниме-сериала
© Sony Studio

2.
Последнее путешествие
девочки
2017
Надр из аниме-сериала
© White Fox Studio



1

80



2



3



4

6.

*Руины городов олицетворяют ошибки нашей цивилизации и предупреждают о грядущих катастрофах не только у Миядзаки, но и в классической ленте «Акира» (1988) Кацухиро Отото, и во многих произведениях, вышедших в последние годы, например в сериале *Copellion* (2013), где действие происходит в обезлюдившем после аварии на атомной электростанции Токио.*

Однако параллельно с этими фильмами существует и ряд других — «Ушастые друзья», «Последнее путешествие девочек», «Путевые заметки о поездке в Иокогаму за покупками», — где цивилизация также находится на грани уничтожения, но герои, тем не менее, живут обычной жизнью, радуются и печалются о повседневных мелочах. Их атмосферу часто называют «уютной катастрофой». В «Иокогаме» процесс угасания мира — «эпоха вечернего спокойствия» — показан умиротворённо и красиво.

81

1, 3.
Мастер Муши
2005—2006
Кадр из аниме-сериала
© Artland Studio

2.
ТВОЁ ИМЯ
2016
Кадр из фильма
© 2016 TONO CO., LTD. / CoMix
Wave Films Inc.



1



2



3

7.

Особенностью традиционной пейзажной живописи Японии является плоскостное изображение, где нет ни намёка на европейскую перспективу. Художники не пишут с натуры, они упрощают и стилизуют реальность. Наиболее прямое использование классических пейзажных техник можно найти **в аниме-сериале «Мастер Муши», где деревенская жизнь дореформенной Японии и фольклорный мир, в котором разворачивается история, показаны средствами наивной акварельной живописи. А вот Макото Синкай, который в «Твоём имени» (2016) тоже изображает синтоистское святилище и традиционный дом, то есть предельно японские сцены, тем не менее, пользуется приёмами западной реалистической живописи.**

83

1.
Вид Токио с небоскрёба
Roppongi Hills Mori Tower
Фотография: © 2008 Kim Eriandson

2—3.
Дитя погоды
2019
Надр из фильма
Изображение предоставлено
пресс-службой кинокомпани
«Вольга»



1

84



2



3

8.

В наше время японские аниме распространяются по всему миру с помощью сервисов вроде Netflix. Поэтому, возможно, там всё больше выразительных средств, рассчитанных на то, чтобы привлечь именно западного зрителя. В то же время не стоит говорить, что аниматоры начали специально делать акцент на национальном колорите в расчёте на иностранную публику. В своей основе аниме по-прежнему производится для того, чтобы его смотрели японцы.

*Так, например, в фильме Синкя «Твоё имя» пленительно изображены деревенские пейзажи, синтоистское святилище и проводимые в нём ритуалы, но на самом деле это выглядит как любопытная экзотика не только для западного зрителя, но и для молодых японцев. **В его же новом фильме «Дитя погоды» (2019) впечатляюще показаны главные достопримечательности столицы — телебашня «Небесное дерево», новый Национальный стадион, построенный по проекту Кума Кэнго, и вместе с тем закоулки района Синдзюку и платформы линии Яманотэ-сэн.** Но на самом деле, когда аниматоры изображают узнаваемые для зрителей крупные города, такие как Токио, они не рассчитывают на любителей всего японского, а просто хотят заставить нас самих обратить внимание, насколько интересны и красивы улицы, по которым мы ходим каждый день.*

Перевод: Наталия Пушкива

Редакция журнала благодарит Японский фонд и лично Анастасию

Пушкову за помощь в подготовке и переводе материала



ХЕНРИК СВЕНССОН: «НЕ ВСЕ ЗАМЕТИЛИ, ЧТО РУНИЧЕСКИЙ АЛФАВИТ ТОЖЕ НЕ НАСТОЯЩИЙ»

Фильм ужасов «Солнцестояние» журналисты заранее называли чуть ли не важнейшим проектом этого года. Причиной тому не только художественные достоинства ленты, но и зрительская реакция — фанаты уже который месяц разбирают его мифологические и этнографические аллюзии, экскурсии в историю религиозных культов, отсылки к работам Хильмы аф Клинт, Карла Ларссона, прерафаэлитов и художников движения «Искусства и ремёсла». Главный художник *Хенрик Свенссон* придумал для фильма целую изобразительную традицию, которая будто бы много веков поддерживается жуткой шведской сектой, во власть которой попадают герои. Эти рисунки расширяют повествование до пределов целой фантастической вселенной

вопросы: Алина Стрельцова



Хенрик Свенссон

Шведский художник и музыкант, играл в нескольких музыкальных группах, писал музыку к фильмам и рекламным роликам, в 2018—2019 годах впервые выступил в роли художника-постановщика в проекте «Солнцестояние».

88

Расскажите, как выглядело ваше техническое задание? Например, были ли в первоначальном сценарии рисунки, комментирующие повествование, — или это ваша идея?

Нет, рисунков изначально не было. Не уверен, что могу целиком приписать себе эту идею, но мне сразу стало понятно, как именно они должны выглядеть. Первым делом предстояло решить, что конкретно будет нарисовано на стенах и какими должны быть визуальные источники этих изображений. Мне и моей команде нужно было разработать концепцию каждой фрески, понять, какие ощущения у зрителя она должна вызывать. Когда у нас начало получаться, мы взялись за детали. При этом, хотя название моей должности и звучит как «главный художник проекта», реальным нанесением краски на стены, то есть воспроизведением придуманных нами сюжетов, занимались совсем другие люди.

На самом деле основная часть моей работы предшествовала сценарию. Всё, что я тогда знал, — это приблизительная сюжетная линия и то, что дело будет происходить в Хельсингланде. Вместе с режиссёром Ари Астером мы туда несколько раз съездили, пообщались с жителями. Параллельно я проводил исследования, искал материал

и места для съёмок, проектировал здания и прикидывал, как должен выглядеть пейзаж. Потом Ари закончил текст, а я набросал черновики визуального сценария. Но всё время, пока шли съёмки, я продолжал искать информацию и дорабатывать детали.

Какова вообще роль этих рисунков в фильме, ведь начальное панно по сути заранее иллюстрирует всю историю?

Что они добавляют к пониманию?

Включив в фильм рисунки, мы получили возможность добавить к сюжету скрытый — или даже не особенно скрытый — комментарий, поместить события в более широкий контекст, показать, что у них долгая предыстория. Они дали нам возможность прибегнуть к таким художественным приёмам, как «рассказ в рассказе» и «закольцованный сюжет». Мы также спрятали в рисунки зашифрованные послания — политические, идеологические и социальные.

Разбирая фильм, журналисты обнаруживают влияние Хильмы аф Клинт, Карла Ларссона, прерафаэлитов и художников движения «Искусства и ремёсла». Насколько подробно вы объясняли художникам, которым предстояло воплотить сюжеты, что им делать? Едва ли вы говорили,









Мы спрятали в рисунки зашифрованные послания — политические, идеологические и социальные

что вот этот цветочек надо изобразить в стилистике «Искусств и ремёсел», а цветовую гамму взять у Ларссона? Или говорили?

Да, в общем, так и было. Но на самом деле важнейшей отправной точкой в разработке рисунков послужило народное искусство Хельсингланда. Сначала мы должны были создать что-то максимально близкое ему, а затем просто чуть-чуть поменять цветовую гамму и композицию, чтобы они были созвучны фильму. То есть нам надо было, чтобы весь фильм смотрелся единым полотном, а также показать коллективизм жителей Харги, как если бы они все взяли в руки по кисточке и начали рисовать — вот что бы у них получилось. У всех, кроме Рубена, пророка и оракула общины, — он, скорее, экспрессионист. Я всем всё время повторял, как мантру, что комнаты с рисунками на первый взгляд должны казаться музеем народного творчества. Первая твоя реакция: «Вау! Эти ребята круто рисовали!» Но когда приглядишься, то начинаешь замечать более мелкие, часто жуткие детали и думаешь: «Что это ещё такое?» Отсылки, которые вы упомянули в вопросе, скорее относятся к костюмам и общему визуальному решению фильма.

А рисунки Рубена, которые стали частью священной книги Харги, к чему они отсылают?

Священная книга Харги — это их версия Библии, которую старейшины переписали как попало и произвольно перетолковали для своих целей. Отсылает она, по сути, к любому религиозному писанию. Придумывая рисунки Рубена, я представлял себе нечто среднее между работами художников с серьёзными психическими расстройствами, вроде шведа Эрланда Кульберга, и творче-

ством детей, переживших насилие, — которых мне, безусловно, очень жаль. Что касается текста — это единственный пример «аффектного письма», которое жители Харги используют наряду с руническим алфавитом. «Аффектное письмо» основано на жестовом языке общины, а также на хореографии ритуалов, которые они превратили в систему символов. Кстати, не все заметили, что их рунический алфавит тоже не настоящий — мы его целиком придумали на основе существующих знаков.

Можно ли узнать подробности про ритуалы, которые были на фресках, но в фильм не вошли? Например, девушки с факелами в воде на закате — что это за действие? Или что за люди с завязанными и окровавленными глазами?

А, да, эта церемония изначально была в сценарии, но прямо перед началом съёмок её вырезали. На рисунке изображён обряд плодородия и поклонения солнцу. Был ещё один ритуал, который снимали у реки, и он не прошёл стадию монтажа. Фигуры с завязанными и окровавленными глазами — это продолжение обряда с двумя стариками, которые совершают самоубийство, бросаясь с обрыва. В нём такие люди бегают вокруг домов, стараясь, чтобы их факел не погас; таким образом обеспечивается здоровье скота на следующий год. Эта сцена также не вошла в финальную версию.

В одном из интервью вы говорили, что намеренно выбрали основными цветами фильма жёлтый и синий, поскольку это цвета шведского флага. Он есть и на той самой фреске — на фоне людей с завязанными глазами и факелами. Не могли бы вы подробнее прояснить эту ассоциацию?

Эта сцена относится к истории Харги. Мы хотели показать, что эта община всегда жила на этой земле, процветала и пользовалась уважением — в основном, конечно, в Хельсингланде, но её жители много путешествовали в рамках своей традиции паломничеств. Мы предста-





вили, что именно харганцы изобрели порох, пасту, скрипку, духи, ремень безопасности, рок-музыку и много всего другого. Сопоставление жёлтого и синего на фоне людей с завязанными глазами — это версия церемонии, о которой мы говорили раньше. Все подобные обряды проводятся регулярно — какие-то, правда, раз в 90 лет, но большинство гораздо чаще. Ещё одна сцена показывает иезуитов Франческо Малинеса и Паоло Касати в Стокгольме 1652 года, куда их пригласила к себе королева Кристина для обесуждения вопросов веры. Сцена очень символична, поскольку именно эти итальянцы определяли взгляды могущественной правительницы, которая с их подачи отреклась от трона, своей страны и религии. Что до сих пор неизвестно миру — так это то, что эти два джентльмена были харганцами.

Знаете, сегодня шведы считаются мирной нацией. На самом деле это вовсе не так. У Швеции тёмное, жестокое прошлое и совершенно неясное будущее. Присутствие флага напоминает о всемирном подъёме национализма, и оттого его цвета, жёлтый и синий, олицетворяют смерть и отчаяние.

Вы говорили, что делали специальный цветовой синопсис фильма, во многом основываясь на психологическом восприятии цветов. Как это вообще работает?

Синопсис организует драматургию фильма, он показывает, как меняется цветовой решение от кадра к кадру, от сцены к сцене и между линиями главных героев. Нам надо было уложить цвета всех декораций каждого отдельного эпизода в одну большую схему. Поэтому чтобы мне понравился результат, во время подготовки рабочих материалов требовалась практически математическая точность при выборе оттенков. Но уже потом, во время съёмок, появились отступления. Сколько ни планируй заранее и по науке, приходится доверять и собственной интуиции, а также режиссёру и оператору.

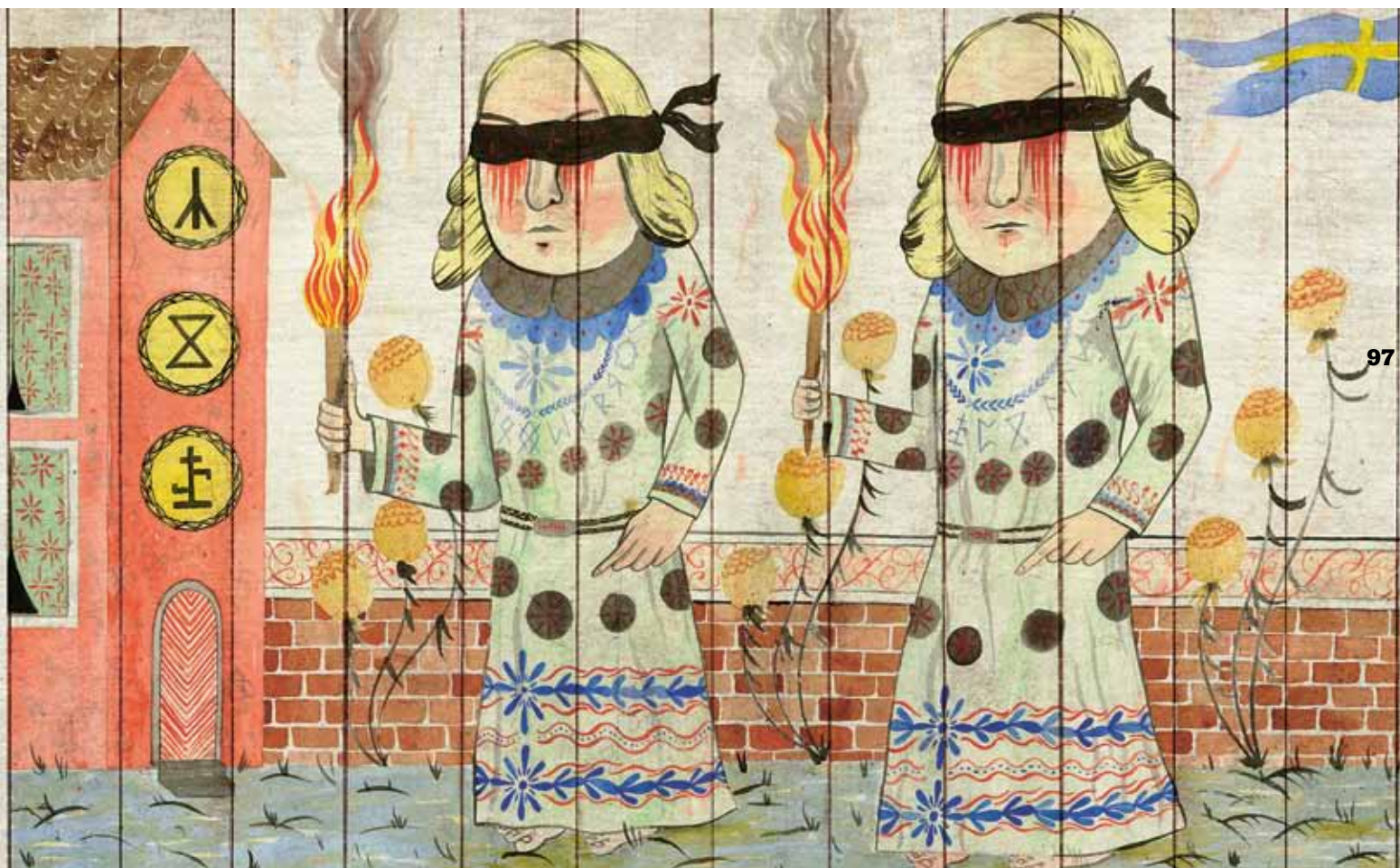
Присутствие шведского флага напоминает о всемирном подъёме национализма, и оттого его цвета, жёлтый и синий, олицетворяют смерть и отчаяние

Жизнь Дени в Америке и её путешествие в Швецию изображены как негатив и позитив одного снимка. В нашем мире душевнобольная сестра героини приносит в жертву родителей и сама умирает ужасной смертью. В мире Харги люди тоже убивают стариков, чтобы они не мучились, и также добровольно идут на смерть. Напрашивается вопрос, такие ли уж разные эти вселенные?

Совершенно нет. Особенно эти миры близки для Дени, которую Пелле выбрал именно потому, что счёл её способной идеально вписаться в общину Харги. А вот для Терри — нет, потому что он привык действовать независимо и вопреки общественным предписаниям. В мире Харги такое совершенно недопустимо. Это и есть самый путающий момент фильма.

Фрески из «Солнцестояния» зажили в интернете собственной жизнью как фоны для рабочих столов, объекты фанарта, плакаты. Какое место вообще занимает концепт-арт и эскизы для фильмов в современном искусстве? Насколько они обладают самостоятельной ценностью?

Что касается набросков и прочих подготовительных материалов, то над каждым я работаю как над отдельным произведением искусства. Процесс производства фильма выглядит как создание множества независимых работ, которые потом складываются в общую мозаику. Однако я не уверен, что эти отдельные кусочки способны существовать в отрыве от фильма. Они цепляются за него, как композиции саундтрека. Ты слушаешь его с удовольствием, но это всего лишь фон, служебные материалы.



ИСКУССТВО С ОТКРЫТЫМ КОДОМ

98

Архитектор и разработчик инди-игр
Даша Насонова рассказывает,
как механики, разработанные для видеоигр,
могут использоваться для преобразования
городского пространства, как игроки
переносят модели поведения
из виртуального мира в реальный
и как всё это соотносится с принципами
и задачами современного искусства





Даша Насонова

Архитектор, гейм-дизайнер, исследователь архитектуры и возможностей применения видеоигровых механик в городском планировании.

100

(1) Кевин Линч. Образ города. М.: Стройиздат, 1982.

Люди, которые приходят в видеоигры из других сфер, как, например, я — из архитектуры, может, и задают геймерам и разработчикам наивные вопросы, но на самом деле очень этим помогают индустрии развиваться. Другое дело, что и профессионалам в моей сфере тоже может пригодиться взгляд гейм-дизайнеров, поскольку видеоигры очень серьёзно переосмысливают архитектуру и тем самым приносят в неё нечто новое.

Надо понимать, что в современной градостроительной теории, помимо статистической информации о проценте застройки или суммарной поэтажной площади, много внимания уделяется ориентации человека в пространстве. В частности, в очень влиятельной книге Кевина Линча «Образ города»¹ градостроительная политика описывается совсем не с точки зрения распределения функциональных зон. Линча волнует, как человек выстраивает свою ментальную карту города. Он выделяет пять элементов — «пути», «границы», «районы», «узлы», «ориентиры», — из которых горожанин создаёт собственный нарратив, встроенный в городское пространство. Однако перед гейм-дизайнерами стоит ровно та же проблема — как сориентировать человека в пространстве игры, чтобы он без очевидных подсказок типа «пойди прямо, затем поверни направо» смог оценить визуальную панораму и самостоятельно принять решение. И выяснилось, что те вопросы, которые встали перед гейм-дизайнерами первых

трёхмерных игр в конце 80-х, уже в 50-е были проработаны в архитектурной теории Линчем и его коллегами. Я не до конца уверена, что со стороны разработчиков видеоигр это был осмысленный шаг навстречу урбанизму, но он был сделан.

Одним из первых, кто начал использовать различные градостроительные теории, чтобы прорабатывать дизайн уровней, стал Уилл Райт, который получил архитектурное образование, но прославился разработкой игр The Sims, Sim City и Spore. Как раз во время работы над «симсами» Райт и попробовал задействовать в игровой механике урбанистические концепции, чтобы выстроить логику, соотносимую с реальностью. Так в игру оказалась заложена необходимость обустройства открытых общественных пространства, например парки.

Шедшие по его стопам гейм-дизайнеры уже не просто использовали, но переосмыслили градостроительные теории так, что у них получился совершенно новый продукт, который показал архитекторам их собственную область, то, что им казалось само собой разумеющимся, под совершенно иным углом. Этот новый взгляд оказался необходим, чтобы теория архитектуры продолжила развиваться. Один из самых ярких примеров того, как игровая механика была применена для проектирования реального городского пространства, — работа архитектора Джонатана Сана. Ещё будучи студентом в Бостоне, он предложил свой проект олим-



На стр. 99
Даша Насонова
Adagia: Philosophy
Combat
В разработке с 2016 года
Видеоигра, путешествие по миру,
населённому знаменитыми
философами прошлого
© Dasha Nasonova
Предоставлено разработчиком

Уильям Чир
Manifold Garden
2019
Видеоигра, архитектурная
головоломка в мире, где
постоянно переключается
гравитация
© William Chyr Studio
Предоставлено разработчиком

пийской деревни. Перед ним стояла задача придумать это пространство так, чтобы оно не повторило обычную судьбу подобных объектов. Мы знаем, что олимпийские деревни в Сочи и Рио постепенно приходят в упадок, потому что рассчитаны на такие мощности, которые не нужны в повседневной жизни. Сан же захотел построить свою деревню так, чтобы она потом органично встроилась в городское пространство. Для этого он решил совместить модель поведения игроков в игре *Metroid Prime* и теорию Линча, который в «Образе города» объяснял свои идеи как раз на примере Бостона. Сан взял несколько типов пользователей — «школьник», «бизнесмен», «велосипедист» и «стандартный морской контейнер» — и проследил их передвижение по городу. Каждую такую траекторию он назвал игровым уровнем и, наложив их друг на друга, получил совокупность пегель, которая стала основой его архитектурного предложения. Он рассудил, что сочетание движения по игровому уровню с картами Линча позволяет создать пространство, органично встроенное в город. К сожалению, этот проект, хоть он и был детально проработан, не дождался воплощения, потому что заявку Бостона на проведение Олимпиады-2024 отклонили.

В целом подобных случаев выхода за пределы виртуальной реальности пока немного. Например, Дэвид Флетчер, который в своё время участвовал в работе над игрой *The Witness*, то есть был погружён в этот мир, в одном из собственных ландшафтных проектов использовал стилистику игры 1981 года *Tempest*. Ещё архитекторы UNStudio позаимствовали принципы игровой механики для создания интерактивного павильона *The Changing Room* на Венецианской архитектурной биеннале 2008 года: он реагировал на поведение людей, менял освещение и сюжеты проецируемых изображений. Такие проекты реализуются пока не в масштабах города, а в отдельных инсталляциях, но я уверена, что влияние игр будет расти.

Дело в том, что сильнее всего видеоигры воздействуют на архитектурное образование, а то, чем сейчас занимаются студенты, очень скоро будет происходить в городском пространстве. Один из самых известных примеров — это *You+Pea*. Два преподавателя из лондонской школы Bartlett Сандра Юхана и Люк Каспар Пирсон создали свою

Гейм-дизайнеры переосмыслили градостроительные теории так, что у них получился совершенно новый продукт, который показал архитекторам их собственную область, то, что им казалось само собой разумеющимся, под совершенно иным углом

студию, которая занимается тем, что они называют видеоигровым урбанизмом. По сути, они приучают своих студентов использовать в проектировании игровую механику. Обычно в архитектурных вузах учат работать в AutoCAD и нарезать макеты из картона на лазерном 3D-принтере, а вот Сандра и Люк далеко уходят от этой модели. Каждый из их проектов — это видеоигра, которая притом неотделима от архитектурной задачи. Они берут из видеоигр логику организации пространства и применяют её в реальной жизни. Мне кажется, это очень сильно меняет сознание студентов, а ведь через десять лет они начнут преобразовать мир.

Кроме того, зная, как люди ведут себя в виртуальном пространстве, можно узнать, как они поведут себя в реальном, — ведь мы все склонны воспроизводить свои поведенческие паттерны. Здесь я могу сослаться на книгу «Геомедиа» Скотта Маккуайра², который, опираясь на идеи Анри Лефевра и Ги Дебора, говорит, что через игровые практики человек заново присваивает себе городское пространство. Сам факт, что человек воспринимает свою среду не как пассивный зритель, но как активный участник, как актёр собственного спектакля, делает пространство более личным, более понятным и приятным для человека. Каждый игровой уровень воспринимается как площадка свободы, и у игрока сразу же просыпается жажда исследовать, изучать, перестраивать. Этот же

(2) Скотт Маккуайр.
Геомедиа. — М.: Stelka
press, 2018.

SAVING CONSTRUCTIVISM

Start

HP: 400

150

103

HP: 400

300

Даша Насонова
Saving Constructivism
2018

Видеоигра, где игрок
должен спасти московский
конструктивизм
от постмодернистских монстров
© Dasha Nasonova
Предоставлено разработчиком

импульс переносится на реальное городское пространство, что на руку и жителям, и тем, кто за это пространство отвечает. Чем больше у человека энтузиазма по отношению к парку или скверу, тем больший он видит в нём потенциал. Игрок приходит на площадь не как в пространство, которое надо использовать в соответствии со схемой, предусмотренной градостроителями, но как в пространство для реализации собственных творческих амбиций.

Конечно, многие люди проявляют в играх свои худшие качества, однако я верю, что продуманная среда способна заставить людей отказаться от агрессии и вандализма, что поведение человека сильно зависит от качества пространства. Если грамотно его спроектировать — удобным, светлым, открытым, без тёмных углов, хорошо просматриваемым, то есть доступным социальному контролю, — вандализма не будет. Американский урбанист Уильям Уайт выделил четыре необходимых качества общественных пространств: места для сидения, аттракционы, например уличные музыканты или стрит-арт, места общественного питания и мэр из местных, то есть погружённая в контекст харизматичная личность, которая брала бы на себя ответственность за происходящее. Ну, и конечно, нужно обойтись без заборов и других визуальных преград, чтобы человек видел, что происходит вокруг. В виртуальных пространствах это сделать ещё проще. Здесь интересно подумать, как изменилась бы модель поведения игроков в той же самой Grand Theft Auto — игре, где пользователь играет за преступника, совершает заказные убийства и грабит банки и которую часто обвиняют в провокации агрессии, — если бы её общественные пространства были бы другими. Например, в одной из версий действие разворачивается в городе Сан-Андреас, где всё нам говорит, что он возник в эпоху модернизма и потому спроектирован для автомобилистов, а не для пешеходов. Мне любопытно, каким было бы поведение игроков, если бы разработчики уменьшили число полос на автодорогах, добавили бы пешеходных переходов и сделали бы механику передвижения без машины более увлекательной. Такой эксперимент ответил бы на вопрос, можно ли в виртуальном мире что-то поменять.

Мне кажется, что сейчас видеоигры очень близки тому, что происходит в современном искусстве. Мне понравилось,

как его кто-то назвал искусством с открытым кодом. Чтобы произведение было завершено, необходимо участие зрителя, и при этом произведение принципиально не может быть завершено, поскольку новые пользователи определяют всё новые прочтения. Сколько бы вариантов финала ни было предусмотрено, человек обязательно свернёт куда-нибудь не туда, потому что он изучает проект в собственной логике. Так же складывается и видеоигра.

При этом когда Хидео Кодзима говорил, что он не более чем продавец суши, который ориентируется на потребности своих клиентов, тем не менее он, конечно, принадлежит сфере современного искусства, но его новая игра представляет собой, скорее, фестивальное кино, которое после Венеции или Канн выходит в широкий прокат. Однако существует ещё и артхаус, который не выходит за пределы фестивалей и доступен только узкому кругу. В этом смысле гораздо интереснее игры с сервисов itch.io и simmer.io, где каждый разработчик может выложить свой проект. Там мало думают о прибыли, поскольку пользователь сам решает, заплатить ли за игру или скачать её бесплатно, и много — о том, как донести своё творческое видение. На этих сервисах появляются, конечно, не блокбастеры, а игры, близкие современному искусству. Например, Александр Игнатов — я бы назвала его художником — вместе с поэтом Ильёй Мазо разработал игру «ШХД: Зима», которую называют «симулятором русской тоски»: герой перемещается в пространстве хрущёвки, готовит себе яичницу, открывает и закрывает холодильник, идёт в магазин, и всё это происходит в метель. В этой игре нет возможности выиграть или проиграть, всё, что доступно пользователю, — созерцание. Это пример того, как игра может оказаться объектом современного искусства — недаром она была представлена в галерее «Граунд Ходынка». На той выставке было ещё несколько объектов, которые использовали игровую механику. Например, тир, который разработала Анна Ротаенко: два человека стоят друг напротив друга и стреляют из лазерных автоматов, а объекты, по которым они попадают, поворачиваются, меняя реальность второго игрока. Например, когда человек попадает в объект с колючей проволокой, то он поворачивается стороной, на которой изображена радуга, а противнику становится видна



105

**Илья Мазо, Александр
Игнатов**
ШХД: Зима
2019
Видеоигра, симулятор жизни
в московской хрущёвке зимой
© ИЛЬЯМАЗО, GRuN STUDIO
Предоставлено разработчиком

провода, и наоборот. Ещё один художник, Абрам Ребров, работая в жанре pop games, сделал пещеру, отсылающую к платоновской: она заполнена афишами фильмов, сгруппированными так, чтобы показать, как формируется наше представление о политическом, женском или детском.

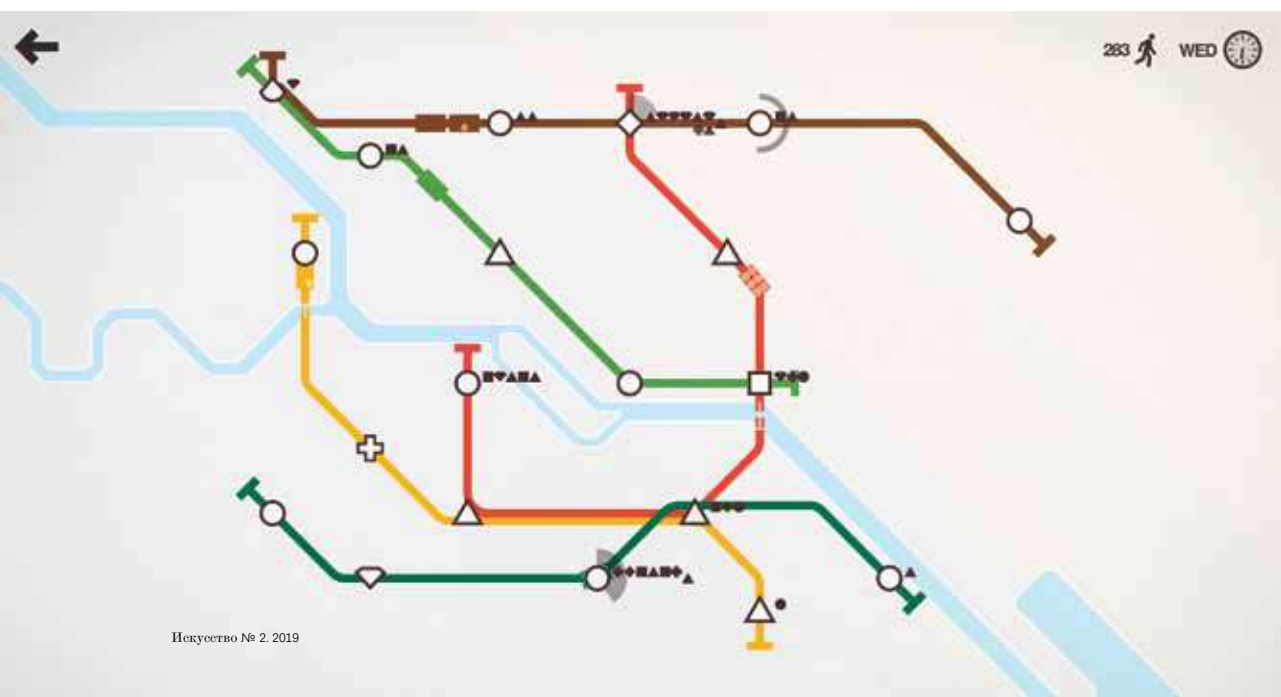
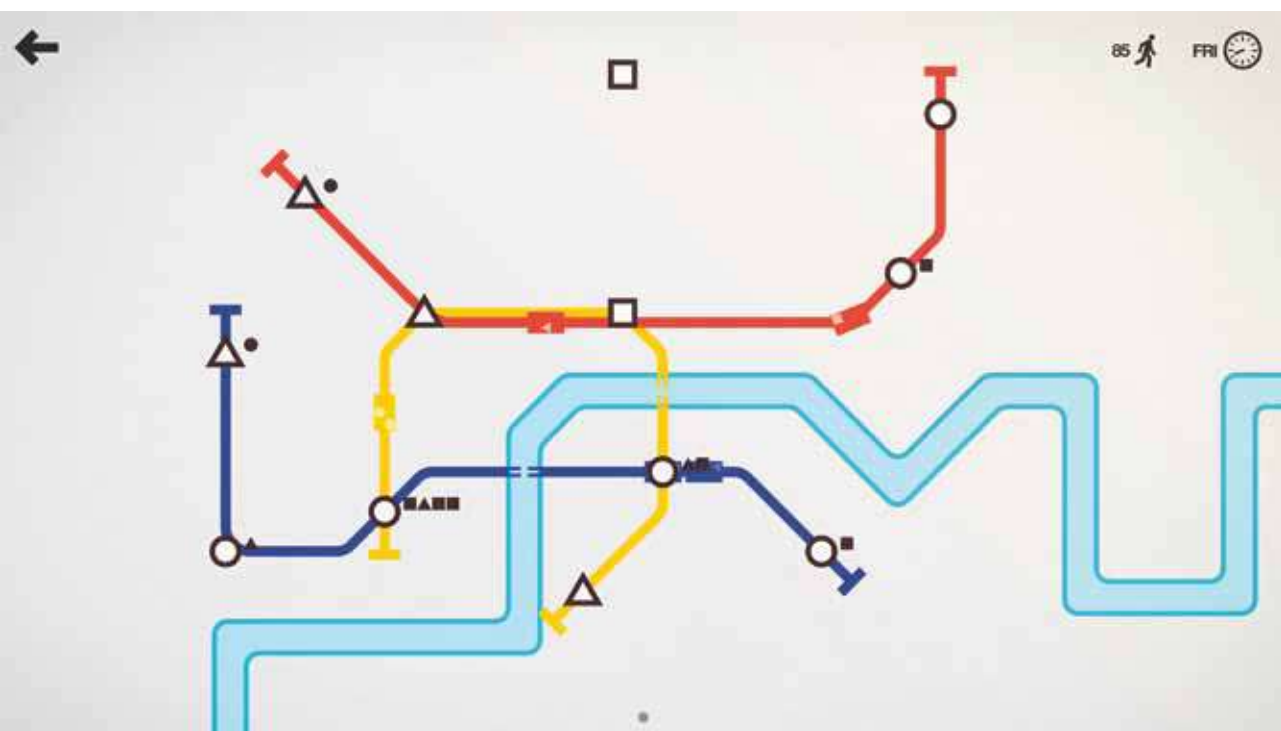
А вот в начале этого года в Музее Виктории и Альберта прошла выставка видеоигр, которые куда лучше вписываются в представление обычного человека о том, что это такое, — с сюжетами и игровыми целями. Одну из этих игр, Kentucky Route Zero, они представляли как объект искусства с отсылками к Рене Магритту, то есть как нечто интересное именно с точки зрения визуальной презентации. В общем, игры регулярно оказываются в пространствах музеев и галерей.

Ещё один вопрос касается интерпретации истории архитектуры в мире видеоигр. Мне не кажется интересным изучать виртуальную архитектуру со стилистической точки зрения. В основном она работает с копиями уже существующих зданий, но есть и исключения. Например, недавно вышла игра Manifold Garden Уильяма Чира, который, с одной стороны, вдохновлялся работами Мориса Эшера, а с другой, создал пространство-головоломку, которое не подчиняется законам физики. Его новаторство определяется отходом от привычной связки архитектуры с гравитацией. В реальном пространстве архитектор проектирует любое здание с учётом силы тяжести. Но в виртуальном-то мире новаторскую архитектуру можно создавать именно потому, что гравитацией легко пренебречь. Лестницы не ведут снизу вверх, перемещаться можно под любым углом, двери можно располагать на потолке — и всё это полностью меняет вид архитектуры. Да, в Manifold Garden можно найти отсылки к ар-нуво, но важнее то, что игра радикально перестраивает наше восприятие пространства, проектировочную логику, а также отношения между архитектором и пользователем архитектуры. В этой же логике мне кажется весьма перспективной идея изучать при помощи игр бумажную архитектуру, проекты Александра Бродского, Николя Леду, Эля Лисицкого — здания, в которых нельзя побывать физически, а значит и оценить их пространственные характеристики. Игры представляют собой отличный прикладной инструмент для исследования такого типа утопических проектов. А вот для реальных

примеров это не работает, и наиболее яркий пример тут — это игра Assassin's Creed, по которой журналисты сначала собрались воссоздавать парижский собор Нотр-Дам. Разработчики первыми открестились от этого предложения, потому что ради возможностей для паркура им пришлось очень многое поменять в реальной архитектуре: высоту уровней здания, ширину улиц и геометрию крыши. В каждой подобной игре существует миллион допущений. Поэтому я бы ориентировалась не на массовые игры, а на использование игровых возможностей в специальных проектах для профессионалов.

Другое дело, что Assassin's Creed прекрасно нарисована и создаёт иллюзию пребывания в исторических городах. Но мне всё-таки кажется, что игры тридцатилетней давности, с их весьма условным пиксельным изображением, лучше подходят для развития нашего творческого воображения. Там видишь две точки — и в голове возникает фантастический замок или космический ландшафт; а сейчас тебе всё преподносят на блюдечке и ничего не надо додумывать. Поэтому люди многое выносят из игр в свой реальный мир, то есть творчески участвуют уже на совершенно другом уровне.

Есть такая программа ООН — UN-Habitat Block by Block: архитекторы и волонтеры других специальностей помогают жителям стран третьего мира благоустраивать свои общественные пространства, но делают они это при помощи механики игры Minecraft. Там задействовано уже полтора миллиона человек из тридцати стран, и везде у них много проектов. Рабочая группа едет в выбранную страну, находит там замусоренный пустырь или свалку, моделирует её в Minecraft, а потом приглашает горожан создавать свои варианты реконструкции. Участников разбивают на группы, с которыми работают кураторы, и так до момента, пока проект не будет полностью готов. Потом специалисты помогают обосновать его для администрации города, то есть доводят до реализации. Интереснее всего там смотреть интервью с местными жителями: видно, как меняется отношение человека к пространству, в создании которого он участвовал. Вы бы видели, с какой гордостью какой-то парень говорит о скейт-парке: «Это я его спроектировал!»





МИНЕСРАФТ КАК ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ХОРРОР

Ещё в 2012 году нью-йоркский Музей современного искусства начал закупать в свою коллекцию видеоигры. В начале 2019-го в Музее Виктории и Альберта прошла посвящённая им выставка.

Осенью музей «Гараж» также пришёл к выводу, что это настолько важная часть современной культуры, что пора запускать собственный игровой клуб и приглашать лекторов по теме. В рамках этой программы архитектор *Даша Насонова* и гейм-дизайнер *Дмитрий Веснин* поговорили об отражении проблем реального мира во вселенной Minecraft, а Даша отрисовала целый уровень игры в качестве собственного арт-проекта

Даша Насонова: Сегодня мы будем говорить об играх, которые называют песочницами. Игровая задача состоит там в том, чтобы собирать ресурсы и с их помощью производить инструменты, которые могут пригодиться дальше. При упоминании песочниц первое, что приходит на ум, — это Minecraft. Почему эта игра так нравится людям? Во-первых, она даёт простор воображению — ты можешь делать всё, что угодно. Это открытый мир, у тебя есть базовый набор навыков, который ты развиваешь, исследуя новые пространства. Ты можешь их изменять, добывать ресурсы и мастерить инструменты — кирку, лопату, меч. Сложность игры возрастает по мере накопления ресурсов и производства новых орудий. Можно построить разные классные штуки — от маленького домика до большого форта. Во-вторых, в Minecraft есть несколько режимов. Один из них — это режим выживания: у тебя ограниченное количество времени, чтобы добыть ресурсы и построить форт, где ты будешь прятаться ночью, когда активизируются монстры. Однако большинство людей ценят игру за второй режим — творческий. Туда можно зайти, добыть ресурсы в неограниченном количестве, построить фантастический замок, похвастаться друзьям, сделать видеоролик-летсплей, где демонстрируется твоё прохождение игры. В общем, вокруг него складывается сообщество. Свойство таких игр состоит в том, что они очень точно иллюстрируют то, каким образом мы пришли к сегодняшней экологической ситуации — это и климатические изменения, и утрата биоразнообразия. Minecraft отображает и стимулирует желание человека повелевать природой, захватить все возможные ресурсы, запустить производство и обратить его результаты на ещё более масштабную разработку ресурсов.

Дмитрий Веснин: Все сравнивают Minecraft с LEGO: и там, и там ты строишь что-то своё из готовых блоков, но в LEGO, как и в реальном мире, количество ресурсов ограничено — до-

Minecraft отображает и стимулирует желание человека повелевать природой, захватить все возможные ресурсы, запустить производство и обратить его результаты на ещё более масштабную разработку ресурсов

полнительные детали надо докупать. А в Minecraft у нас бесконечная территория и бесконечные ресурсы: мы просто захватываем сколько можем и строим схемы оптимизации. Таким образом, перед нами встают этические проблемы потребления.

Даша Насонова: Minecraft — самый известный, но далеко не единственный пример. Есть ещё Subnautica и Terraria, построенные по той же модели — вы собираете ресурсы, усложняете и совершенствуете способы производства, чтобы дальше собирать ресурсы. Это порочный круг.

Дмитрий Веснин: Ты как-то говорила мне, что в Minecraft слишком много строительства. Что ты имела в виду? Ты же архитектор...

Даша Насонова: Дело в том, что большинство людей получает в этой игре удовольствие от создания новых структур и конструкций. Всё это здорово и весело, но совершенно не соответствует текущей архитектурной повестке. Сейчас профессиональное сообщество приходит к мысли, что постоянная стройка и непрерывное творческое самовыражение архитекторов посредством этой стройки отнюдь не способствуют благополучию окружающей среды. Да, бывают энергоэффективные здания из экоматериалов, оборудованные солнечными батареями, но сам строительный процесс экологичным сделать нельзя. Он основан на потреблении ресурсов — даже просто доставка материалов на площадку сопровождается серьёзными выбросами углекислого газа в атмосферу. Недавно в Осло



111

На стр. 108—119
Даша Насонова
Отрисовка игрового
уровня в пространстве
игры Minecraft
2019
Собственный проект на базе
видеоигры. Предоставлено
автором



прошла Триеннале, где архитекторы говорили именно об этом. Основной посыл состоял в том, что нужно не строить что-то новое, а развивать уже существующие объекты, и особенно открытые общественные пространства, в частности, игровые площадки. С их точки зрения, такую площадку должна создавать вся улица совместно, чтобы игровой процесс способствовал взаимодействию между людьми. Почему мы вдруг начали говорить о проблемах в Minecraft? В конце концов, это просто игра. Однако нам кажется, что это невероятно важно. Американский культуролог Генри Дженкинс, который, в том числе, исследует видеоигры, пишет, что в играх всегда присутствуют нарративы. Они бывают очевидные, когда тебе закадровым голосом что-то поясняют, и неочевидные — выраженные через определённые особенности игровой реальности. А ещё есть вариант, когда гейм-дизайнер не заставляет тебя совершать какие-то действия, но предоставляет тебе пространство для экспериментов; в частности, ты можешь творить любые страшные вещи. Дженкинс называет это появляющимся нарративом, который рождается из взаимодействия дизайнера и пользователя. Перед тобой не стоит задачи использовать ресурсы, чтобы улучшить экологию твоего игрового мира, нет, но у тебя есть такая возможность.

Дмитрий Веснин: Когда игрок приходит в Minecraft, игра ему не сопротивляется. Ему кажется, что он попал в место, которое существует целиком для его самовыражения, реализации амбиций, приключений. Вся природа, которая есть в игре, как будто предназначена для человека. Всё это провоцирует колониальный подход — тот самый, которого придерживались европейцы, приезжая на новые территории и полностью игнорируя происходящее там при налаживании своей жизни и своего производства. Поскольку с реальной планетой Земля такое сделать уже не получится, можно удовлетворять свои колониальные амбиции, захватывая виртуальные пространства.

Даша Насонова: Интереснее всего то, что эти темы игнорируются создателями игры, но не пользователями. Участники комьюнити Minecraft замечают, что всё идёт как-то не так. Они умные, их нельзя обвести вокруг пальца. Они видят проблемы и пытаются их решать самостоятельно. Например, проблему утраты биоразнообразия, которая вообще-то совсем не новая. Её хорошо описала Каролин Стил в книге «Голодный город»: исторически у английских фермеров было более пятидесяти сортов яблок, но постепенно люди пришли к выводу, что выгодно выращивать только один. Остальные начали исчезать, поскольку их больше никто не культивирует. В итоге всё разнообразие яблонь, которое когда-то было в Англии, сейчас можно увидеть только в одном питомнике, а на всём остальном острове господствует какой-нибудь «грени смит», который можно найти во всех местных «перекрёстках». Поскольку в Minecraft нам сразу достаётся мир, где остался только «грени смит», эту проблему взялись решать создатели мода Biomes O'Plenty. Авторы придумали огромное количество разных деревьев, трав и камней, чтобы разнообразить мир игры. Они решили сделать его более похожим на землю, ещё не тронутую человеком.

Дмитрий Веснин: Наверное, так и играть интереснее?

Даша Насонова: Да, гораздо. Ещё один классный мод обращает внимание на другую проблему. Дело в том, что сейчас в Minecraft можно производить что угодно в любых количествах, и ты не видишь, каким образом это влияет на экологическую обстановку. Казалось бы, какая разница? Это же виртуальное пространство. Однако у нас есть единомышленники, которые считают, что да, это игра, но это серьёзно и важно. Появился мод, который позволяет людям видеть выбросы в атмосферу. Всё очень наглядно: ты ставишь печь и сразу видишь, как из трубы идёт дым. Тут же предлагается решение: например, если ты построил огромную фабрику,

можно сразу же оборудовать трубы фильтрами, которые улавливают продукты горения. То есть авторы мода придумали дополнительный нарратив, который привносит в игру новые условия, и игрок задумывается, какое влияние он оказывает на окружающую среду. Существуют и гораздо более радикальные примеры, например мод *Bacteria*. Его авторы демонстрируют, как сильно человек на самом деле влияет на ландшафт и экологию. Они придумали артефакт «зелье». Игрок кидает его в любое место, и оно начинает разъедать всё условно живое на своём пути, животных и воду. Получается гипертрофированная демонстрация того, что мы делаем с миром. При этом есть и другие моды, которые, наоборот, усугубляют все негативные стороны игры: позволяют ускорять производство, предоставляют игроку уже готовые печи и другие инструменты, чтобы быстрее добраться до по-настоящему сложных конструкций, вот уже и ядерный реактор не за горами...

Дмитрий Веснин: Вот смотри, те пользователи, которые за экологию, нарочно создают режимы, в которых играть становится не так весело, потому что приходится задумываться о последствиях своих действий. Получается, оригинальная игра с этим не справляется?

Даша Насонова: Авторы оригинальной игры, видимо, просто не могли подумать, что в неё будут играть люди, которых настолько волнует экологическая повестка, и что их будет так много. Существует же ещё *Eco* — игра, где надо совместными усилиями развивать мир на виртуальной планете. Она очень похожа на *Minecraft* по механике, но здесь создатели как раз рассчитывают на игроков, которых очень волнует проблема изменения климата. Часто *Eco* называют осознанным «*Майнкрафтом*». Там, производя ресурсы, ты смотришь на карту и видишь, как это отражается на растениях и животных, которые в каждом регионе свои. Ты срубаешь дерево, и под ним исчезает трава. Твоё внимание специально обращают

**Всё очень наглядно:
ты ставишь печь и сразу
видишь, как из трубы
идёт дым. Тут же
предлагается решение:
например, если ты
построил огромную
фабрику, можно
сразу же оборудовать
трубы фильтрами,
которые улавливают
продукты горения**

на долгосрочные последствия тех изменений, которые ты привносишь в мир. Но вот что интересно — в подобных играх гейм-дизайнеры всё равно оставляют человеку свободу действий: он может играть совсем не так, как они задумывали. И многие продолжают действовать в *Eco* по той же логике, что и в *Minecraft*, — ищут меч, чтобы потом набрать как можно больше золота, какие бы зависимости ни демонстрировали им авторы.

Дмитрий Веснин: В *Minecraft* играет очень много людей всех возрастов, которые проводят в этой реальности массу времени. И у таких людей создаётся впечатление, что настоящая природа работает по тем же правилам, что и в игре. Можно просто так срубить дерево, увезти его, распилить на доски, и ничего страшного в этом нет, потому что деревья для того и созданы. Так что если бы *Minecraft* учитывала реальные экологические проблемы, шансов разрулить их в нашем мире стало бы намного больше.

Даша Насонова: Мне кажется, такая позиция является наследием христианской философии. Те же греки понимали, что мир создан до них и не для них. Они никогда не ощущали себя центром вселенной, а всегда были частью огромной сложной системы. И только



115



**Игрок рассказывал,
что в Minecraft
единственный способ
завести у себя в деревне
котов — это сначала
построить деревню,
потом силой затащить
туда людей из других
деревень, сделать так,
чтобы им пришлось
у тебя жить, и через
какое-то время наконец-то
появятся коты**

с принятием христианства человек начал ощущать себя венцом творения, что и лежит в основе колониального подхода к миру. Далеко не все пользователи воспринимают это как нечто ужасное. Например, я видела летсплей, где игрок просто рассказывает о том, что нужно сделать, чтобы привести жителей в свою деревню. Абсолютно будничным голосом он сообщает, что построил красивый посёлок, но жителей там нет, они где-то далеко от того места, над которым он столько трудился. И он даёт другим игрокам подробную инструкцию, как при помощи вагонеток переместить людей из одного населённого пункта в другой. Немного странно звучит, да?

Дмитрий Веснин: А я видел другое видео, где игрок рассказывал, что в Minecraft единственный способ завести у себя в деревне котов — это сначала построить деревню, потом силой затащить туда людей из других деревень, сделать так, чтобы им пришлось у тебя жить, и через какое-то время наконец-то появятся коты. Что-то с этим не так.

Даша Насонова: Возможно, для жителей России эта тема не настолько болезненная, как для европейцев или американцев. Но если помнить хотя бы что-то из истории Запада, как минимум странно

закладывать такую возможность в игру. Есть, конечно, и компании, которые используют Minecraft, чтобы пропагандировать экологические идеи. Например, студия BlockWork построила для газеты The Guardian огромный экологически устойчивый город. Перемещая туда игроков, его создатели показывали ветряные мельницы и солнечные батареи, как всё работает и насколько сбалансированно развивается. Но здесь, как мне кажется, кроется важное противоречие. Например, недавно в Осло построили павильон для пропаганды популярной сейчас идеи *degrowth* — на русский этот термин переводят как «антирост». Он подразумевает целенаправленное сокращение экономики и снижение потребления. Павильон представлял собой четыре вертикально врытые в землю палки, которые обозначали габариты этого воображаемого здания. И дальше его создатели рассказывали, как много ресурсов они должны были бы потратить на его постройку и что без него можно обойтись. Основная идея состояла в том, чтобы перенести всё новое строительство в виртуальные миры, а существующие здания только реконструировать, благоустраивать, приводить в порядок. По идее, Minecraft как раз и отвечает этой задаче: хочешь тебе — строй сколько угодно.

Дмитрий Веснин: Получается, мы осознали, как сильно строительство вредит миру, но люди раскручивают строительный цикл сильнее и сильнее. То есть реальный вопрос состоит в том, как наконец остановиться и перестать строить?

Даша Насонова: Да, и в таком случае виртуальная реальность — это отличное решение: никаких ограничений для творческого самовыражения, и природа не страдает. Но на самом деле у меня двойное мнение по этому вопросу. С одной стороны, Minecraft пропагандирует: «Стройте больше! Стройте выше! Стройте более сложные структуры!» А с другой — это что-то вроде терапии.

Дмитрий Веснин: Тогда Minecraft вообще не надо менять.

Даша Насонова: Возможно. Давай посмотрим на это под другим углом. Можно провести аналогию с другими явлениями европейской культуры — карнавалом, например. Карнавал в эпоху Средневековья был местом, где человек встречался лицом к лицу с собственными страхами. Он постоянно жил в состоянии ужаса перед реальностью, да ещё и после смерти ему грозил ад. А во время карнавала он видел и чертей, и демонов; страшное было совсем рядом, но это можно было пережить. Кроме того, перед Великим постом дозволялось делать практически что угодно, при этом человек прекрасно осознавал, что это что угодно — абсолютно неприемлемо в христианском обществе, что так делать нельзя. И Minecraft с прочими песочницами становятся своего рода карнавалом наших дней.

Дмитрий Веснин: Существуют ролики с миллионами просмотров, где напикают убивают этих пиксельных животных из Minecraft. Человек специально избрывает какие-то самые жуткие, самые странные вещи и стримит их на гигантскую аудиторию, которая чётко осознаёт, что такого быть не должно. Именно поэтому Minecraft — это хоррор: в нём происходят вещи, с которыми что-то фундаментально не так.

Даша Насонова: Да, мы знаем, что он злодей, что это плохо, прекрасно осознаём, что в реальной жизни такого быть не должно. Поэтому этот человек — шут, в том смысле, в котором шуты существовали в Средневековье.

Дмитрий Веснин: Другие игроки могут повторять или не повторять его опыт. Главное, мне кажется, не что они делают, а что они из этих роликов узнают. Потому что вся миллионная аудитория, которая это смотрит, понимает, что тут что-то не так. Получается, Minecraft поднимает вопросы экологии на тот уровень, на который может выйти не всякая образовательная программа.

Даша Насонова: Через игровой интерактив ты глубже погружаешься во все существующие проблемы. Сначала ты рассматривал Minecraft как нечто пропагандирующее чрезмерное про-

изводство и потребление, а со временем начинаешь видеть его как терапию или как сказку, которая может чему-то научить.

Дмитрий Веснин: Или фильм ужасов.

Даша Насонова: Да. Поэтому здесь надо бы вспомнить и другие игры, которые тоже поднимают вопрос экологии, но немного на другом уровне.

Дмитрий Веснин: Да. Вот мы разбираем Minecraft по косточкам и всем недовольны, а на деле оказывается, что она поднимает экологические вопросы чаще, чем другие. А ещё многие вещи в мире появились специально как противояз Minecraft, или анти-Minecraft. Например, Proteus — это красивый остров, где живут животные, но ты не можешь никого убить, растут деревья, но ты не можешь их срубить, ты можешь следить за циклом дня и ночи, и у тебя не получится расщеплять это пространство как нечто созданное специально, чтобы ты мог это захватить и использовать. С экологической точки зрения это здорово, но ничему не учит.

Даша Насонова: Ещё есть Flower — медитативная игра про цветочные лепестки, которые принесло ветром из душного города, и теперь они летают по лугам, раскрашивая их в разные цвета. Здесь тоже нельзя вмешаться в природу, кроме как управляя потоком ветра. Игра не даёт тебе сделать ничего плохого, но чтобы чему-то научиться, зачастую нужно понаделать ошибок. Я имею в виду не только Minecraft, но жанр песочницы с поиском ресурсов как таковой. В нём ты погружаешься в атмосферу, где тебе сначала очень весело, а потом приходит осознание ответственности и понимание проблем, и многие решают эти проблемы — созданием модов или путём написания научных статей об играх такого типа. А дальше вокруг игры начинает складываться огромное комьюнити, которое начинает эти вопросы обсуждать и над ними работать.



119



ОЛЬГА РОЗАНОВА, ПОРТРЕТ АННЫ РОЗАНОВОЙ, 1912
ЕКАТЕРИНБУРГСКИЙ МУЗЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ

РУССКИЙ АВАНГАРД «СОЮЗ МОЛОДЕЖИ» ВЫСТАВКА КАРТИН В ЕВРЕЙСКОМ МУЗЕЕ

24/10/2019 —
19/01/2020

**Еврейский
музей**
и центр толерантности

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР:



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР:



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:



УЛ. ОБРАЗЦОВА, Д. 11, СТР. 1А
JEWISH-MUSEUM.RU / +7 (495) 645-05-50

ренлама

~ ОБЗОРЫ ~

Блок рецензий в этот раз почти целиком посвящён экологии — эта тема оказалась самой популярной и, быть может, самой важной летом и осенью 2019 года. В этих текстах речь идёт не о выставках, которые надо было или ещё можно посмотреть, а, скорее, про набор стратегий, руководствуясь которыми искусство сейчас работает с экологической проблематикой. Конкретные экспозиции или художественные события — просто примеры реализации этих стратегий, удачные или не очень.

121



Патриша Пиччинини
Выводок
2010

Силикон, стеклопластик,
волосы людей и животных
© Patricia Piccinini

Изображение предоставлено
автором и Музеем современного
искусства «Гараж» в рамках
выставки «Грядущий мир: экология
нан новая политика. 2030—2100»



ГРЯДУЩИЙ МИР: ЭКОЛОГИЯ КАК НОВАЯ ПОЛИТИКА. 2030—2100

Музей современного искусства
«Гараж», Москва
28 июня — 1 декабря 2019 года

Для куратора каждая выставка — это вызов: какую в этот раз выбрать экспозиционную тактику, как соблюсти баланс между *edutainment* и критикой; искусством, работающим с личным опытом, и работами, обращающими взгляд зрителя на социальное; произведениями известных и начинающих авторов; вниманием к чувственному и концептуальному. Экологическая проблематика заставляет с особым тщанием отнестись к выбору кураторского подхода: тема острая, но до последнего времени обделённая вниманием российской арт-сцены. В сущности, выставка «Грядущий мир» в «Гараже» — одна из первых попыток масштабного высказывания по поводу климатических изменений и воздействия человека на природу в русскоязычной среде.

Тема экологии в российских СМИ поднимается не слишком часто, регулярно о ней пишут разве что нишевые издания или бло-

геры. В восприятии широкой публики интерес к экологии чаще всего ассоциируется либо с наукой, либо с активизмом. Соответственно, перед кураторами предстаёт задача показать, что экологию на самом деле нужно учитывать при принятии решений в любой сфере деятельности, а истории о ней можно рассказать не только языком науки или агитации, но и, например, искусства. Здесь возникает первый вопрос: стоит ли полностью отказываться от двух доминирующих способов разговора об экологии, учитывая, как много наука и активизм сделали для нашего понимания темы? Кроме того, не будет ли отказ от внедрения нарративов извне искусства подрывать идею междисциплинарности самой проблематики?

Кураторы выставки «Грядущий мир» Снежана Кръстева и Екатерина Лазарева решили сделать акцент на высказывания художников. Научный дискурс как таковой на выставке не представлен. По сути, единственный голос, который сопровождает нас на экспозиции, — это голос художников. Здесь много рассуждений про чувственность — в том числе фантазии о чувственности других (сущест), как, например, в видеозэссе Лоуренса Лека о мире, где искусственный интеллект примеряет на себя роль художника, или в инсталляции Rimini

Protokoll, героями которой наравне со зрителями становятся медузы. Есть и мысленные эксперименты об устройстве будущего, и работа с материальностью (как в работах Studio Drift и Сергея Кищенко).

Сюжет «Грядущего мира» построен, как следует из названия, вокруг размышлений о будущем. Прошлое и настоящее тут тоже представлены, но им выделено гораздо меньше места. Что довольно обидно: ведь вместе с ними сжимается и зона для обсуждения текущих споров вокруг понятия «антропоцен». Корень «антропос» подчёркивает человекоцентричность процесса изменений в окружающей среде — а ведь не только человек влияет на природу, хотя его влияние и велико. Также отсюда вытекает мысль, что раз человек во всём виноват, то миссия по спасению планеты становится своего рода искуплением грехов. Наконец, «антропос» покрывает собой всё человечество, хотя мы знаем, что в эксплуатации природных ресурсов и нещадном отношении к существующим экосистемам стоит в большей степени винить западные капиталистические страны, построившие своё благополучие на колониализме. Об этом, например, пишут Хизер Дэвис и Зои Тодд в своём тексте «On the Importance of a Date, or Decolonizing the Anthropocene». Более того, к сожалению, мы

знаем, что в грядущем мире климатические изменения неизбежно принесут больше урона Африке, Азиатско-Тихоокеанскому региону, Западной Азии, Латинской Америке, островам Карибского бассейна и Северной Америке, чем Европе.

Ти Джей Демос — один из теоретиков, участвовавших в публичной программе выставки «Грядущий мир», — не устаёт повторять на своих лекциях и в своих текстах, что эпоха антропоцена проявляет, усугубляет существующие политические и идеологические проблемы, в числе которых — социальное и экономическое неравенство и расизм. Мы не можем говорить об экологии, игнорируя процессы, происходящие в мировой политике (скажем, Брекзит), и правовые аспекты охраны окружающей среды, — ведь у каждого государства существует своё законодательство на этот счёт. Опустить различия в концептуальных и правовых аспектах экологической проблематики в разных странах — означает уйти от конкретики в мир фантазий и упустить шанс оперировать актуальными данными, не известными большинству людей. Вот лишь один из ярких примеров: Боливия и Эквадор стали первыми странами, осознавшими серьёзность экологического

кризиса и важность защиты природы на законодательном уровне, — в этих странах права «матери-природы» (*pachamama*) были внесены в Конституцию. Таким образом там проявляют заботу и об окружающей среде, и о собственных культурных традициях, вплетая в закон образ из мифологии.

Увы, несмотря на название выставки, непосредственно о политике на ней говорят разве что работы Сюзанн Шуппли и Ким Абелес, а также, возможно, инсталляция Хуан Юн Пина «Американская кухня и китайские тараканы», встречающая посетителей музея у входа, хотя последнее произведение, скорее, пародирует политическое высказывание.

Разочаровывает и то, что выставке не удастся избавиться от напоминаний о колониализме. Так, в кураторском тексте звучит фраза о воображаемом моменте, «когда развитие технологий сделает колонизацию других миров возможной». Конечно, колонизация — это отличный выход из ситуации, когда на вашей родной планете не осталось подходящих для эксплуатации ресурсов...

Неупоенным призраком по выставке бродит и дух гуманизма, очевидный в образном ряде видеоинсталляции Джона Аномфры «Пурпур»: в центр повествования помещён

Человек, а природа выступает не более чем обрамлением его бременной жизни.

Кажется, тактический фокус экспозиции на грядущем оказался не столь успешным для реализации заявленных кураторами целей — работы с политическим и попытки приблизить экологическую проблематику к зрителю, раскрыть её в конкретных кейсах, а не в отвлечённых рассуждениях. Не возьмусь утверждать, остаётся ли у зрителя после выставки ощущение, что он стал лучше понимать мир антропоцена и роль человека в нём. Однако приведу напоследок пример проекта, где бок о бок работали учёные, философы, режиссёры и художники. Это выставка *Reset Modernity* под кураторством Бруно Латура и его коллег, проходившая в 2016 году в ЗКМ в Карлсруэ. Как раз благодаря соседству исторических документов, исследовательских данных и художественных произведений зрители могли получить там как абстрактную картину происходящего, так и конкретные примеры — чего и хотели добиться кураторы выставки «Грядущий мир».

Ольга Дерюгина



На стр. 122
Джон Аномфра
Пурпур
2017

Надр из видео
© Smoking Dogs Film
Изображение предоставлено
галереей Lisson и пресс-службой
Музея современного искусства
«Гаран» в рамках выставки
«Грядущий мир: экология как
новая политика. 2030—2100»

Хуан Юн Пин
Американская кухня
и китайские тараканы
2019

Вид инсталляции в Музее
современного искусства
«Гаран», Москва. Фотография:
Алексей Народицкий. © Музей
современного искусства «Гаран»

СТАМБУЛЬСКАЯ БИЕННАЛЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

Различные площадки в Стамбуле
14 сентября — 11 ноября 2019 года

Стамбульская биеннале современного искусства всегда была обязательным пунктом программы большей части арт-сообщества. В 2015 году биеннале «Солёная вода: теория мыслепформ» куратора Каролин Христов-Банкарджиев поразила включённостью города в развитие самого института биеннале. 36 площадок, среди которых музеи и галереи составляли дай бог одну десятую часть, остальное же — распахнутые городские пространства, публичные и частные, среди которых парковки, гостиничные номера, библиотеки, магазины, хаммамы, заброшенные корабли. Отсутствие белого куба — вот что привлекает в Стамбульской биеннале.

На этот раз количество искусства и площадок значительно уменьшилось — говоря об экологии, авторы биеннале позаботились и об экологичности для зрителя: концентрация потребляемой информации и искусства не превышает предельно допустимые нормы.

Кроме того, биеннале сейчас меньше, чем раньше, занята открытием новых публичных пространств и больше — продолжением уже начатой работы.

Биеннале расположилась на двух площадках в европейской части города — в Музее Пера и Музее живописи и скульптуры, — а также заняла несколько точек на Бююнаде, самом большом из Принцевых островов. Мало кто знает, что за месяц до открытия во время финальной проверки на самой большой площадке — судостроительной верфи — были обнаружены следы асбеста, так что основную часть выставки пришлось срочно переносить в Музей живописи и скульптуры, который должен был открыться только в следующем году. Форс-мажор невозможно заметить — навигация, дизайн и медиация работают слаженно и максимально удобно.

Никола Буррио, приглашённый куратор, назвал нынешнюю биеннале в честь квазиутопического пространства — «Седьмой континент». Это не вымышленное место, а реально существующее в Мировом океане скопление мусора площадью 3,4 миллиона квадратных километров, состоящее из пластики и перерабатываемых отходов — всего того, что отвергает и с чем борется

человек. Заезженная, казалось бы, тема экологии предлагает здесь посмотреть на искусство как на антропологию нового мира, где реальность можно описать как множество «других», как соединение особенностей, различий и разнообразий. Художник — это абсолютный другой. По словам Буррио, в этом мире мы все чужие — и чужды друг другу. Нам лучше смириться, занявшись чем-то жизненно важным и жизнеспособным. Интересно, но Буррио в одном из своих интервью отмечал, что большинство современных биеннале не поднимают никаких острых проблем, а лишь рассуждают о «мультикультурализме», «утопии» и прочих интеллектуальных клише. Грубо говоря, художник должен быть репрезентативным, экзотичным и «локальным». «В результате большие выставки превращаются в своего рода зоопарк миноритарных мирков. Я же сторонник понимания кураторства как авторской интеллектуальной деятельности. Это значит, что выставка — это язык, и кураторская практика — это тоже язык».

Переходя к конкретным примерам кураторского языка, нельзя не отметить одну из ключевых работ биеннале — инсталляцию Саймона Старлинга. Это довольно эффектное произведение, притом что в экспозиции

124

Джонатас де Андраде
O Peixe (Рыба)
2016

Киноплёнка 16 мм, звук 5.1, 16:9, 37'00". © Jonas de Andrade, Galeria Vermelho, Galleria Continua и Alexander & Bonin. Фотография: © 2019 Sahir Uğur Eren
Изображение предоставлено организаторами биеннале

На стр. 125

1.
Саймон Старлинг
Заражённый объект
(Масна для Стамбула)
2019

Защитная маска, моллюски, 170 × 35 × 30 см. © Simon Starling и neugerriemschneider. Фотография: © 2019 Sahir Uğur Eren. Изображение предоставлено организаторами биеннале

2.
Хейл Тенгер
Появление
2019

Смешанная техника, звуковая инсталляция. Размеры варьируются © Hale Tenger и Galeri Nev Istanbul. Фотография: © 2019 Sahir Uğur Eren. Изображение предоставлено организаторами биеннале





1



2

мы видим лишь документацию работы художника: там представлен таймлайн, два крупноформатных лайтбокса с фотографиями и небольшой объект. Из экспликации мы узнаём, что на фотографиях люди с спецодежде заняты консервацией скульптур, которые дважды подверглись воздействию живых организмов. В первый раз — намеренно, когда художник на полтора года поместил копии произведений Генри Мура в озеро Онтарио и их поверхность покрыла колония моллюсков; во второй раз случайно, когда во время экспонирования скульптур в Галерее искусств Онтарио в них завелась моль. Казалось бы, этих двух фактов уже достаточно, чтобы погрузиться в размышления о взаимоотношениях герметичной реальности музея и настоящей жизни за его пределами. Однако таймлайн рядом с фотографиями свидетельствует, что первоначальное помещение скульптур в озеро было способом выявить ещё более сложную систему отношений арт-мира с историей искусства, международной политикой и биологическими системами. В этом нарративе фигурируют арт-критик и двойной агент КГБ и MI5 Энтони Блант, несколько культурных институций Британии и Канады, скульптор Генри Мур и его произведения, Маргарет Тэтчер и развал СССР, колония двусторчатых моллюсков и личинки моли, питавшиеся их белком. Если всё это не про эстетику взаимоотношений различных агентов, то что тогда?

Следуя современным кураторским трендам, Буррио, конечно же, представил несколько работ нехудожников — например, немецкого естествоиспытателя Эрнста Генделя. Этот учёный, автор термина «эколо-

гия», создал более сотни цветных рисунков, изображающих животных, морских существ и микроорганизмы. Хотя научное сообщество раскритиковало их за фантастичность, рисунками до сих пор иллюстрируют учебники по биологии. Оказавшись сегодня в пространстве выставки современного искусства — чем они стали для нас? Спекулятивной графикой или попыткой расширить границы музея?

Сюзанна Трейстер представила работу вымышленного персонажа — техношамана Гилеля Фишера Траумберга, который активно экспериментирует с психотропными препаратами и растениями, выстраивая всевозможные связи между галлюциногеном, шаманизмом, нумерологией, искусством и капитализмом. Инсталляция состоит из рисунков и требует детального изучения.

Бразильский художник Джонатас де Андраде представил видеоработу, сделанную вместе с группой бразильских рыбаков. На экране мы видим, как рыбаки, поймав рыбу, нежно прижимают её к груди до тех пор, пока она не перестаёт дышать. Взаимоотношения человеческого и нечеловеческого, невозможность дыхания, объятия, удушье — художник вторит колониальной и этнографической оптике, переносит внимание на ритуальные отношения двух живых существ.

Посетив музейные площадки, нужно обязательно переместиться на остров Бююнада, где анкуратно расставлена ещё часть работ. Тем, кто в прошлом году пропустил венецианскую выставку Армина Линке, организованную фондом TBA21, очень стоит внимательно изучить его инсталляцию в отеле Anadolu Kulubu. Художник в течение

трёх лет подробно изучал проблемы подводной топографии. Работая вместе с Институтом исследований моря, он присутствовал на конференциях и мероприятиях, закрытых для широкой публики. Впоследствии он опубликовал уникальные материалы, инициировав дискуссию о проблемных сторонах разработки морских ресурсов. Экспозиция включает в себя архивные фотографии и фильмы, видео, новые фотографии и интервью с биологами, геологами, политиками и юристами, давая зрителю представление о том, каковы последствия нынешней политики управления морским дном и его эксплуатации различными корпорациями.

Завершить тур по острову лучше всего звуковой инсталляцией известной турецкой художницы Хейл Тенгер, органично вписавшейся в руинированный и заросший папоротниками сад летнего дома патриарха Александрийского Софрония. Художница черпает вдохновение в «кольцевании деревьев». Так называются два разных садоводческих метода: первый используется для ускорения роста плодов, а второй — чтобы убить, высушить на корню дерево, отчего его древесина становится более плотной и прочной. В саду, отсюда открывается прекрасный вид не только на резиденцию патриарха, но и на весь остров, звучит стихотворение Тенгер о власти, самопознании и жадности. И звук, и сад отражают плоские зернальные поверхности из вулканического обсидиана.

Мария Крамар

Метте Эдвардсен
«И время, казалось,
дремало в истоме
под полуденным солнцем»
2010

Библиотека из живых книг
по адресу Myntgata 2, Осло
© Mette Edvardsen,
OsloBIENNALEN

На стр. 127
**Ян Фройхен, Йонас
Хёгли-Майор и Сигурд
Тенниген**

Работы из коллекции
Осло
2019

Вид инсталляции в Осло
© Jan Freuchen, Jonas Høgli Major,
Sigurd Tenningen, OsloBIENNALEN



OSLOBIENNALEN. ПЕРВОЕ ИЗДАНИЕ 2019—2024

Весь город, Осло, Норвегия
2019—2024 годы

Назалось бы, кто только уже не критиковал формат биеннале, однако в мире открываются всё новые и новые: летом Хельсинки презентует свою версию, прямо сейчас разворачивается проект в Осло. При этом то, что придумали в норвежской столице, демонстративно нарушает все принципы пресловутого формата и представляет смелый, сложный и очень вдохновляющий проект. Начать с заголовка: «OsloBIENNALEN. Первое издание. 2019—2024» — это как? Это же биеннале. А работа, между тем, действительно рассчитана на пять лет, причём не в том смысле, что организаторы открыли большую выставку и все пять лет её можно будет посетить. Никакой большой

выставки не будет вообще, все экспонаты расположены в общественных пространствах, среди них нет почти ни одного объекта — в лучшем случае работа художника заключается в перемещении уже существующих объектов. Более того, большинство этих пространств расположены за пределами центра, например, на этническом рынке, где на экранах видеоарт крутится вперемешку с рекламой жареных цыплят. Художники в течение всех пяти лет занимаются своими проектами, меняют билборды на железнодорожной станции, снимают новые эпизоды видео для рынка, к существующим произведениям постоянно будут добавляться новые, то есть все эти годы биеннале потребует практически непрерывной работы всей команды.

Один из этих долгосрочных проектов «И время, казалось, дремало в истоме под полуденным солнцем» — живая библиотека Метте Эдвардсен, которая отсылает к идее Брэдбери. Художница нашла восемьдесят добровольцев, которые выучили наизусть свои любимые про-

изведения — Маркеса, Фицджеральда, Гамсуна, Кальвино, Кортасара, Нотомб, даже Хармса. И каждый посетитель может оформить заказ на книгу и пойти с ней, например, в парк. Один живой человек читает по памяти, второй живой человек слушает, искусство — это то, что происходит между ними. Доступны издания на немецком, английском, норвежском и французском языках, которые проработают в библиотеке пять лет за конкурентоспособную норвежскую зарплату. Когда нет читателей, они записывают свои произведения вручную по памяти, рукописи потом продают, и за все годы планируется выпустить все представленные книги тиражом триста экземпляров.

Все эти события выглядят как ответ на давние чаяния всех, кому надоел обычный принцип сайт-специфичных выставок, когда художники на пару недель — ладно, месяцев — десантируются в какой-нибудь новый для себя контекст, галопом собирают работу, внушая себе и другим, что успели что-то понять, и ис-

паряются в поисках нового материала. А также всех тех, кому надоело смотреть на искусство как на размазывание краски по какой-то поверхности, — в пространстве этого проекта об искусстве даже как-то смешно так думать.

Основная аудитория биеннале — случайные прохожие; причём приезжие, если не будут точно знать куда, к работам не доберутся, небольших этикеток не разглядают. Да и нет там вовсе никаких обстоятельных пояснений о смысле произведений.

По всему выходит, что биеннале заточена не на привлечение туристов и не на презентацию Осло в качестве столицы современного искусства. Тогда на что? Основная задача, сформулированная городским советом, который и обеспечил финансирование всего проекта, — совместное с жителями обсуждение роли городских общественных пространств. Здесь нужно учесть, что уже многие годы в Норвегии реализуется программа публич-арта, на которую выделяются серьёзные деньги. Ею заве-

дуют фонд KORO, который к настоящему моменту успел обеспечить произведениями искусства школы и детские сады, больницы и полицейские участки, дворы и тюрьмы; в одном только Осло коллекция, принадлежащая городскому совету, насчитывает семь тысяч объектов. Организаторы программы исходят, в первую очередь, из того, что современное искусство нужно людям не в музеях, а в повседневной среде обитания, как неотъемлемая часть их жизни. Кроме того, эта программа всегда служила важнейшей формой поддержки местных художников, которые все так или иначе получали от KORO заказы. Долгое время кураторы отработывали стратегию. Сначала перед тем, как заказать художнику проект, они приходили, предположим, к сотрудникам больницы, где планировалось разместить арт-объект, обсуждали, чего те хотят, показывали портфолио авторов, которые это могут воплотить, долго утверждали проект. Потом поняли, что такая схема не работает, и начали собственным со-

ветом профессионалов решать, какое искусство требуется этому пространству, а потом уже тратить время на то, чтобы объяснить людям, почему им именно этот проект необходим. Сегодня город буквально забит современным искусством, в основном безо всяких указаний авторов и названий работ; если кому интересно — в интернете можно найти карту с подробными комментариями и составить свой экскурсионный маршрут.

Однако теперь, когда произведений в городской среде уже тысячи, возникает необходимость осмыслить, что это за коллекция, что с ней делать дальше, какова роль этих произведений в общественных пространствах столицы, и даже больше — чем вообще эти пространства являются. Задача оценить результаты многолетней работы усложняется ещё и тем, что особого отклика от жителей, для которых всё и делалось, город не получает. Выходит, что с жителями нужно работать ещё теснее, побуждать их участвовать в создании и функционировании произведений искус-



ства, но уже не на уровне «скажите, что вам нужно», и не «давайте мы вам скажем, что вам нужно». Настало время продюсировать нематериальные произведения, основанные на создании новых связей как между людьми, так и между объектами пространства; произведения, которые сами станут формой обсуждения.

Одна из работ нынешней биеннале, посвящённых непосредственно осмыслению коллекции, — проект Яна Фройхена, Йонаса Хёгли-Майора и Сигурда Теннигена. На границе Осло и одного из прилегающих регионов сгруппированы объекты, раньше размещавшиеся на улицах и настолько разнородные, что их пёстрое собрание сперва выглядит нарисованной на то, что получилось у городского совета. Потом присматриваешься — копия флорентийского бронзового кабанчика появилась в Осло в 1912 году: пара, чей сын погиб на «Титанике», установила эту скульптуру в его бывшей школе. Ярно-жёлтая улитка — одна из тех, что многие годы украшали местные детские площадки. Сваленные блоки камней — бордюрные камни, которые не меняли с 70-х. Как и все прочие работы, эта скульптурная группа

обязана постоянно развиваться: сюда будут привозить новые объекты с улиц, убирая прежние. Ещё одна деталь: работа стоит прямо в чистом поле на краю города, далеко на выселках; половина поля — принадлежащая государству — аккуратно прокошена, другая непроходима. Можно было бы подумать, что муниципалитет просто халатно относится к своим обязанностям, но нет, город решил, что если не носить траву, можно остановить вымирание пчёл.

Сообщества, с которыми работают кураторы, максимально разные. В первую очередь ожидаешь фокуса на диаспорах мигрантов и нацменьшинств, которым нужно помочь интегрироваться в норвежскую среду, — и действительно, к таким проектам относится видеоарт Кнута Асдама на этническом рынке. Ещё есть разбросанные по городу надписи Хлинюра Халлссона на саамском языке — в Осло живёт больше половины норвежских саамов, но они никогда не видели там ни единого слова на своём языке. Но это ещё и, например, сообщество современных художников. В частности, по случаю биеннале им выделили здание под студии практически у самой

гавани: часть из 57 студий распределялась городскими программами, остальные заняли резиденты биеннале. Одна из этих резиденток, Лиза Тан, обратила внимание, что здание находится в плохом состоянии, в частности в ваннах и туалетах страшно холодно, — но на это не обращают внимания, потому что ного волнуют художники. В итоге она потратила выделенные ей на арт-проект средства на утепление ванных комнат — не на украшение, а именно на элементарные удобства.

Художники, конечно, не были бы художниками, если бы не подходили к вопросу более осторожно и критически, чем организаторы и приезжие журналисты. В частности, они замечают, что по случаю биеннале им выделили два здания под мастерские, а до этого много лет не выделяли ничего, и спрашивают, стоит ли в таком случае городскому совету ждать от них особого энтузиазма. Вообще, многие сообщества недовольны тем, что их недостаточно интегрировали в арт-проекты, и чувствуют себя исключёнными. Когда это слышишь, думаешь: ребята, нам бы ваши проблемы. С другой стороны, кураторы отнюдь не избегают обсуждать проблемы с журналистами





На стр. 128

Кнут Асдам

Осло

2019

Кадр из видео

© Knut Asdam, OsloBIENNALEN

Йонас Далберг

Заметки о мемориале

2018—2019

Кадр из фильма

© Jonas Dahlberg, OsloBIENNALEN

и не делают вид, что их нет. «Публичное пространство — это место не только согласия, но и конфликта, это его суть», — говорит Ева Гонзалес-Санчо Бодеро. Пер Гуннар Эг-Твербакк подхватывает: «Понимаете, критика — это одна из возможных форм участия публики в обсуждении функции общественных пространств, это не провал, это опция. Это то, как демократия осуществляется на практике». Им хочется не чтобы биеннале всем понравилась, а чтобы все поговорили. И, конечно, жалобы на то, что кого-то исключили из диалога, свидетельствуют, что жители, в том числе не коренные норвежцы, считают, что публичные пространства принадлежат и им тоже, в то время как у нас эти же пространства воспринимаются, скорее, как собственность государства, у которого нужно спрашивать разрешения, чтобы ими пользоваться.

Часть заказанных биеннале работ посвящены одной проблеме — памяти теракта 22 июля 2012 года, когда Андреас Брейвик взорвал бомбу в здании, десятилетиями служившем символом Норвежской рабочей партии, а затем перебрался на остров Утёйа, где открыл стрельбу по участникам молодёжного лагеря, организованного той же партией. Погибло 77 человек, преимущественно детей. Это самая страшная катастрофа в современной истории Норвегии: люди, не запиравшие дверей, уходя из дома, осознали после неё, что больше не находятся в безопасности. Проект Кэроль Дуйяр посвящён тому самому взорванному зданию — хотя старые стены выстояли, оно тем не менее пустует, и власти решили снести его и перестроить ансамбль площади. Художница в своём тексте

пишет, что террорист пытался уничтожить не просто здание, но сам символ социальной идеологии нынешней Норвегии. Ему этого не удалось, и правильно ли теперь своими руками разрушать такой символ? Этот вопрос очень актуален для норвежского общества. В частности, за своё преступление Брейвик получил всего 21 год тюрьмы — это максимальный срок, который в принципе можно получить по норвежскому законодательству. Отбыв десять лет, он сможет подать прошение о досрочном освобождении. Вряд ли его удовлетворят, но комиссия соберётся, потому что целью теракта было как раз ужесточить законы. Именно поэтому эти законы не стали ужесточать ради него: это означало бы его победу. Та же история и со зданием.

Ещё один проект — ещё ближе к Утёйе. Несколько лет назад Йонас Далберг предложил вырыть сквозной канал поперёк того полуострова, куда приплывали дети, пытающиеся спастись от стрельбы. Это был бы образ вечной открытой раны, и проект заслужил множество похвал со всех концов света. Однако люди, чьи дома находятся поблизости, воспротивились работам, поскольку не желали, чтобы их жизнь теперь навсегда оказалась связана с трагедией и проходила рядом с мемориалом. Их интересы посчитали первостепенными, и строительство было отменено. Однако для биеннале художник снял фильм, где рассказал, что хоть ему и жаль своего проекта, он считает, что его международное обсуждение, включая реакцию на отмену, — и есть воплощение процесса горевания. То есть по сути Далберг говорит, что у него получилось нема-

териальное произведение, выполнившее свою мемориальную функцию.

Ещё одно сообщество, которому тоже принадлежат городские пространства и с которыми взаимодействуют художники, — местные птицы, которые раньше каждый год мигрировали в Африку, а теперь остаются в Норвегии, потому что климат изменился. Тем не менее ежегодно, когда в середине зимы бьют морозы, находят сотни птичьих трупов. Вместе с орнитологами Жюльен Бисмут планирует в этом году развесить на фонарных столбах в Осло тёплые гнезда, которые помогут птицам пережить холодные дни. Символическая идея проекта в том, что когда элентрическое освещение только устанавливалось в городе, фонарные столбы стилизовались под деревья, однако в реальности цивилизация и природа оказались противопоставлены, и теперь художник пытается вернуть дикую природу в городскую жизнь, устанавливая настоящие гнезда на тех самых стилизованных столбах. Проект с птицами очень хорошо отражает стадию, на которой находится вся биеннале в целом: неизвестно, захотят ли птицы воспользоваться приготовленными для них гнездами, состоится ли у них диалог с художником. Это выяснится ещё не скоро и в любом случае потребует долгой и упорной работы — что, в сущности, и есть самая сильная сторона всего начинания.

Алина Стрельцова



**Center of Political
Beauty**
Мост
2015
Кадр из видео
© Center of Political Beauty

На стр. 129
Крис Джордан
Альбатрос
2017
Кадр из фильма
© Chris Jordan

13,700,000 KM³

Арт-пространство Pythagorion,
остров Самос, Греция
4 августа — 30 сентября 2019 года

Когда куратора Катерину Грегос, чья работа на 1-й Рижской биеннале современного искусства удостоилась похвал и прессы, и профессионалов, спрашивали, почему она открывает выставку не в какой-нибудь крупной и престижной институции, а на маленьком греческом острове, она отвечала, что для неё важно быть в центре реальных событий. Самос действительно хорошая точка отсчёта. Это самая окраина европейской цивилизации, в километре — Турция. В 1826 году здесь произошло одно из ключевых сражений за независимость Греции от Османской империи, сюда же в первую очередь

прибывают из Африки лодки с мигрантами. Здесь работает Институт охраны греческих морей Archipelagos, и здесь же немецкий фонд Schwarz Foundation в 2013 году открыл арт-пространство, которое, с одной стороны, рассчитано на немногочисленных и чрезвычайно далёких от современного искусства местных жителей, а с другой — на вальяжных курортников. При этом Pythagorion называли в числе самых важных выставочных пространств прошедшего лета, и планка реализуемых здесь проектов несравнимо выше и популяризаторства, и запросов отдыхающей публики.

13 700 000 кубических километров — это объём Средиземного моря, и остров Самос оказывается в эпицентре всех актуальных проблем региона, так что выставка посвящена геополитике, загрязнению, мигрантам, превышению квот на рыбную ловлю, мифологии, культурной идентично-

сти живущих здесь людей. В частности, австрийское объединение Center of Political Beauty рассказывает фантастическую историю, как Австрия решила построить гигантский мост между Тунисом и городом Агридженто на Сицилии, чтобы мигранты больше не гибли в море, причём видео выглядит как презентация реального архитектурного проекта, который реализуется уже пару лет и нужно только дожидаться конца работ. А пока строительство идёт полным ходом, с октября 2015 года возле Сицилии обустраиваются пилотные плавучие платформы, оборудованные спасательными жилетами, аптечками и сигнальными системами. «Мы небольшое государство с ограниченными ресурсами, но самый главный из них — человечность», — слышится из динамиков.

Другую систему на грани воображения и реальности представляет художница Кирикаки Гони в трёхчастном проекте

о прошлом, настоящем и будущем Эгейского моря. Нам рассказывают историю племени, которое заселило плодородную землю, но извержение вулкана превратило её в архипелаг, и чтобы выжить, люди были вынуждены разделиться и выстроить сеть социальных связей между различными островами. Такую же сеть, но в цифровом пространстве, выстраивает и художница, собрав архив устных рассказов жителей о настоящем и предполагаемом будущем региона. Важный для автора акцент — желающим послушать записи придётся поехать на Эгейское море, поскольку не всё должно быть доступно из любой точки планеты.

Ещё одной региональной проблеме посвящён проект дуэта Sphinxes. Средиземное море страдает от чрезмерного вылова рыбы, и греческое правительство не нашло лучшего способа бороться с проблемой, как конфисковать и массово уничтожать кайки — местные рыболовные лодки, чья традиция восходит к временам Византии. Пока культурологи оплакивают уникальные суда и ремесло, бывшее частью культурной идентичности Греции, рыбаки

на полученные компенсации уже накопили пластиковых плавсредств и продолжили промысел. В это же время художники Манос Флессас и Джоанна Цавалу нашли на берегу останки одного из кайков — *Metamorfosi* — и вместе с жителями Самоса устроили ему символические похороны, организовав процессию, участники которой по дощечке перенесли мёртвую лодку во двор арт-пространства и там сложили заново всё, что смогли отыскать.

Однако важнее всех социокультурных процессов Средиземноморья оказываются проблемы экологии. Во-первых, это, наверное, самая модная тема лета, а во-вторых, самый неотложный вопрос и для конкретного региона, и для планеты в целом. И со стороны команды проекта, и со стороны гостей на открытие собрались люди, уверенные, что все политические проблемы могут подождать, потому что нам срочно нужно спасти наш мир: сейчас буквально последний момент.

В ряду выставочных произведений, но отдельными кинопоказами идёт фильм «Альбатрос» Криса Джордана с эпиграфом из «Старого морехода» и головокру-

жительными съёмками, напоминающими проект BBC «Планета Земля». Вот только в английском сериале показан мир без человека, а здесь мы видим, как на необитаемом острове посреди океана взрослые птицы кормят своих детёнышей пластиковыми отходами, потому что не умеют отличать их от съедобной пищи. Мы наблюдаем, как биологи разрезают погибших альбатросов, буквально набитых пластиком, вплоть до зажималок и наушников. Мы от начала и до конца прослеживаем агонию, в которой бьются птенцы, которым только предстоит покинуть гнездо: с желудками, переполненными мусором, они не могут взлететь. После фильма остаётся тяжёлое чувство, что этому миру уже нельзя помочь, однако здесь кроется ключ к более важным задачам выставки, чем простой разговор о печальных перспективах планеты.

Обычно любое выставочное пространство работает так: устраивает крупную выставку, а к ней подбирает дополнительные мероприятия, которые призваны поддержать интерес зрителей к экспозиции, — кинопоказы, лекции, дискуссии

131



и так далее. Однако сейчас всё чаще происходит наоборот — выставка становится способом визуализации какой-то более обширной и важной работы. То есть не её поддерживают лекциями, а она служит поддержкой, например, образовательным проектам, которые круглый год идут на Самосе, или незаметной со стороны работе, которую ведут в Эгейском море сотрудники института Archipelagos.

По сути нынешняя выставка появилась как результат их взаимодействия с художниками. Учёные приводили статистику, делились идеями и показывали, как выглядят внутренности найденной ими мёртвой черепахи, которая, как и альбатросы, набита таким количеством пластика, какое, кажется, и не могло бы в ней поместиться. Подобные вещи неудобно называть источниками вдохновения, но сотрудникам института важно не презентовать свою работу, а получить реальную помощь со стороны людей, живущих в самом эпицентре событий.

Дело в том, что никто из собравшихся на самосскую выставку — ни куратор, ни учёные, ни художники — не верит в поли-

тиков и возможность чего-то добиться политическими методами; они уже пробовали и поняли, что властям плевать. Научный директор Archipelagos Анастасия Милиу рассказывала про своё выступление перед греческим парламентом с докладом об экологической ситуации в Эгейском море.

Она надеялась на свои очень конкретные и простые предложения, не грозящие пробить дыру в национальном бюджете, — например, привлечь самосских мигрантов к расчистке лесов от пластика. Её выслушали с большим воодушевлением, признали, какое сильное впечатление произвела её речь, но единственным результатом стало предложение депутатов отказаться от использования пластиковых бутылок с водой в здании парламента. В общем, сейчас она верит не в законы, которые будут бороться с браконьерами, а в европейцев, которые перестают посещать дельфинарии, потому что животных там мучают. Недаром она как раз занята поисками архитектора, который подготовит проект заказника для оставшихся бесхозными дельфинов, которым нужно помочь постепенно вернуться в естественную среду. Она верит в жителей

архипелага, с которыми работает в зимние месяцы, когда туристов нет, и с удивлением обнаруживает, что рыбаки вполне готовы сотрудничать, поскольку «море многое сделало для них, и они хотели бы что-то сделать для него». Она напоминает, что ещё шестьдесят лет назад в зоопарках Бельгии выставляли живых людей, что сейчас непредставимо, и что наша задача — создавать новую норму. Катерина Грегос согласна, что верить теперь можно только в личные поступки, а ещё в коллективные действия, но лишь если они направлены не на принятие новых законов, а на микроскопические изменения сознания людей. В этом смысле, конечно, возможности искусства трудно переоценить. Оно способно и рассказать о работе экологов, которая остается невидимой и неизвестной, и изменить привычки, и изобрести новую норму. И оно действительно нужно не где-то в престижных выставочных институциях, а здесь, на месте, в центре событий.

Алина Стрельцова



Дилан Рэй Арнольд
 Весенние слёзы
 высохли / График
 показывает увеличение
 фраз / Из оптоволоконна
 вырос сад / Мусор
 превратился в новые
 послания
 2019
 Найденные объекты и материалы
 Фото: © Karel Koplimets
 Изображение предоставлено
 пресс-службой Tallinn Art Hall



ИСКУССТВО БЫТЬ ХОРОШИМ

Таллинский дом искусства,
 Таллин, Эстония
 22 июня — 1 сентября 2019 года

Каждый год учёные оценивают, за какой срок человечество потребляет объём природных ресурсов, который Земля способна восстановить за двенадцать месяцев. Например, в 2019 году этот объём был израсходован 29 июля, то есть нам требуется больше полутора планет, чтобы покрыть наши потребности. С каждым годом день, когда мы начинаем жить в долг у природы, наступает всё раньше, однако люди продолжают производить, покупать и выбрасывать, постоянно наращивая скорость и набирая обороты. Производство любой выставки современного искусства — тоже часть общей системы потребления, неважно, насколько высококультурным оно нам кажется. Экспликации, рамы, полиграфия и конструкции из гипсокартона

требуют тех же ресурсов. Перелёты участников, журналистов и гостей, перевозка работ и материалов увеличивают выбросы двуоксида углерода.

В 2019 году экологичное производство выставок стало настоящим европейским трендом, к которому подключилось и художественное сообщество Таллина. В частности, Таллинский дом искусства (Tallinn art hall) запустил серию из пяти выставок, посвящённых проблемам окружающей среды и курируемых Сиимом Прейманом. В тексте, посвящённом выставке «Искусство быть хорошим», третьей из пяти, он сетует: «Люди, живущие в бедности, не получают дохода с демонстрации работ, на которых они изображены; произведения, предупреждающие нас о грядущей пластиковой катастрофе, сделаны из ядовитых материалов». Организаторы проекта действительно очень хотят быть хорошими: сувенирные футболки поступают в музейный магазин только из секонд-хендов Таллина, экспликации печатают на оборотной стороне бухгалтерских отчётов, краска на стенах не обновляется, освещение

используется только естественное, один из художников проекта приехал из Польши на велосипеде, а журналистов возят исключительно на поездах. Казалось бы, идеальным решением экологической проблемы производства выставок стал бы отказ от какой бы то ни было экспозиционной деятельности. Но нет — ценность высказывания художника в природоохранном дискурсе может быть выше, чем урон, который он наносит окружающей среде. И на оценке баланса между этими двумя показателями построен весь проект.

Быть хорошим означает, что ты на каждом шагу делаешь выбор, поступить ли правильно или нет. Непосредственно иллюстрирует этот постулат первый же проект Роя Ваара «Дилемма художника» (1997). На видео художник ходит туда-обратно по пустому замёрзшему полю, посреди которого стоит дорожный указатель «Искусство / Жизнь». Акции остальных участников — тоже результат индивидуального выбора: они создавались исключительно на собственном энтузиазме, за счёт личных сбережений, незавер-

Вид экспозиции «Искусство быть хорошим» в Таллинском доме искусства (передний план: Мари Воленс, «Медленно вращаясь», 2019; задний план: Карл Гиффни, «Железная дорога», 2019)
Фотография: © Karel Koplimets
Изображение предоставлено пресс-службой Tallinn Art Hall



шённых ремонтов, помощи семьи и друзей. Каждая работа, соответственно, — это фрагмент экологической повестки, который затрагивает автора лично. Подавая остальным пример ответственного потребления, Дилан Рэй Арнольд собирает свои разноцветные инсталляции из найденных объектов и категорически настаивает, что они не являются мусором. Карл Гиффни исследует влияние глобализации на национальную идентичность, анализируя производство свитеров с фольклорными узорами, которое служит основным источником дохода для некой сербской деревни. С одной стороны, это яркий пример модного локального бизнеса, однако никто из жителей деревни никогда бы не появился на людях в подобной одежде. Диана Лилонек превращает пластиковые бутылки, выброшенную обувь и гаджеты в новую среду обитания для различных живых организмов. Уну Сепсиварт задействует в создании своих произведений пчёл — в экспозиции представлен бюст художника, сделанный из сот и живых насекомых, который олицетворяет его представления о гармоничном сосуществовании на Земле разных видов. В той же

обойме оказывается и фильм Хаяо Миядзакэ «Принцесса Мононоке», показанный в публичной программе.

На самом деле суть всей выставочной серии далеко не в конкретных произведениях, а в осмыслении самих принципов работы экологических выставок, их возможностей или недостатков. Представленные проекты в реальности никак не решают проблемы окружающей среды. Художники не убирают мусор и не расселяют беженцев. Они оккупировали площадку в туристическом центре города не только чтобы кричать о проблемах, но, как и в любом арт-мероприятии, чтобы заявить о себе. Организаторы отказались от привозных материалов для создания работ и не летают самолётами — достаточно ли этого, чтобы стать хорошими? А если ещё питаться органическими продуктами, стать веганом, забыть о кофе навынос и продать машину? А когда ты всё это сделаешь, как потом читать в новостях, что при всех твоих усилиях ледники продолжают таять, а проблемы миграции и потребления никуда не делись? Означает ли это, что ты был недостаточно хорошим?

Однако Сиим не опускает руки. Он считает, что все поколения жили с мыслью о грядущих катастрофах, но только наше осознаёт, что мы сами их создаём и как именно мы это делаем. Его спокойный активизм помогает ввести Таллин в общеевропейскую культурную повестку, но также и позволяет местному арт-сообществу поговорить о принципах своей работы, в частности, в серии выставок так или иначе поучаствовали профессионалы большинства городских художественных институций, в основном на добровольных началах, во имя важного и общего дела — и это тоже искусство быть хорошим.

Татьяна Нурасова

САМАЯ

Проект,
приуроченный
к 30-летию Музея
Вадима Сидура



СЧАСТЛИВАЯ

ОСЕНЬ

15.11.2019 —
19.01.2020

Куратор
Ярослав Алешин

реклама

ММОМА
Музей современного искусства
Moscow Museum of Modern Art

МУЗЕЙ
СИДУРА
SIDUR
MUSEUM

правительство москвы
департамент культуры города москвы
московский музей современного искусства
музей вадима сидура

улица новогиреевская 37а
37a, novogireevskaya street
+7 495 918-51-81
www.mmoma.ru

Михаил Максимов. Памятник погрбенным. 2019. Эскиз

~ SUMMARY ~

~ EDITORIAL ~

136

The very idea of blurring lines between contemporary art and other spheres of culture — primarily, mass culture — is so over-recited that we can hardly stand hearing it once again. However, despite all the abundance of interdisciplinary projects, it seems that the amount of borders continues to be exactly the same. For example, the borders between art on the one hand and cinema or game design on the other. We do not mean various experiments by artists, who shoot films for festivals or create indie games; or Takashi Murakami, who is inspired by manga and anime in his art; or the follow-up of “Twin Peaks”, in which David Lynch showed a great knowledge of the latest video art innovations. We would rather discuss some popular films and video games, which are produced by an absolutely different and massive system of institutions. Nevertheless, they illustrate the history of architecture and vividly depict it in the way our present-day world wants to see it. A lot of art historians are involved in this industry: they try to find prototypes for virtual buildings so that they look recognisable and at the same time even more impressive than the originals.

Such projects are highly popular as, despite the importance of the plot, it is the meticulously thought through setting and the architectural backdrop of the action that make the virtual world extremely appealing. As a result people want to fully immerse in it escaping everyday life. The projects are often discussed — though not by the involved art historians, who do not feel at ease in another subject matter and think of commercial products as a peculiar extra earning at best. If someone — perhaps, an enthusiastic art critic — decides to establish a connection between these worlds, gamers insist that the artists should at least learn the basic terms before including game design in the realm of contemporary art. More-

over, they think that developers do not understand what is going on at all. In this issue we have searched for intersection points where dialogue may take place, and the results are the following: despite the “common field of culture” and amazing cross disciplinary projects, discussion is not easy and not always possible.

~ DESIGNERS OF WORLDS ~

SERGEY KHACHATUROV: “HOGWARTS FEELS MORE REAL THAN TSARITSYNO”

Sergey Khachaturov, an art historian and curator, has been researching European imaginary architecture for a long time. His exhibitions are often structured like games, where baroque fantasies are juxtaposed with cyber worlds. He explained to “Iskusstvo” why digitally created cities and castles feel more real than actual ones, and why producers of blockbusters need a whole army of art historians.

Questions: Alina Streltsova

MARIA ELISA NAVARRO MORALES: “IF THERE IS A GUY CLIMBING WALLS IN A GAME, SOMEONE IS TO INVENT WHAT HE HAS TO HOLD ON TO”

Assassin’s Creed II (2009) became almost the first video game, which employed a consulting architect. The developers did not want to simply construct a fantasy story in the settings of Renaissance Italy, but to get approval of true scientists. A special team of historians works on the follow-

up of the game, there have been several articles on using their inventions for educational purposes, and after the fire at Notre Dame Cathedral, journalists thought the game could help the restorers in their work. *Maria Elisa Navarro Morales*, professor of Trinity College who was the first consultant of the project, told us about the actual relationship between real and drawn architecture.

PATRICE DÉSILETS: “I’M NOT THAT SMART — I JUST TURN TO PAST AND LOOK FOR INSPIRING STORIES”

In the world of computer games, *Patrice Désilets* is a legend. He worked on *Prince of Persia: The Sands of Time* and created the first classical versions of *Assassin’s Creed*. He insisted on the maximal compliance of the game setting with the real historical period and on spending at least one year on studying scientific materials on the theme as part of developing any project. Just recently his new studio Panache Digital Games, based in Montreal, launched the game *Ancestors: The Humankind Odyssey* — also based on the most recent scientific data, but this time about evolution of humanity. Urban architecture has been replaced by the jungle with characters moving on different levels.

Questions: Tatiana Kurasova

HIDEO KOJIMA: “FOR THIRTY YEARS, THERE HAS BEEN NOTHING EXCEPT A STICK IN THE GAME INDUSTRY”

Early booking for the presentation by *Hideo Kojima*, the world-famous game designer, in the

Museum of contemporary art “Garage” was over after forty seconds, there were huge queues for the event. Even artists do not usually get such public excitement. Kojima came to Russia to present his new game *Death Stranding*, where after several explosions of unknown nature and invasion of supernatural monsters, starts the rain able to change the course of time. What interested the public and curators of the Garage museum was not only Kojima's new apocalyptic project but the very presence of video games in the field of contemporary art.

*Questions: Ekaterina Inozemtseva,
Nikita Nechaev*

Diana Widström CITIES, RUINS, ROBOTS. ARCHITECTURE IN ANIME

In the European tradition of animation, the architectural setting may be rather simulated in comparison with the environment of Japanese anime, which is almost always thoroughly worked through, filled with multiple references to the real buildings and difficult theoretical concepts. *Diana Widström*, art historian and Japanese culture specialist, analyses various approaches to constructing architecture by Japanese artists and comes to the conclusion that their common goal is to create a trustworthy impression even of fantastic worlds.

Honda Akiko REAL AND INVENTED

While the previous piece showed Japanese imaginary worlds from the point of view of a European researcher, this one is an internal perspective — an article by the Japanese cultural scientist

Honda Akiko, professor of Okayama University of Science, who is passionate about the question of representing architecture in anime. She concentrates on specific examples interpreted by anime artists, and proposes to discover works by Le Corbusier and Junya Ishigami in the cities of parallel worlds.

HENRIK SVENSSON: “NOT EVERYONE NOTICED THAT THE RUNIC ALPHABET IS NOT REAL EITHER”

The horror movie *Midsommar* was pre-defined by journalists as one of the most important projects of the year. This is due not only to the artistic merits of the work, but also to the audience's response. For months the fans have been going through its mythological and ethnographic allusions, overviews of the history of religious cults, references to the works by Hilma af Klint, Karl Larsson, the Pre-Raphaelites and the artists of the Arts and Crafts movement. The main production designer *Henrik Svensson* devised for the film an entire artistic tradition, which allegedly had been followed for many centuries by the horrible Swedish sect, where the main characters ended up. These drawings broaden the narrative to the scope of a whole fantastic universe.

Questions: Alina Streltsova

DASHA NASONOVA: “ART WITH AN OPEN CODE”

Architect and developer of indie games *Dasha Nasonova* tells how the mechanics designed for video games could be used for improving urban space, how players transfer the behaviour pat-

terns from the virtual world to the real one, and how all that corresponds to the principles and goals of contemporary art.

MINECRAFT AS AN ECOLOGICAL HORROR

As early as in 2012 the New York Museum of Modern Art started buying video games for its collection. At the beginning of 2019, the Victoria and Albert Museum in London hosted an exhibition dedicated to them. This autumn, the “Garage” Museum also realised that it is time to invite special lecturers and to launch a game club because games are a valuable part of contemporary culture. As part of this programme, the architect *Dasha Nasonova* and the game designer *Dmitriy Vesnin* discussed the reflexion of the real world's problems in the universe of Minecraft, while Daria created a complete level of the game as her own art project.



ДЕПАРТАМЕНТ
КУЛЬТУРЫ ГОРОДА
МОСКВЫ

ПРАВИТЕЛЬСТВО МОСКВЫ
ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ ГОРОДА МОСКВЫ
МУЛЬТИМЕДИА АРТ МУЗЕЙ, МОСКВА
FONDAZIONE LUCIO FONTANA



Лучо Фонтана (1899-1968) Пространственный концепт. Ожидание, 1961. Холст, водорастворимая краска. Частное собрание ©Fondazione Lucio Fontana, by SIAE 2019 Фото © Даниэль Мопольони

РЕТРОСПЕКТИВА ЛУЧО ФОНТАНА

27.11.2019 — 23.02.2020

ОСТОЖЕНКА, 16

При поддержке

Генеральный партнер проекта

При поддержке



АНДРЕЯ
ЧЕГЛАКОВА

НАТАЛЬИ
ОПАЛЕВОЙ

Страховой партнер музея

Стратегические партнеры музея



www.mamm.art
РЕКЛАМА | 6+

Авангард. Список №1

К 100-летию
Музея
Живописной
Культуры

Малевич
Кандинский
Штеренберг
Ларионов
Гончарова
Машков
Кончаловский
Куприн
Осмеркин
Рождественский
Лентулов
Фальк
Розанова
Шевченко
Грищенко
Татлин
Пестель
Удальцова
Экстер
Попова
Древин
Певзнер
Родченко
Альтман и другие



Крымский Вал, 10 | Залы 39-42 | 16+ | www.tretyakov.ru

Реклама

Новая
Третьяковка
Крымский Вал

23.10.2019 —
23.02.2020

Генеральный спонсор



Информационные партнеры

РОССИЯ СЕГОДНЯ

ТАСС

ИЗВЕСТИЯ

РУССКОЕ
ИСКУССТВО

ИСКУССТВО

Поддержка проекта



РОСГЕОЛОГИЯ



Кристина
Краснянская
Андрей
Челлаков

Партнеры проекта

The MOMus —
Museum of Modern Art —
Costakis Collection

Радиопартнер



Российский государственный
архив литературы и искусства,
Москва

Стратегический медиапартнер

THE ART NEWSPAPER RUSSIA

ВЫСТАВКА

29 августа –
24 ноября

«Мёртвые
души»
Михаила
Булгакова

НОВОЕ КРЫЛО
Дома Гоголя

Среда-воскресенье
с 12:00 до 20:00
(пн-вт – выходные дни)
Никитский бульвар, 7
тел.: +7 495 691-72-05

реклама

правительство москвы
департамент культуры города москвы
росейская академия художеств
московский музей современного искусства
государственный центр современного искусства
еврейский музей и центр толерантности

mmoma



Еврейский музей
и центр толерантности

удел человеческий

Сессия V: ТЕЛЕОЛОГИЯ
ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО
Биография, судьба,
надежда, вера

кураторы: виктор мизиано, анна журба

Выставка «БИОГРАФИЯ:
МОДЕЛЬ ДЛЯ СБОРКИ»

13.XI.2019 — 2.II.2020

гоголевский бульвар, 10

реклама



Посольство Эстонии
в Москве

московский музей современного искусства
гоголевский 10
+7 495 690 6870
www.mmoma.ru



Расписание и регистрация:

scienceme.ru

Сканируйте QR-код
для быстрого доступа

ДИАЛОГИ У КАРТИН

Цикл дискуссий ScienceMe «Пятничные диалоги у картин:
Как смотреть произведения искусства минувших веков?»
в рамках фестиваля «Пятницы в Пушкинском»
в ГМИИ им. А.С. Пушкина

ScienceMe это:

35 реализованных программ

450+ спикеров

250+ офлайн-мероприятий

24 онлайн-интервью с деятелями культуры

20+ площадок

(сотрудничество с Третьяковской галереей,
Музеем Москвы и др.)

1 образовательный онлайн-марафон

35000+ слушателей

Мы открыты к сотрудничеству.

info@scienceme.ru

Даты дискуссий:

11, 25 октября

8, 22 ноября (пт)

18:00

Адрес:

Волхонка, 12

Спикеры:

Алексей Расторгуев

Константин Дудаков-Кашуро

Владимир Мартынов

Степан Ванеян

Стас Шурипа

Нина Геташвили

Анатолий Осмоловский

НЭБ НАЦИОНАЛЬНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА

ОЦИФРОВАННЫЕ ФОНДЫ РОССИЙСКИХ БИБЛИОТЕК НА ОДНОМ ПОРТАЛЕ



<http://нэб.рф>
<http://rusneb.ru>



НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КЛАССИКА
НОТНЫЕ ИЗДАНИЯ
КАРТОГРАФИЧЕСКИЕ ИЗДАНИЯ
ПАТЕНТНЫЕ ДОКУМЕНТЫ
ПЕРИОДИКА

ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПОИСКА
ЗАКЛАДКИ
ЛИЧНЫЕ ПОДБОРКИ
ЦИТАТЫ
ЗАМЕТКИ
ИСТОРИЯ ПОИСКА

ЭЛЕКТРОННЫЕ ЧИТАЛЬНЫЕ ЗАЛЫ НЭБ ВО ВСЕХ
РЕГИОНАХ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Василий Поленов

Крымский Вал, 10 | Залы 60–61 | 6+ | www.tretyakov.ru

Реклама

Новая
Третьяковка

Крымский Вал

Поддержка проекта

17.10.2019 —
16.02.2020

Информационные партнеры

Радиопартнер

Стратегический медиапартнер



ТРАНСНЕФТЬ

Северсталь

РОССИЯ СЕГОДНЯ

ТАСС

ИЗВЕСТИЯ

ИСКУССТВО

РАСКОЕ

ГАЛЕРЕЯ



THE ART NEWSPAPER RUSSIA

ИСКУССТВО

В НОВОМ ФОРМАТЕ

iPad
ВЕРСИЯ ЖУРНАЛА



СЛУШАЙТЕ
НОВЫЕ ПОДКАСТЫ



Генеральный партнер:



Фонд
Михаила
Прохорова

13.11 – 16.12.2019

netfest.ru

18+

РЕКЛАМА

21. New European
Theatre Festival

21. Фестиваль Новый Европейский Театр