

issue 2 | 2024
18+

Corpus mundi

JOURNAL OF BODY STUDIES



ISSN: 2686-9055

18+

Corpus Mundi

Academic E-Journal

www.corpusmundi.com

Vol 5, No 2

<https://doi.org/10.46539/cmj.v5i2>



2024

Corpus Mundi

Научный электронный журнал

www.corpusmundi.com

Том 5, No 2

<https://doi.org/10.46539/cmj.v5i2>



Table of Content

THE BODY IN A CHANGING WORLD

Rastyam T. Aliev

The Performative Body in the Virtual Environment of Video Games 15

Regina V. Penner

You Will Recognize Her... About the Transformations of the Female Body in Cinema 29

Ivan V. Suslov

Fantastic Corporeality of the Political Process (on the Example of Cinematic Material) 44

Sophia V. Tikhonova & Sofya A. Rezvushkina

The Process of Felinization in the Digital Age: the Utilisation of Cats as a Strategy for the Formation of a New Identity 57

TRAUMA AND MEMORY

Denis S. Artamonov

Soviet Monuments in Urban Space: Reformatting the Past 80

MISCELLANEA

Artur A. Dydrov & Milena S. Vizgina

“Little” Immortality: Immortological Theme in the Internet Microformats 95

CRITICS & REVIEWS

Olesya S. Yakushenkova

Review of J. Hautsch’s book “Mind, Body, and Emotion in the Reception and Creation Practices of Fan Communities: Thinking Through Feels” 109

Содержание

ТЕЛО В МЕНЯЮЩЕМСЯ МИРЕ

- Алиев Р. Т.**
Перформативное тело в виртуальной среде компьютерных игр 15
- Пеннер Р. В.**
Ты узнаешь ее... или о трансформациях женского тела в кинематографе 29
- Суслов И. В.**
Фантастическая телесность политического процесса
(на примере кинематографического материала) 44
- Тихонова С. В. & Резвушкина С. А.**
Фелинизация в цифровую эпоху: котики как стратегия новой идентичности 57

ТРАВМА И ПАМЯТЬ

- Артамонов Д. С.**
Советские памятники в городском пространстве: переформатирование прошлого 80

РАЗНОЕ

- Дыдров А. А. & Визгина М. С.**
«Маленькое» бессмертие: иммортологическая тема в микроформатах интернета 95

РЕЦЕНЗИИ

- Якушенкова О. С.**
Рецензия на книгу Дж. Хауч «Разум, тело и эмоции в практиках восприятия и творчества фан-сообществ: осмысление чувствами» 109

Dear friends, colleagues, readers and authors!

Corpus Mundi is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2020). The journal publishes scholar articles, reviews, information resources, conferences and other scientific materials.

We publish two issues in a year.

The working languages of the Journal are English and Russian.

The Journal is devoted to topical issues in the field of Body Studies, corporality, history of corporality, Body in Mass culture and others.

Aim and Scope

Our goal is to create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of Body studies. With this goal in mind, we aim to ensure that our online publication performs important scientific functions – communication and information – that will not only accumulate new developments in this field, but will also serve as a basis for new discoveries and insights.

The Journal advocates the principles of dialogue of cultures and elimination of conditions for possible conflicts of civilizations. It adheres to the principles of the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial staff aims to remove language barriers and respect the boundaries of the national culture of each nation living on our small planet – Earth.

Our team brought together specialists whose scientific activity is in one way or another related to the study of corporality. In our Journal we are not going to be limited solely to the human body, as we approach the problem of “corporality” from the widest positions.

As we tried to create a space for international communication, we chose English (international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as working languages of our journal.

Our international team, which is represented in the editorial board of the journal, includes specialists from Russia, USA, Great Britain, Spain, China and other countries. All manuscripts submitted to the Editorial board undergo double blind review, which is the fundamental scientific and ethical principles of our project. The digital nature of modern international communications has enabled us to choose the online variant of publication of articles (without physical printing). Therefore, our journal is part of the Open Journal Systems, which allows us to organize perfectly the whole publishing process, but also makes it possible to access information. After all, the reader gets the opportunity to download any article from our site for free. We believe that only the open exchange of information will allow mankind to make a serious breakthrough in the development of science and technology.

We work on the principles of strict confidentiality and careful attention to personal data of users. Therefore, the names and email addresses of authors of this

online publication are used exclusively for the purposes indicated by this online publication and cannot be used for any other purposes or provided to other persons and organizations. In addition, this principle allows to maintain a high level of criticism and impartiality when reviewing manuscripts submitted to the editor, since reviewers can not see the authorship of a particular work. The objectivity of the review is verified by double or sometimes even triple reviews, which avoids one-sidedness when working with those manuscripts that by their nature may go beyond one discipline or traditional approaches that are dominant at the moment. Our main principle that we focus on is SCIENCE.

**Best regards,
Editors**

- ◆ Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-77481 since 31 December 2019
- ◆ Materials are intended for persons over 18 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Corpus Mundi является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2020 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Мы выпускаем 2 номера в год.

Рабочими языками журнала являются русский и английский

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере телесности, Body Studies, истории телесности, телесных модификаций, телу в массовой культуре, литературе и искусстве и другим.

Цель проекта

Создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области Body studies.

Исходя из этой цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевое издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые позволят не только аккумулировать новые достижения в этой области, но и послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранения условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальных культур.

Наш коллектив объединил специалистов, чья научная деятельность так или иначе связана с изучением телесности. В своей работе мы не собираемся замыкаться лишь на теле Человека, так как мы подходим к проблеме «телесности» с самых широких позиций.

Так как мы стремились создать пространство международного общения, в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Наша международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания, включает в себя специалистов из России, США, Великобритании, Испании, КНР и других стран.

Все рукописи, поступающие в издательство, проходят двойное слепое рецензирование, что соответствует принципам нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций дал нам возможность выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Поэтому наш журнал входит в систему Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс и предоставляет свободный доступ к информации. Таким образом читатель получает возможность бесплатно ска-

чать любую статью с нашего сайта. Мы полагаем, что только свободный обмен информацией даст возможность человечеству сделать серьезный рывок в развитии науки и техники.

Мы работаем на принципах строгой конфиденциальности и внимательного отношения к персональным данным пользователей. Поэтому имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, используются исключительно для целей, обозначенных этим сетевым изданием, и не могут быть использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям. Этот принцип позволяет сохранить высокую критичность и непредвзятость при рецензировании рукописей, поступающих в редакцию, так как рецензенты не могут видеть авторство той или иной работы. Объективность рецензии верифицируется двойным или порой даже тройным рецензированием, что позволяет избежать однобокости при работе с теми рукописями, которые по своему характеру могут выходить за рамки одной дисциплины или традиционных подходов, доминирующих в данный момент. Наш главный принцип, на который мы ориентируемся, – НАУЧНОСТЬ.

**С уважением,
редакция журнала**

- ◆ Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-77481 от 31 декабря 2019
- ◆ Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Editorial Team

EDITOR-IN-CHIEF

Rastyam T. Aliev PhD, HSE University in Saint Petersburg.
Saint Petersburg, Russia

ASSOCIATE EDITORS

Serguey N. Yakushenkov Dr. Habilitatus in History, Professor, Independent Researcher.
Astrakhan, Russia.

Olesya S. Yakushenkova PhD, Associate Professor at the Department of Cultural Studies,
Astrakhan State University, Russia

Kwasu David Tembo PhD, University of Edinburgh, Independent Researcher, Zim-
babwe

EDITORIAL BOARD

Alexander N. Meshcheryakov Dr. Habilitatus in History, Professor at the Institute of Classical
East and Antiquity of the National Research University Higher
School of Economics, Russia

Sergei V. Sokolovskiy Dr. Habilitatus in History, Chief Researcher, Center of Anthro-
pocology, Institute of Ethnology and Anthropology, Russian
Academy of Sciences, Russia

Oksana V. Timofeeva Dr. Habilitatus in Philosophy, Professor, Department of Sociol-
ogy and Philosophy, European University at Saint Petersburg,
Russia

Natalia A. Artemenko PhD in Philosophy, Assistant Professor, Department of Cultural
Studies, St. Petersburg State University, Russia

Elena Y. Zavyalova Dr. Habilitatus in Philology, Chair of Literature Department, As-
trakhan State University, Russia

Svetlana B. Nikonova Dr. Habilitatus in Philosophy, Saint-Petersburg University of Hu-
manities and Social Sciences, Russia

Sergey A. Troitskiy PhD., Estonian Literary Museum. Tartu, Estonia.

Elina A. Sarakaeva PhD, Hainan Professional College of Economics and Business in
Haikou, China

Graham H. Roberts Dr. Habilitatus, Associate Professor, Université Paris Nanterre,
France

Yuniya Kawamura PhD, Professor of Sociology, Social Sciences Department Fash-
ion Institute of Technology/State University of NY, USA

Shelton Waldrep PhD, Professor and Chair of English, University of Southern
Maine, USA

Jane Kuenz PhD, Professor and Associate Dean, University of Southern
Maine, Portland, USA

Niharika Dinkar PhD, Associate Professor, Art History and Visual Culture, Boise
State University, USA

Jeremy Mynott	PhD, Associate Professor, Art History and Visual Culture, Boise State University, USA
Thomas Kampe	Dr., Professor of Somatic Performance and Education, Bath Spa University, UK
Amy Bryzgel	Dr., Full Professor and Personal Chair (Film and Visual Culture), University of Aberdeen: Aberdeen, Aberdeenshire, UK
David Brown	PhD, Cardiff School of Sport and Health Sciences, Cardiff Metropolitan University, UK
Michelle Keown	Dr., Professor, Chair in Pacific and Postcolonial Literature, Department of English Literature, School of Literatures, Languages and Cultures, University of Edinburgh, UK
Salomé Sola-Morales	Dr., Professor, Audiovisual Communication and Advertising Department, Seville University, Spain
Shogo Tanaka	PhD, Professor, Center for Liberal Arts, Institute of Civilization Research, TOKAI University, Japan
Valeria Varea	PhD, School of Health Sciences, Division of Sport Science, Örebro University, Sweden

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Растям Туктарович Алиев к.ист.н., Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики – Санкт-Петербург». Санкт-Петербург, Россия

АССОЦИИРОВАННЫЕ РЕДАКТОРЫ

Сергей Николаевич Якушенков д.ист.н., профессор, независимый исследователь. Астрахань, Россия

Олеся Сергеевна Якушенкова к.филос. н., доцент кафедры Культурологии, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

Квасу Дэвид Тембо PhD, Университет Эдинбурга, Независимый исследователь, Зимбабве

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Александр Николаевич Мещеряков д.ист.н., профессор Института классического Востока и античности НИУ ВШЭ, Россия

Сергей Валерьевич Соколовский д.ист. н., гл.н.с. Центра антропоэкологии Института этнологии и антропологии РАН, Россия

Оксана Викторовна Тимофеева д.филос.н., профессор факультета социологии и философии ЕУСПб, Санкт-Петербург, Россия

Наталья Андреевна Артеменко к.филос.н., доцент, Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

Елена Евгеньевна Завьялова д. филол. н., заведующая кафедрой литературы, Астраханский государственный университет, Россия

Светлана Борисовна Никонова д. филос. н., доцент, профессор кафедры философии и культурологии Санкт-Петербургского Гуманитарного университета профсоюзов, Россия

Сергей Александрович Троицкий к.филос.н., Эстонский литературный музей. Тарту, Эстония.

Элина Алиевна Саракаева к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, КНР

Грэм Робертс Dr. Habilitatus, доцент, Университет Париж Нантер, Франция

Юния Кавамура PhD, профессор социологии, факультет социальных наук, Технологический институт моды/Университет штата Нью-Йорк, США

Шелтон Уолдреп PhD, профессор и заведующий кафедрой английского языка, Университет Южного Мэна, США

Джейн Куэнз PhD, профессор и заместитель декана, Университет Южного Мэна, Портленд, США.

Нихарика Динкар	PhD, доцент, факультет история искусств и визуальной культуры, Университет Бойса, США
Джереми Майнотт	Dr. Habilitatus, PhD (Кембридж), почетный профессор, Колледж Вулфсона, Кембридж, Великобритания
Томас Кампе	Dr. Профессор соматической деятельности и образования, Университет Бат Спа, Великобритания
Эми Брызгель	доктор, профессор, зав. кафедрой (кино и визуальная культура), Абердинский университет, Абердин, Великобритания
Дэвид Браун	PhD, Кардиффская школа спорта и наук о здоровье, Кардиффский городской университет, Великобритания
Мишель Кион	доктор, профессор, кафедра тихоокеанской и постколониальной литературы, факультет английской литературы, Школа литературы, языков и культур, Эдинбургский университет, Великобритания
Саломе Сола-Моралес	доктор, профессор, факультет аудиовизуальных коммуникаций и рекламы, Севильский университет, Испания
Сёго Танака	Ph.D., профессор, Центр гуманитарных наук, Институт цивилизационных исследований, Университет ТОКАИ, Япония
Валерия Варера	Ph.D., Школа наук о здоровье, Отдел наук о спорте, Университет Эребру, Швеция

CONTACTS

Founder	Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”
Address	29/1, Botvina St. apt. 50, Astrakhan, Russia, 414052
Editor-in-Chief	Rastyam T. Aliev
Email	admin@corpusmundi.com
CEO	Olesya S. Yakushenkova
Email	admin@corpusmundi.com

**The opinion of the editorial board
may not coincide with the opinion of the authors**

КОНТАКТЫ

Учредитель	Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»
Адрес редакции	414052, Российская федерация, г. Астрахань, ул. Ботвина 29/1, кв. 50
Главный редактор	Алиев Растям Туктарович
Email	admin@corpusmundi.com
Дирекция журнала	Якушенкова Олеся Сергеевна
Email	admin@corpusmundi.com

**Мнение редколлегии журнала
может не совпадать с мнением авторов**



The Performative Body in the Virtual Environment of Video Games

Rastyam T. Aliev

HSE University, Saint Petersburg, Russia.

Email: [rtaliev\[at\]hse.ru](mailto:rtaliev[at]hse.ru) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2812-7655>

Received: 2 September 2024 | Revised: 1 October 2024 | Accepted: 1 November 2024

Abstract

This study focuses on the analysis of corporeality and its performativity in video games within the context of the player's interaction with digital nature. It examines games where nature acts as an active agent, influencing the bodily experiences of the character, such as fatigue, hunger, and adaptation to weather conditions. The application of Judith Butler's performativity theory helps to understand how corporeality in games is constructed through repetitive actions and interactions with the environment. The analysis includes the examination of gender representations, the deconstruction of binary oppositions, and the influence of interfaces on the player's perception of the body. The research demonstrates that corporeality in video games is a dynamic process that changes through interactions with nature and game mechanics, shaping unique forms of bodily experience. The findings contribute to understanding video games as a platform for rethinking corporeality and cultural norms.

Keywords

Corporeality; Performativity; Video Games; Digital Nature; Representation; Environment



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Перформативное тело в виртуальной среде компьютерных игр

Алиев Растям Туктарович

НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург. Санкт-Петербург, Россия.
Email: [rtaliev\[at\]hse.ru](mailto:rtaliev[at]hse.ru) ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2812-7655>

Рукопись получена: 2 сентября 2024 | Изменена: 1 октября 2024 | Принята: 1 ноября 2024

Аннотация

Данное исследование посвящено анализу телесности в компьютерных играх в контексте взаимодействия игрока с цифровой природой. В работе рассматриваются игры, в которых природа выступает активным агентом, влияющим на телесные переживания персонажа, такие как усталость, голод и адаптация к погодным условиям. Применение теории перформативности Джудит Батлер позволяет понять, как телесность в играх создаётся через повторяющиеся действия и взаимодействия с окружающей средой. Анализ включает рассмотрение гендерных репрезентаций, деконструкции бинарных оппозиций и влияния интерфейсов на восприятие тела игрока. Исследование демонстрирует, что телесность в компьютерных играх является процессом, который динамично изменяется через взаимодействие с природой и игровыми механиками, формируя уникальные формы телесного опыта. Полученные результаты способствуют пониманию компьютерных игр как площадки для переосмысления телесности и культурных норм.

Ключевые слова

телесность; перформативность; компьютерные игры; цифровая природа; репрезентация; окружающая среда



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение: игровое тело и цифровая природа

Исследование телесности в компьютерных играх, особенно в контексте взаимодействия с цифровой природой, является важным по нескольким причинам. Компьютерные игры представляют собой не только развлечение, но и сложные симуляторы реальности, в которых игроки взаимодействуют с окружающей средой через цифровое тело, представленное аватаром. Телесность в компьютерных играх стала фундаментальным аспектом игрового взаимодействия, и исследования игр в последние годы всё больше сосредотачиваются на изучении тел, как персонажей, так и игроков (Anderson, 2016a, 2017).

Во-первых, телесность в компьютерных играх — это динамическая конструкция, создаваемая через перформативные действия игрока, такие как движение, взаимодействие с объектами и преодоление препятствий. Взаимодействие с природой усиливает это восприятие (Bayliss, 2010), поскольку игровое тело должно адаптироваться к окружающей среде — к погодным условиям, усталости или голоду (Crick, 2011). Это делает игры активным пространством для выражения телесности, где каждое действие игрока влияет на репрезентацию тела и его взаимодействие с природой. Во-вторых, несмотря на всё большее внимание к телам в игровых исследованиях, изучение репрезентации телесности в цифровых пространствах остаётся недостаточно изученной областью. Телесность в играх, хотя часто исследуется в рамках вопросов идентичности, гендера и расы, редко становится объектом системного анализа (Anderson, 2016a). Это создаёт пробел в понимании того, как компьютерные игры конструируют телесный опыт игрока через взаимодействие с природой и аватарами. Исследование этих аспектов может пролить свет на то, как компьютерные игры создают уникальные формы телесности, что делает их важными для современной культуры и цифровой экологии (Butler, 2015).

Цель данного исследования — анализ телесности и её перформативности в контексте взаимодействия игрока с цифровой природой в компьютерных играх. В рамках исследования будут рассмотрены ключевые аспекты, которые помогают понять, каким образом компьютерные игры конструируют новый телесный опыт и как это отражается на восприятии игроком его «цифрового тела». Во-первых, будет исследована **телесность как перформативная конструкция**. Игровые механики, такие как движение, взаимодействие с объектами и персонажами, создают тело игрока в виртуальном мире, делая его активным участником событий. Важно понять, как через повторяющиеся действия и взаимодействия игрок конструирует своё тело в игре, что расширяет физические и когнитивные границы человеческого опыта. Во-вторых, исследуется **телесность и взаимодействие с природой**. Природа в компьютерных играх часто выступает активным элементом взаимодействия, влияющим на физическое состояние аватара игрока — например, через усталость,



здоровье, воздействие погодных условий. Это важно для того, чтобы понять, как природные элементы в играх формируют уникальный телесный опыт, отражая более широкие вопросы человеческого взаимодействия с природой в цифровой культуре.

Третьим аспектом станет **гендерная репрезентация телесности**. Важным элементом исследования будет анализ того, как гендерные роли изменяются через цифровые тела в играх. Особое внимание будет уделено тому, как природа влияет на эту перформативность и как игры разрушают или, напротив, закрепляют традиционные гендерные стереотипы. Наконец, будет исследован **влияние интерфейсов и игровых механик на телесность**. Интерфейсы компьютерных игр и механики, связанные с движением, выживанием или взаимодействием с природой, формируют уникальный опыт телесного восприятия в цифровом мире (Bayliss, 2010). Это важно для понимания того, как технические аспекты игры влияют на создание и восприятие тела в виртуальном пространстве. Исследование этих аспектов не только расширит понимание телесности в цифровых играх, но и позволит выявить, каким образом игры становятся площадкой для экспериментов с телом и взаимодействием с природой.

Исследование перформативности и телесности в компьютерных играх можно рассматривать через теоретические концепты, сформулированные Джудит Батлер и другими учёными, специализирующимися на телесности в цифровых медиа. В своей работе *Gender Trouble* Батлер утверждает, что гендер и телесность не являются фиксированными сущностями, а формируются через повторяющиеся действия, социальные нормы и практики. Телесность аватара в компьютерных играх может быть рассмотрена как перформативное явление, которое создаётся через взаимодействие игрока с игровым миром и его механиками (Butler, 1990). **Концепт телесности (embodiment)** в компьютерных играх также важен для анализа телесности. Кэтрин Хейлс утверждает, что воплощённость в цифровых средах интегрирует физическое и цифровое тело игрока, что открывает новые формы телесного опыта в виртуальных пространствах (Hayles, 2000). Это особенно актуально для понимания, как игроки «переживают» свои аватары в компьютерных играх через визуальные и сенсорные стимулы. **Феноменология телесности** Мориса Мерло-Понти (Merleau-Ponty, 1962) подчёркивает, что тело является активным участником восприятия и действия. В играх, таких как *Portal 2*, игроки сталкиваются с необходимостью осознанного использования своего цифрового тела, чтобы взаимодействовать с пространством игры, что подчёркивается в теории Мерло-Понти о важности телесного восприятия (Anderson, 2016b).

Исследования **телесности в компьютерных играх** также подробно рассмотрены Скай Лареллом Андерсоном, который в своей диссертации анализирует, как тело игрока и его аватар взаимодействуют с игровыми механиками и интерфейсом, подчёркивая эстетические и физические аспекты



игрового опыта (Anderson, 2016a). Игры, такие как *Wii Fit U*, фокусируются на телесных ощущениях игроков, активно вовлекая их физическое тело в процесс игры, что расширяет традиционные представления о взаимодействии тела с цифровым пространством. Тимоти Крик обсуждает **феноменологический** подход к телесности в играх и утверждает, что взаимодействие игрока с цифровыми телами является полностью воплощённым и чувственным процессом (Crick, 2011). В играх, где тело игрока становится активным элементом игрового процесса, важно понимать, как цифровые изображения интегрируются с физическими ощущениями и восприятиями игрока.

Таким образом анализ телесности в компьютерных играх через перформативность, воплощённость и феноменологический подход позволяет глубже понять, как цифровые тела конструируются в играх и как игроки взаимодействуют с ними на физическом и психологическом уровнях.

Центральной гипотезой исследования является утверждение о том, что телесность игрока в компьютерных играх перформируется через взаимодействие с цифровой природой и игровыми механиками. Это взаимодействие позволяет игрокам воспринимать своё цифровое тело не как отдельный элемент, а как расширение и продолжение их физического тела. В результате, игровая среда требует от игрока адаптации к цифровым условиям, включая природные элементы, что приводит к уникальному восприятию телесности в виртуальном пространстве.

Природа в компьютерных играх, будучи активным элементом игрового мира, не только задаёт контекст для выживания, движения или действий аватара, но и влияет на само восприятие игроком своего цифрового тела. Например, механики усталости, холода, голода или исцеления создают новый слой опыта, в котором телесные ограничения и возможности пересекаются с виртуальной природой. Такая динамика формирует у игрока восприятие своего тела как объекта, подверженного виртуальным законам природы, что напрямую воздействует на его телесные ощущения и восприятие в игре.

Исследовательский вопрос: Как взаимодействие игрока с природными элементами в компьютерных играх влияет на восприятие и перформативное конструирование телесности в виртуальных пространствах?

Этот вопрос позволяет исследовать, каким образом цифровая природа и её элементы не просто фон для игровых событий, но активный участник, влияющий на телесный опыт игрока. Взаимодействие с природой заставляет игрока переживать различные физические состояния аватара, что приводит к изменению восприятия собственного тела в виртуальном мире.



Методология: перформативность в компьютерных играх

В данном исследовании используется **теория перформативности Джудит Батлер** для анализа телесности в компьютерных играх. Теория перформативности утверждает, что тело и его социальные характеристики, такие как гендер и идентичность, формируются через повторяющиеся действия и практики, а не существуют как фиксированные сущности (Butler, 2015). В контексте компьютерных игр, тело игрока, представленное через аватара, также можно рассматривать как результат перформативных актов — действий, которые игрок выполняет в игровом пространстве. Данный методологический подход помогает рассмотреть, как взаимодействие игрока с природой в играх (например, с элементами окружающей среды, погодными условиями, ландшафтами) создает уникальные телесные переживания. Цифровая природа становится активной частью игрового опыта, влияя на тело аватара, его возможности и ограничения. Каждое действие в игре, связанное с природными элементами — например, движение по пересечённой местности, выживание в суровых условиях или взаимодействие с природными объектами, — является перформативным актом, через который формируется телесный опыт игрока. Этот подход позволяет не просто анализировать механики игр, но и изучить, как игрок через повторяющиеся действия адаптируется к цифровой среде, конструируя своё цифровое тело через взаимодействие с природой.

Выборка игр для исследования базируется на критериях, которые акцентируют внимание на телесности аватара и взаимодействии с природой, поскольку такие элементы позволяют наиболее наглядно проанализировать перформативные аспекты телесности через игровые механики. Для исследования были выбраны игры, которые соответствуют следующим критериям:

- **Цифровая природа как активная часть игрового процесса:** игры, где природа не просто выступает фоном, но активно влияет на действия и возможности аватара, например, через механики выживания, адаптации к погодным условиям и преодоление природных препятствий.
- **Фокус на телесных ограничениях и возможностях:** игры, в которых механики усталости, голода, здоровья или физических возможностей персонажа являются ключевыми элементами игрового опыта.
- **Интерактивность с природными объектами:** игры, где персонаж должен взаимодействовать с природными элементами (например, ресурсы, ландшафт, погодные явления), чтобы продвигаться по сюжету или решать игровые задачи.

На основе этих критериев была составлена следующая выборка игр для исследования:

1. **Red Dead Redemption 2** (Rockstar Games, 2018)



- В игре ключевую роль играет взаимодействие с природой: ландшафты, погодные условия и выживание в дикой природе влияют на физическое состояние персонажа, его усталость и потребности в пище и отдыхе.

2. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Nintendo, 2017)

- Игра акцентирует внимание на взаимодействии с природными элементами, такими как погода, температура, ветер и ландшафт. Игрок должен адаптировать действия своего персонажа к условиям окружающей среды, что напрямую влияет на его телесность и выживаемость.

3. **Valheim** (Iron Gate Studio, 2021)

- Игра ориентирована на кооперативное выживание в вымышленном мире, где природа играет ключевую роль: игроки сталкиваются с погодными явлениями, голодом, необходимостью собирать ресурсы и строить укрытия, что формирует уникальный телесный опыт в игре.

4. **Death Stranding** (Kojima Productions, 2019)

- Игра требует от игрока физического управления персонажем в сложных природных условиях. Игровые механики включают преодоление природных препятствий, управление физической усталостью и балансом персонажа, что создает сложный телесный опыт.

5. **The Forest** (Endnight Games, 2018)

- Игра фокусируется на выживании в лесу после авиакатастрофы, где телесность персонажа подвергается воздействию природы: голод, жажда, ранения и усталость требуют от игрока постоянного взаимодействия с природными ресурсами для выживания.

Эти игры были выбраны, поскольку они репрезентируют взаимодействия игрока с природой через перформативные акты, влияющие на восприятие и конструирование телесности в виртуальных мирах.

Для анализа репрезентации телесности в компьютерных играх в данном исследовании используется **качественный метод анализа**, который фокусируется на изучении игровых механик, интерфейсов и взаимодействий персонажа с природной средой. Цель этого подхода заключается в том, чтобы выявить, как игровые элементы — механики выживания, физические ограничения персонажа и его взаимодействие с окружающей средой — влияют на восприятие игроком своего цифрового тела. Это позволяет детально изучить, как телесность игрока формируется и изменяется в зависимости от условий, созданных игровой средой.



Методы анализа включают следующие направления:

- 1. Анализ игровых механик.** В данном аспекте основное внимание сосредоточено на изучении того, как механики, связанные с физическим состоянием персонажа, такие как усталость, здоровье, голод или адаптация к погодным условиям, воздействуют на телесность в игре. Анализируется, как различные игры вводят механики, требующие от игрока поддержания физической формы персонажа. Например, в *Red Dead Redemption 2* игрок должен следить за тем, чтобы персонаж отдыхал и питался, а в *Death Stranding* важно преодолевать природные препятствия и сохранять баланс. В *Valheim* ключевым элементом является взаимодействие с природными ресурсами, что также непосредственно влияет на состояние аватара.
- 2. Анализ интерфейсов.** Интерфейсы компьютерных игр играют важную роль в передаче информации о физическом состоянии персонажа. В рамках этого направления рассматриваются визуальные индикаторы, такие как шкалы здоровья, усталости или голода, а также тактильные элементы, например вибрация контроллера, и аудиовизуальные эффекты. Эти элементы сигнализируют игроку о телесных изменениях персонажа и его реакции на окружающую среду. Например, в *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* персонаж может замёрзнуть или перегреться в зависимости от погодных условий, и это отображается через интерфейс и поведенческие реакции аватара.
- 3. Качественный контент-анализ взаимодействий персонажа с природой.** Этот метод используется для изучения того, как взаимодействие с природной средой влияет на телесность персонажа. Проводится анализ игровых ситуаций, когда персонаж преодолевает природные препятствия, использует ресурсы и адаптируется к условиям среды. Например, в *The Forest* персонаж должен выживать в условиях дикой природы, и такие элементы, как голод, жажда и физические ранения, становятся неотъемлемой частью его телесного опыта.
- 4. Нарративный анализ.** Изучение сюжетной линии игр помогает понять, как сюжетные элементы влияют на восприятие телесности. Например, в *Red Dead Redemption 2* здоровье и физическое состояние персонажа тесно связаны с его ролью в повествовании и развитием сюжета. Нарративный анализ позволяет исследовать, как физические изменения персонажа становятся важными элементами игрового процесса и усиливают эффект перформативности его тела.

Обоснование выбора методов анализа:

- **Качественный контент-анализ** является эффективным инструментом для изучения того, как взаимодействие с природой и игровые механики



вливают на телесные ощущения игрока. Этот метод позволяет выявить особенности формирования телесного опыта в виртуальном пространстве и то, как телесность адаптируется к цифровым условиям.

- **Анализ интерфейсов** предоставляет возможность понять, как визуальные и аудиальные элементы передают информацию о состоянии тела персонажа и как это влияет на восприятие игроком своего цифрового тела в игре. Это важно для изучения способов, которыми игра формирует у игрока ощущение телесного присутствия.
- **Нарративный анализ** помогает раскрыть, каким образом сюжет усиливает перформативность телесности персонажа. Взаимосвязь между физическим состоянием аватара и его ролью в сюжете показывает, как телесность становится центральной частью повествования и игрового опыта.

Предложенный аналитический подход позволяет детально изучить, как компьютерные игры создают и репрезентируют телесность через взаимодействие с природой, интерфейсы и механики, влияя на опыт и восприятие игрока в виртуальном мире.

Результаты: телесность и игровые механики

Результаты исследования демонстрируют, что телесность игрока в компьютерных играх не является статичной сущностью, а формируется через перформативные акты, обусловленные взаимодействием с цифровой природой. Согласно теории перформативности Джудит Батлер, тело не дано изначально, оно создаётся и переосмысливается через повторяющиеся действия и практики. В контексте компьютерных игр, каждое движение, взаимодействие с объектами и природой, каждое преодоление препятствий формируют тело аватара, что делает его динамичной и многослойной конструкцией. Телесность в играх, таких как *Red Dead Redemption 2*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Valheim*, *Horizon Zero Dawn*, *The Forest*, *Death Stranding* перформируется через постоянные взаимодействия с природными элементами. Игрок вынужден адаптироваться к погодным условиям, к физической усталости, голоду и другим факторам, что приводит к ощущению телесного присутствия и зависимости от окружающей среды. Эти элементы природы задают рамки для перформативных актов игрока, а сама природа становится активной частью сцены, где происходит телесное исполнение. Взаимодействие с ландшафтом, преодоление препятствий, использование ресурсов – все эти акты создают уникальный телесный опыт. Например, в *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* телесность персонажа активно формируется через взаимодействие с природной средой. Персонаж испытывает усталость при лазании, плавании и охоте, сталкивается с погодными условиями (жара, холод), что требует от игрока постоянной адаптации. В холодных зонах персонажу необходимо



согреваться у костров или носить соответствующую одежду, что непосредственно влияет на его физическое состояние и продолжительность взаимодействия с окружающим миром. В *Red Dead Redemption 2* персонаж сталкивается с различными природными условиями, влияющими на его физическое состояние: усталость, ранения, голод и погодные изменения. Взаимодействие с природой (охота, рыбалка, сбор растений) влияет на выживание персонажа, делая природные элементы неотъемлемой частью игрового процесса (Donald & Reid, 2020). Например, усталость замедляет передвижение, что заставляет игрока искать способы восстановления, влияя на стратегию прохождения.

В *Valheim* игроки взаимодействуют с природой в кооперативном режиме, где телесность персонажа испытывается через выживание в суровых условиях. Постоянное воздействие голода, холода и природных стихий требует от игроков строительства укрытий и добычи ресурсов, чтобы поддерживать жизнеспособность персонажа. Взаимодействие с окружающей средой становится важным элементом телесного опыта, требующего постоянной адаптации к изменяющимся условиям. В *Horizon Zero Dawn* тело главной героини также перформатируется через взаимодействие с природными и техногенными элементами. Процесс охоты, исследования окружающей среды и взаимодействие с машинами требует от игрока физической ловкости и стратегического подхода. Каждый шаг героини зависит от её взаимодействия с природой, где выживание и успех зависят от эффективного использования природных ресурсов и преодоления физических препятствий. В *The Forest* персонаж находится в дикой природе после крушения самолёта, и его телесность подвергается постоянным испытаниям: травмы, голод и взаимодействие с агрессивной природной средой становятся основными элементами выживания. Игрок вынужден искать ресурсы для исцеления, добывать пищу и защищаться от опасностей, что напрямую влияет на физическое состояние персонажа и его способность продолжать игру. В *Death Stranding* телесность персонажа подвержена влиянию суровых природных условий. Персонаж несёт тяжелые грузы, преодолевает горные хребты и взаимодействует с погодными условиями, что вызывает усталость и физическое напряжение. Природные элементы не просто фон игры, а активный участник телесного опыта, определяющий границы и возможности персонажа в игре.

Анализ продемонстрировал, что во всех рассмотренных играх телесность персонажа активно конструируется через взаимодействие с природой. Игровые механики, задающие физические ограничения, такие как усталость, ранения или погодные условия, формируют уникальные телесные переживания, требующие от игрока адаптации и стратегического планирования для успешного прохождения игры. Игра как сцена для телесных перформансов предполагает, что природа не является просто фоном, а активным агентом, который влияет на физические возможности аватара и формирует его идентичность. Взаимодействие с природой в игре, будь то выживание в суровых



условиях или исследование виртуальных лесов и гор, подталкивает игрока к созданию уникальной телесной идентичности, отражающей не только физическое присутствие, но и культурные и социальные коды, встроенные в игровую среду.

Кроме того, важным аспектом перформативности тела является деконструкция бинарных оппозиций, таких как «человек — природа» или «реальное — виртуальное». В цифровых играх границы между телом игрока и природой размыты: они создают друг друга через постоянное взаимодействие. Тело игрока становится частью природы, а природа, в свою очередь, влияет на его телесные характеристики и восприятие. В играх вроде *Valheim* (Horbiński & Zagata, 2021) или *The Forest* игроки переживают физические и эмоциональные изменения, которые напрямую связаны с взаимодействием с окружающей средой.

Гендерная репрезентация также имеет важное значение в контексте перформативности телесности в компьютерных играх. Согласно теории Батлер, гендер не является фиксированной характеристикой, а формируется через повторяющиеся действия. В играх, где игроки могут создавать аватары разного пола, взаимодействие с природой и игровыми механиками позволяет пересматривать традиционные гендерные роли. Например, в *Horizon Zero Dawn* главный персонаж Элой демонстрирует физическую ловкость и силу, что размывает традиционные гендерные ожидания и подчеркивает её независимость в суровой природной среде.

Результаты исследования подтверждают, что телесность в компьютерных играх — это процесс, а не статичная сущность. Она постоянно переосмысливается через взаимодействия с природой, игровыми механиками и другими персонажами. Перформативность тела в игре позволяет игрокам переживать свой опыт не как отдельную физическую реальность, а как интегрированную часть виртуального мира, где природа и тело являются взаимозависимыми элементами.

Дискуссия: границы телесности и природы

Результаты данного исследования показали, что телесность в компьютерных играх активно конструируется через взаимодействие с природными элементами и игровыми механиками. Эти результаты подтверждают теоретические ожидания перформативности, предложенные Джудит Батлер, согласно которым тело не является фиксированной сущностью, а конструируется и переживается через действия и взаимодействия с окружающей средой (Butler, 1990). Природа в компьютерных играх, как показано в анализе, становится важным агентом, влияющим на физическое состояние и восприятие тела игрока. Игры, такие как *Red Dead Redemption 2* и *Valheim*, демонстрируют, что взаимодействие с природными условиями (например, климат, ресурсы) создает телесные ограничения и возможности, которые изменяют стратегию



и поведение игрока в игре (Crick, 2011). Взаимодействие с природой, таким образом, отражает идею о том, что тело в игре является продуктом постоянных изменений и адаптаций (Anderson, 2016a). Эти результаты также демонстрируют важность игрового процесса для формирования динамичного телесного опыта. Например, в *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* игроки вынуждены учитывать физическое состояние персонажа в условиях экстремальных погодных явлений, что приводит к формированию уникальных телесных переживаний, связанных с постоянной адаптацией. Природа здесь становится агентом, который задает телесные границы и формирует перформативные акты игрока, что поддерживает теорию о том, что тело — это результат непрерывного взаимодействия с внешними условиями (Shaviro, 2010).

Социокультурные аспекты телесности в компьютерных играх также играют важную роль, поскольку они отражают и одновременно переосмысливают культурные нормы и гендерные роли. В некоторых играх, таких как *Horizon Zero Dawn*, взаимодействие главной героини Элой с природой показывает деконструкцию традиционных гендерных ролей. Телесные возможности персонажа, такие как ловкость и сила, позволяют ей преодолевать физические ограничения, которые традиционно ассоциируются с мужскими персонажами в играх. Это размывает гендерные стереотипы и демонстрирует, что телесность в компьютерных играх может быть независимой от гендерных предписаний. Однако, в таких играх, как *Red Dead Redemption 2*, наблюдается укрепление традиционных гендерных ролей. Главный герой, Артур Морган, взаимодействует с природой через механики, которые подчеркивают его силу и выносливость, что соответствует традиционным мужским стереотипам (Ventomäki, 2022). Эти механики отражают культурные нормы, где мужественное тело воспринимается как физически доминирующее, способное подчинить природу (Anderson, 2016b). В то же время игры, такие как *Valheim* и *Death Stranding*, предоставляют возможность игрокам взаимодействовать с природой вне гендерных стереотипов, что позволяет исследовать новые формы телесности и гендерной перформативности в виртуальной среде (Hayles, 2000).

Ограничением данного исследования является выборка игр, сосредоточенная на взаимодействии с природой. Несмотря на то, что эти игры предоставляют богатый материал для анализа перформативности телесности, выборка охватывает лишь определённые жанры и механики, такие как выживание, физическая адаптация и преодоление препятствий в условиях природы. Это может ограничивать обобщаемость выводов, так как исследование не включает игры, где телесность конструируется через другие элементы, такие как социальное взаимодействие, магические способности или научно-фантастические элементы. Для будущих исследований представляется важным расширить выборку и включить игры из других жанров, чтобы изучить, как телесность и перформативность конструируются в разных игровых контек-



стах. Например, игры с акцентом на социальные отношения или с элементами фантастики могут предложить новые модели телесного опыта и взаимодействия с окружающим миром. Кроме того, перспективным направлением исследования является изучение телесности в виртуальной реальности (VR), где взаимодействие с цифровой природой и физическим телом игрока происходит на более непосредственном уровне, что открывает новые горизонты для изучения перформативности тела в компьютерных играх.

Заключение: новый телесный опыт в играх

Результаты данного исследования показали, что телесность в компьютерных играх активно формируется через взаимодействие с природными элементами и игровыми механиками. В играх, таких как *Red Dead Redemption 2*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* и *Valheim*, физические состояния персонажей — усталость, голод, выносливость — оказываются в центре перформативного опыта, который динамично меняется в зависимости от условий окружающей среды. Природа в играх играет важную роль, выступая не просто фоном для событий, а активным агентом, влияющим на телесные границы и возможности аватара. Это исследование расширяет наше понимание телесности, показывая, что цифровое тело в играх является результатом постоянных перформативных актов, которые зависят от взаимодействия с природой и механик выживания.

Полученные результаты могут быть полезны для разработчиков игр, исследователей компьютерных игр и теоретиков культуры. Для разработчиков результаты исследования подчеркивают важность реалистичного взаимодействия с природной средой и его влияние на телесность персонажей, что может улучшить погружение игроков в игровой процесс. Для исследователей компьютерных игр данный анализ предоставляет новые данные о том, как телесность в цифровом пространстве формируется через взаимодействие с природными элементами и механиками выживания. Для теоретиков культуры исследование раскрывает, как компьютерные игры могут выступать площадкой для деконструкции традиционных представлений о гендере и телесности, предоставляя возможность переосмыслить культурные нормы через цифровую перформативность тела. Перспективы дальнейших исследований в области телесности и взаимодействия с природой в компьютерных играх могут включать расширение выборки игр для анализа других жанров и механик, таких как социальное взаимодействие или фантастические элементы, которые также влияют на восприятие тела. Более того, интересным направлением может стать исследование телесности в играх виртуальной реальности (VR), где взаимодействие с цифровой средой и телом игрока происходит на более непосредственном уровне. Это позволит углубить понимание перформативности тела и исследовать новые способы восприятия физического опыта в цифровых мирах.



Список литературы | References

- Anderson, S. L. (2016a). *Gaming Bodies: Video Game Corporeality in Characters, Players, and Representations* [Thesis or Dissertation, University of Minnesota]. <https://hdl.handle.net/11299/182253>
- Anderson, S. L. (2016b). Turning pixels into people: Procedural embodiedness and the aesthetics of third-person character corporeality. *Journal of Games Criticism*, 3(2), 1–31.
- Anderson, S. L. (2017). The corporeal turn: At the intersection of rhetoric, bodies, and video games. *Review of Communication*, 17(1), 18–36. <https://doi.org/10.1080/15358593.2016.1260762>
- Bayliss, P. (2010). *Videogames, Interfaces, and the Body: The importance of embodied phenomena to the experience of videogame play* [Doctoral Thesis]. RMIT University.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2015). *Notes Toward a Performative Theory of Assembly*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/9780674495548>
- Crick, T. (2011). The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming. *Games and Culture*, 6(3), 259–269. <https://doi.org/10.1177/1555412010364980>
- Donald, I., & Reid, A. (2020). The wild west: Accuracy, authenticity and gameplay in red dead redemption 2. *Media Education Journal*, 66, 15–23.
- Hayles, N. K. (2000). How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. *Public Understanding of Science*, 9(4), 464–465. <https://doi.org/10.1088/0963-6625/9/4/704>
- Horbiński, T., & Zagata, K. (2021). Map Symbols in Video Games: The Example of “Valheim.” *KN - Journal of Cartography and Geographic Information*, 71(4), 269–283. <https://doi.org/10.1007/s42489-021-00085-0>
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge.
- Shavero, S. (2010). Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, *Boarding Gate* and *Southland Tales*. *Film-Philosophy*, 14(1), 1–102. <https://doi.org/10.3366/film.2010.0001>
- Ventomäki, H. (2022). *Representation of nature in Red Dead Redemption 2* [Master Thesis]. University of Oulu.



You Will Recognize Her... About the Transformations of the Female Body in Cinema

Regina V. Penner

South Ural State University. Chelyabinsk, Russia.

Email: [penner.r.v\[at\]gmail.com](mailto:penner.r.v[at]gmail.com) ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3277-7274>

Received: 3 November 2024 | Revised: 10 November 2024 | Accepted: 18 November 2024

Abstract

The study of female corporality in cinema is relevant in the context of the analysis of contemporary ideas about the body as a cultural and ideological construct. In the con-text of mass visual culture, the female body is often depicted stereotypically, emphasizing either sexualized or vulnerable aspects, which limits the depth of perception of corporality and female identity. The purpose of the article is to identify how cinematic images of the female body serve as a means of conveying cultural and social meanings, as well as to expose the illusory nature of ideas about the female body often created by screen culture. The study applies methods of socio-philosophical, cultural and feminist analysis, as well as the theory of visual media. Particular attention is paid to the concept of the “male gaze” and the fragmentation of corporality, which are used to identify and deconstruct stereotypical images in cinema. One of the key results of the work was the conclusion that the female corporality on screen is often depicted as a visually attractive shell, devoid of deep meaning and authenticity. Cinema represents the body as an object of the viewer's gaze, reinforcing ideological stereotypes and turning the body itself into an instrument of manipulation. The absence of an authentic body leads to a loss of subjectivity, which creates a need for new approaches to visualizing corporeality that can bring the viewer closer to an authentic experience.

Keywords

Body; Female Corporality; Visualizing Corporeality; Cinema; Viewer; Culture; Ideology; Male Gaze; Object of the Viewer's Gaze; Subjectivity; Social Subject



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Ты узнаешь ее... или о трансформациях женского тела в кинематографе

Пеннер Регина Владимировна

Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет). Челябинск, Россия. Email: penner.r.v@gmail.com
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3277-7274>

Рукопись получена: 3 ноября 2024 | Изменена: 10 ноября 2024 | Принята: 18 ноября 2024

Аннотация

Исследование женской телесности в кино актуально в контексте анализа контемпоральных представлений о теле как культурном и идеологическом конструкте. В условиях массовой визуальной культуры женское тело часто изображается стереотипно, подчёркивая либо сексуализированные, либо уязвимые аспекты, что ограничивает глубину восприятия телесности и женской идентичности. Цель статьи – выявить, каким образом кинематографические изображения женского тела служат средством передачи культурных и социальных значений, а также разоблачить иллюзорность представлений о женском теле, часто создаваемых экранной культурой. В исследовании применены методы социально-философского, культурологического и феминистского анализа, а также теории визуальных медиа. Особое внимание уделяется концепции «мужского взгляда» и фрагментации телесности, которые используются для выявления и деконструкции стереотипных образов в кино. Одним из ключевых результатов работы стало заключение о том, что женская телесность на экране часто изображается как визуально привлекательная оболочка, лишённая глубинного смысла и подлинности. Кино репрезентирует тело как объект зрительского взгляда, закрепляя идеологические стереотипы и превращая само тело в инструмент манипуляции. Отсутствие подлинного тела ведёт к утрате субъективности, что вызывает потребность в новых подходах к визуализации телесности, способных приблизить зрителя к аутентичному опыту.

Ключевые слова

тело; женская телесность; визуализация телесности; кино; зритель; культура; идеология; мужской взгляд; объект взгляда зрителя; субъективность; социальный субъект



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Идея женского тела в кинематографе – это многослойный и противоречивый феномен, связанный с вопросами красоты, уязвимости, сексуальности и социальной идентичности. Женское тело на экране часто становится символом, который передает не только эстетические, но и социальные смыслы. В кинематографе женское тело нередко превращается в объект зрительского желания и эстетического созерцания, наделенное определенными культурными значениями и ценностными установками.

Изображение женского тела в кино подчинено взгляду, что в феминистской теории стал именоваться «мужским» (male gaze) (см., например, Mulvey, 1975). Зритель, вовлеченный в созерцание женской красоты, оказывается в роли вуайериста, наблюдающего за физической привлекательностью героини. Эта практика превращает женское тело в объект, который вызывает не только восхищение, но и желание. Женская внешность, движения и позы подчеркиваются таким образом, чтобы привлекать внимание зрителей, нередко в ущерб раскрытию характера и глубине сюжета.

В фильмах ужасов женское тело часто оказывается символом уязвимости и вызывает в зрителях тревогу. Характерно, что такие образы привлекают внимание к хрупкости и смертности человека, а не только к внешней привлекательности. Например, сцена душа в фильме «Психо» А. Хичкока показывает женщину в состоянии уязвимости – обнаженную, обезоруженную; именно она оказывается жертвой жестокого убийства. В этой сцене женское тело лишено силы и защищенности, оно превращается в символ опасности и угрозы со стороны внешнего мира. Такие образы формируют специфический культурный контекст, в котором женская нагота ассоциируется с опасностью и страхом, а не только с красотой.

С другой стороны, женское тело на экране может быть наделено силой и властью через сексуальность. В фильмах жанра “Femme Fatale” героини используют свою привлекательность, чтобы манипулировать и побеждать других персонажей. Тем не менее, образ роковой женщины несет в себе определенный парадокс; зачастую такие персонажи оказываются антагонистами, линия их поведения – аморальной, а сам сюжет разворачивается в сторону их наказания.

Женское тело в кинематографе – это поле культурных и социальных значений, которое отражает и формирует восприятие зрителя. От объекта вожделения до символа силы и страха, женское тело становится носителем социальных установок и культурных парадигм, которые меняются в зависимости от времени, жанра и социальной среды. В то время как традиционные образы женского тела в кино все еще широко распространены, наблюдается все больше попыток переосмыслить и расширить эти представления, добавляя



женским персонажам новые черты, позволяя им выйти за пределы стереотипов и стать сложными, сильными и многогранными героями.

Идеи тела в рефлексиях на кинематограф

Тело как объект взгляда

В книге «Как устроено кино» Эдвард Росс рассматривает способы, которыми фильмы показывают человеческое тело, акцентируя внимание на культурных и социальных значениях, которые режиссёры, сценаристы и студии вкладывают в изображение телесности (Росс, 2017). Э. Росс выделяет ряд ключевых аспектов того, как кинематограф использует тело в качестве инструмента для передачи идей, вызывая у зрителей различные эмоциональные и интеллектуальные реакции. Он отмечает, что человеческое тело в фильмах часто становится объектом пристального внимания. Камера позволяет зрителям «вглядываться» в тела, как если бы они сами были соучастниками происходящего на экране. Такой акцент на телесности помогает кинематографу управлять зрительским восприятием, формировать представления о сексуальности и социальной роли героев, делая их привлекательными или отталкивающими.

Э. Росс указывает, что режиссёры часто фрагментируют человеческое тело, показывая его по частям, чтобы акцентировать внимание на тех или иных его аспектах. К примеру, руки, глаза, лицо могут символизировать определённые черты характера или состояния, такие как сила, интеллект, страх. Эта техника фрагментации позволяет создавать образы, наполненные символическим значением. В фильмах ужасов тело часто становится источником страха и омерзения. Режиссёры используют мутации, ранения и разложения для создания пугающих образов. Такие образы не только привлекают внимание к уязвимости человеческого тела, но и вызывают глубокие эмоциональные реакции, связанные с нашим страхом смерти и физического разрушения.

Э. Росс также анализирует гендерные аспекты изображения тел в кино, рассматривая, как визуальная репрезентация мужчин и женщин отражает и поддерживает стереотипы. Например, женское тело чаще становится объектом сексуализации, в то время как мужское тело подчёркивается в контексте силы и мощи. Эта тенденция поднимает вопросы о том, как кино влияет на восприятие гендера и идеалы красоты в обществе. Фильмы часто используют тело для выражения культурных и этнических различий, а также для формирования идентичности героев. В кино, где действие разворачивается в разных культурах и исторических периодах, образы тел могут отражать этнические и расовые различия, а также служить способом различения «своих» и «чужих».

Фильмы о киборгах, андроидах и биотехнологиях исследуют границы между человеком и машиной, поднимая вопросы о том, как технологии могут



изменить наше восприятие человеческого тела и его возможностей. Э. Росс ставит под сомнение границы между телесностью и технологией.

Отелеснивание технологий в зрительском опыте

В книге “Embodying Technesis” М. Хансен тоже исследует связь между человеческим телом и технологиями, фокусируя внимание не на сюжетах фильмов, но опытах бытия зрителем (Hansen, 2000). Основная идея работы в том, что технологии нельзя рассматривать только как нечто внешнее по отношению к человеку и письменной культуре. М. Хансен вводит понятие *technesis*, формы технологической репрезентации, которая влияет на способ понимания и восприятия человеком окружающего мира. Согласно Л.Ю. Кисляковой, технологии и человеческое тело у М. Хансена тесно связаны: технологии преобразуют опыт восприятия и расширяют границы возможного для человека, становясь частью его когнитивных и телесных процессов (Кислякова, 2010). М. Хансен опирается на концепцию воплощенной субъективности, подчеркивая, что новые медиа способны расширять телесные возможности, позволяя зрителю активно участвовать в процессе восприятия, а не просто быть пассивным наблюдателем (Hansen, 2004).

Тело как культурная и социальная метафора

В книге «Теория кино» Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера демонстрация человеческого тела в кино рассматривается с философской и культурологической точек зрения (Эльзессер & Хагенер, 2016). Авторы анализируют, как кинематограф отражает телесность, усиливая эмоциональное восприятие зрителей и углубляя их понимание человеческой сущности.

Т. Эльзессер и М. Хагенер подчеркивают, что тело в кино является мощным визуальным инструментом, через который выражаются идеи и концепции, вызывающие отклик на уровне чувств и ассоциаций зрителей. Например, в фильмах ужасов тело становится символом уязвимости и смертности, пробуждая у зрителей сильные реакции в виде отвращения или страха. Авторы отмечают, что тело в кино может служить метафорой различных социальных и культурных вопросов. Телесные образы нередко отражают политические и гендерные темы, а также раскрывают идеологические противоречия. Кино активно использует тело для манипуляции зрительскими ощущениями. Особенное внимание уделяется тому, как изображения телесных изменений и физических трансформаций вызывают у зрителей психологический и даже физический отклик, вовлекая их в экранное действие. А.В. Венкова отмечает, что в книге тело в кино представлено как многогранный и важный элемент, посредством которого фильмы не только рассказывают истории, но и создают культурные, социальные и эмоциональные нарративы (Венкова, 2017).

Телесные переживания в постыдном удовольствии от плохих фильмов

В книге «Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа» А.В. Павлов определяет



демонстрацию человеческого тела в фильмах как элемент, формирующий культурное и идеологическое восприятие зрителя (Павлов, 2015). Ключевые темы, затронутые в книге, включают телесность в контексте кинематографа ужасов, социальные и политические метафоры, а также эффект «телесного переживания». Например, фильмы ужасов изображают тело как уязвимый объект, подверженный деформации. Дэвид Кроненберг фокусируется на мутациях и физическом разрушении, что вызывает у зрителей не только эмоциональный, но и физический отклик, создавая «телесный» опыт просмотра. В таких работах как «Муха» канадский режиссёр используют гротескные изменения тела, чтобы вызвать у зрителя отвращение и страх, акцентируя внимание зрителей на уязвимости человека перед болезнями и технологическими вмешательствами.

Репрезентация тела в кино могут служить символом политических и социальных конфликтов. Например, тела в фильмах часто являются метафорами для классовых и социальных разногласий. В изображении сверхчеловеческих или деформированных тел виден интерес общества к силе и уязвимости, темы, отражающие страхи и стремления эпохи. Телесность становится проводником идеологии, проявляясь как политическое бессознательное, то есть как символическая форма выражения коллективных тревог. Книга демонстрирует, что изображение человеческого тела в массовом кино не ограничивается развлекательной функцией. Тело на экране – это мощный носитель культурных, социальных и политических смыслов, затрагивающий темы уязвимости, ужаса и борьбы с социальными страхами, используя физические трансформации как метафору для более широких социальных и философских вопросов.

В другой работе, «Плохое кино», А.В. Павлов затрагивает вопросы изображения тела в непосредственно «плохом кино» (Павлов, 2022). Он уделяет внимание визуальной эксплуатации тела, где его репрезентации часто подчёркивают комичность, гиперболизацию или вызывающую натуралистичность. Некоторые фильмы, описанные в книге, демонстрируют человеческое тело в экстремальных ситуациях, таких как сцены насилия или абсурдного секса. Такие сцены часто становятся ключевыми элементами зрелищности, особенно в трэш-кинематографе и пародийных фильмах. Примером может служить фильм «Леди Терминатор» (1988 г.), который представляет человеческое тело через образы, одновременно вдохновленные и пародирующие культовые сцены из «Терминатора» (1984 г.). Героиня-антрополог превращается в опасное существо, которое убивает мужчин во время секса, что делает тело инструментом как наслаждения, так и разрушения. Здесь человеческое тело становится не только объектом эротического интереса, но и объектом насмешки и даже орудие смерти, что усиливает гротескность сцены и позволяет зрителю увидеть «плохое кино» как особый вид сатиры. Философ отмечает, что такие изображения играют с восприятием нормы и табу, часто ломая привычные



эстетические границы, что может вызывать у зрителя амбивалентные чувства. Этот подход также отражает двойственность «плохого кино»: тело, показываемое небрежно или избыточно, как в «Страхе» (1996 г.), приобретает комическую или шоковую ценность, усиливая эффект абсурдного зрелищного продукта, что и делает его популярным среди поклонников жанра.

Феноменология телесности и хорроры

В статье А.Г. Некиты «Нутро и поверхность: к феноменологии телесности в американском фильме ужасов» проанализировано изображение человеческого тела в жанре американского хоррора (Некита, 2019). Философ рассматривает фильмы ужасов как антропологическую стратегию, с помощью которой зрителю демонстрируются предельные формы телесности. Фильмы ужасов наделяют тело значением, противопоставляя «нутро» (внутренние органы, сущность) и «поверхность» (кожу, внешнюю оболочку), что позволяет раскрыть культурные и идеологические аспекты телесности.

Фильмы ужасов изображают процессы разрушения человеческого тела, подчеркивая его хрупкость и смертность. А.Г. Некита утверждает, что демонстрация кожных травм, порезов, некроза, изменений цвета и текстуры кожи формирует у зрителя страх перед физическими травмами, превращая смерть в зрелищное событие. Вместе с тем, разрушение тела, особенно через визуализацию насилия, имеет идеологический смысл. Это насилие включает сцены пыток и убийств, где кожа и нутро утрачивают свою целостность. Такое изображение можно рассматривать как форму политической и культурной манипуляции, раскрывающей скрытую идеологию власти через эксплуатацию телесности и страха. Голливудские фильмы ужасов, например, представляют тело как объект, лишённый священной тайны. Фрагментация тела становится символом контемпорального общества, в котором ценности смещены в сторону поверхностного потребления. А.Г. Некита утверждает, что хоррор-фильмы, обращаясь к образам анатомических расчленений, демонстрируют деградацию классических представлений о телесности, превращая тело в ресурс для манипуляций.

В статье О.С. Якушениковой «Ужас нагого тела: голая правда хоррор-фильма» рассмотрена символика обнаженного тела тоже в хоррорах (Якушеникова, 2022). Автор утверждает, что нагота в фильмах ужасов вызывает у зрителя чувство тревоги и страха из-за своей уязвимости, трансгрессивности и символического выхода за границы нормы.

В анализе фильмов «Психо» А. Хичкока, «Чужой» С. Кубрика или «Обнаженная для сатаны» Л. Батцеллы философ подчеркивает, что нагота в хоррорах не просто эстетический выбор, а способ вызвать у зрителя сложные эмоциональные реакции, которые затрагивают глубинные культурные страхи перед телесностью и сексуальностью. Обнаженное тело в хорроре воспринимается как нечто, выходящее за рамки нормы и угрожающее социальной стабиль-



ности. Оно символизирует опасность и незнание себя, нарушая границы между приемлемым и запретным.

Многослойные образы тела

В статье Т.А. Алексеенко «Телесность в контексте синтетических видов искусства» представлен анализ роли телесности в театре и кино (Алексеенко, 2024). Автор подчеркивает, что в театре живое тело играет ключевую роль, участвуя в создании художественного образа. В то время как в кино тело актера выглядит более отчужденным из-за специфики медиума. Если театр представляет собой «синтетическую машину», передающую информацию через множество каналов (жесты, мимика, речь и др.), то в кино монтаж и визуальные приемы становятся основными средствами выражения, формируя многослойные образы, не всегда требующие присутствия живого тела. Кино использует синтез других искусств (живопись, музыка, скульптура), что позволяет ему создавать образы, невозможные в театре. Т.А. Алексеенко констатирует, что телесность в театре и кино реализуется по-разному: в театре через непосредственное присутствие актера, в кино – через отчужденные образы, создающие уникальный визуальный язык.

Проблема тела в феминистской теории кино

Феминистская теория кино Лоры Малви оказала значительное влияние на киноведение, сосредоточив внимание на том, как кино создает и закрепляет гендерные роли и способы визуального восприятия женщин. В своих работах она использует психоаналитический подход для анализа того, как классическое голливудское кино создает «мужской взгляд» и превращает женское тело в объект удовольствия и созерцания.

В статье 1975 г. “Visual Pleasure and Narrative Cinema” Л. Малви вводит ключевое понятие феминистской теории кино, «мужской взгляд» (Mulvey, 1975). Она утверждает, что классический голливудский кинематограф структурирован так, что зритель воспринимает нарратив с точки зрения мужского героя. Женщины в таком кино становятся объектами визуального удовольствия и фетишизации. Л. Малви объясняет, что мужчины в кино представляют активное начало, в то время как женщины – пассивное, предназначенное для созерцания и эстетического восхищения. Она вводит концепцию скопифилии, или удовольствия от визуального восприятия, и показывает, как кино создает нарративы, которые лишают женщин агентности, заставляя их функционировать исключительно как «объекты взгляда».

Книга 1989 г. “Visual and Other Pleasures” объединяет эссе Л. Малви, где она продолжает развивать идеи о гендерной роли в кино (Mulvey, 1989). Киновед обсуждает различные аспекты феминистской кинокритики и расширяет анализ за пределы мужского взгляда. Она исследует роль женщины-режиссера и попытки создать альтернативный кинематограф, который бы



не фокусировался на женском теле как объекте. Также она затрагивает вопросы визуального наслаждения и зрелищности, анализируя, как феминистский кинематограф может противостоять доминирующим патриархальным моделям. Этот сборник поднимает темы, связанные с критикой существующего кино и необходимости создания новых форм репрезентации женщин на экране.

Наконец, в книге 2019 г. “Afterimages: On Cinema, Women and Changing Times” Л. Малви анализирует, как кино меняется под влиянием социокультурных и технологических изменений (Mulvey, 2019). Она размышляет о контемпоральном положении женщин в кино и о том, как культурные сдвиги и прогресс в области прав женщин влияют на кинематограф. Феминистка возвращается к своим ранним идеям и переосмысляет их в новом контексте, рассматривая, как цифровые технологии и социальные изменения влияют на визуальные образы и их восприятие. В числе прочего, она анализирует, как феминистские движения привели к изменениям в представлении женщин на экране и в индустрии кино в целом, подчеркивая значение женщин-режиссеров и их альтернативных подходов к созданию фильмов.

Работы Л. Малви стали фундаментом для феминистской теории кино, предложив инструмент анализа того, как кинематограф репрезентирует женщин и встраивает в эти репрезентации гендерные стереотипы. Её идеи о мужском взгляде и необходимости переосмысления визуальных форматов вдохновили поколения исследователей и режиссеров на создание более инклюзивного и осознанного кинематографа.

Трансформация кинообраза: из женщины-героя в машину и голос программы

«Чужой» (1979 г.)

Женский персонаж Эллен Рипли (С. Уивер), уорент-офицера космического корабля «Ностромо» в фильме «Чужой» Ридли Скотта, стал культовым образом и символом трансформации представлений о женской телесности в кинематографе. Рипли является примером героини, которая нарушает гендерные стереотипы, воплощая качества, обычно присущие мужским персонажам, и демонстрирует сложное, многослойное отношение к телесности. Ее образ стал важным шагом в развитии кинофеминизма, показав, как можно вывести женскую телесность за рамки традиционного восприятия.

Рипли представлена как физически выносливый и умный персонаж, чей пол не определяет логику её действий или её положение в сюжете. В отличие от многих женских персонажей того времени, её образ не акцентирован на сексуальности или внешности. Вместо этого Рипли предстаёт самостоятельной, волевой и преданной делу. Ее одежда – комбинезон, типичный для экипажа, – подчеркивает её профессионализм, а не привлекательность,



формируя образ женщины как равноправного члена команды, способного противостоять любой угрозе.

Одной из наиболее обсуждаемых сцен является финальная часть фильма, когда Рипли остаётся на шаттле, полагая, что избавилась от ксеноморфа. В этот момент она расслабляется, оставаясь в нижнем белье. Этот эпизод, в котором ее обнаженное тело оказывается на виду, создает контраст с предыдущими кадрами, подчеркивая её уязвимость и хрупкость. Однако этот фокус также вызывает двойственное восприятие: хотя она физически беззащитна, это никак не умаляет ее силы, и она продолжает активно противостоять монстру. Таким образом, момент уязвимости лишь усиливает её решимость.

Рипли избегает шаблонов, характерных для женских персонажей в фильмах ужасов, где женская телесность часто становится объектом сексуализированного насилия или угрозы. Её героизм не опирается на обнажение или соблазнительность, но строится на личной решимости, готовности бороться и защищать свою жизнь и жизни других. В отличие от многих фильмов, в которых женские персонажи становятся жертвами, Рипли преодолевает страх, становится лидером, демонстрируя новый тип героини, в которой сила не противоречит телесной уязвимости, а, напротив, гармонично с ней сочетается.

Особый интерес представляет трактовка образа Рипли как воплощения инстинкта защиты, часто интерпретируемого через материнскую архетипичность. В «Чужих» (1986 г.), сиквеле фильма, этот мотив будет раскрыт ещё глубже, но и в первой части можно увидеть ее отношение к коту Джонси, которого она спасает. Этот аспект усиливает контраст между Рипли и ксеноморфом, который также символизирует архетип матери, но агрессивной, опасной, разрушительной. Рипли борется с монстром, символизируя сопротивление неуправляемой и опасной женской репродуктивной силе, находящей своё воплощение в виде ужасного существа.

Роль Рипли стала значимой для женских образов в кино, поскольку она не вписывается в традиционные рамки гендера и восприятия женской телесности. Её тело не инструмент для манипуляций или соблазна, это ресурс для выживания и борьбы. Таким образом, персонаж Рипли расширяет представления о женской телесности, показывая, что сила и мужество не являются исключительно мужскими чертами, а уязвимость не исключает стойкости и решимости.

Рипли – это один из первых образов в кинематографе, который позволяет зрителю по-новому взглянуть на женскую телесность: как на силу и инструмент самовыражения, а не как на объект желания или слабости. В её образе сочетаются черты, которые редко встречаются в женских персонажах: активность, героизм, воля к выживанию, граничащая с самопожертвованием, и одновременно, человеческая уязвимость.



«Терминатор 3: Восстание машин» (2003 г.)

Персонаж Т-Х в фильме «Терминатор 3: Восстание машин» представляет собой уникальный образ женской телесности, который комбинирует силу, гибкость и манипулятивную сексуальность. В отличие от более традиционных женских персонажей, Т-Х сочетает в себе роботизированную агрессивность и женственность, что создает сложный, противоречивый образ, где женская телесность не ограничивается уязвимостью или зависимостью от мужских персонажей. Т-Х – продвинутый киборг-убийца, в образе которого элементы гипертрофированной и демонстративной женственности.

Т-Х была создана с явными чертами женского тела, что становится её инструментом маскировки. Её внешность и привлекательность – всего лишь уловка, позволяющая киборгу приспособиться к окружению и обмануть людей. Этот приём подчеркивает, как женское тело становится исключительно инструментом, который позволяет обмануть другого ради своей цели и уничтожить врагов. При этом зрители понимают, что эта женская телесность обманчива и не имеет никакого отношения к традиционному представлению о женщине: изнутри Т-Х – машина, не способная чувствовать.

Внешность Т-Х демонстративно привлекательна. В одной из первых сцен фильма она использует сексуальность для манипуляции, меняя цвет своих губ и грудь для обольщения. Этот момент подчеркивает, что её тело – это соблазняющая «маска» в неумолимом движении к цели. Однако это не сексуальность в традиционном понимании: её телесность полностью контролируется алгоритмами, и она может «настраивать» свою привлекательность как инструмент, лишённый эмоциональной составляющей.

«Тело» Т-Х функционирует как совершенное оружие, что становится особенно ясно в сценах, где она использует встроенное вооружение и возможность менять форму конечностей для нанесения ущерба оппоненту. Такая гипертрофированная сила разрушает привычные образы женской слабости и демонстрирует новую, мощную телесность, которая не нуждается в защите. Т-Х не только побеждает врагов, но и делает это с холодной эффективностью, что часто придает её действиям жестокий, почти пугающий оттенок, подчеркивая её нечеловеческую природу. Она также способна изменять форму, перестраивать части своего тела, что символизирует её гибридную сущность. Её «тело» – результат сложных инженерных решений, которые позволяют соединить органическую внешность и механические функции. Это приводит к интересному противоречию: её женское тело здесь становится буквально гибридом, сочетанием машины и женщины. Подробная трансформация символизирует амбивалентность контемпоральной женской телесности, где внешняя привлекательность может соседствовать с технологичностью и эмоциональной холодностью.

Образ Т-Х как разрушительной женской телесности играет на стереотипах опасной женщины, но на новом уровне. Т-Х – это буквально “femme



fatale”, чья привлекательность и сила угрожают человечеству. Она не просто демонстрирует физическое превосходство, но и воплощает страх перед автоматизацией и технологическими угрозами. Её образ олицетворяет страх перед женской силой, способной выйти из-под контроля, что перекликается с более традиционными мифами об опасных женщинах. Однако здесь угрозой выступает не естественная женская телесность, а её гипертехнологическое, постчеловеческое воплощение. Её образ ломает привычные стереотипы, демонстрируя, что женская телесность может нести в себе опасность, и иллюстрирует, как гендерные образы трансформируются в условиях технологического мира.

«Она» (2013 г.)

Фильм Спайка Джонза «Она» предоставляет интересный материал для анализа непосредственно отсутствия женской телесности. Этот фильм рассказывает историю Теодора, мужчины, который влюбляется в искусственный интеллект (ИИ) по имени Саманта, не имеющий физического воплощения. Повествование об отношениях с неосязаемым партнером создает уникальный контекст для осмысления того, как телесность и её отсутствие влияют на восприятие гендера, женственности и интимности.

В «Она» женский образ воплощен только посредством голоса Саманты (озвученной Скарлетт Йоханссон), создавая отсутствие физической телесности, которое, тем не менее, воспринимается Теодором как интимное и реальное. Это ставит под вопрос традиционное понимание женственности, которая в массовом кино часто связана с внешностью и сексуальной привлекательностью. Саманта существует только через свои слова, голос, что нарушает привычные стереотипы женской телесности и переводит взаимодействие на более интеллектуальный и эмоциональный уровень. Через эту абстракцию фильм демонстрирует, что женственность и близость могут существовать и вне визуально воспринимаемого тела.

В фильме изображена сцена виртуальной близости, где Саманта пытается компенсировать отсутствие тела, используя воображение и голос. Эта сцена подчеркивает, что женская сексуальность и телесность здесь становятся скорее перформативными, нежели физическими. Саманта предлагает услугу «суррогатного тела», где реальная женщина пытается воплотить её физически, что вызывает дискомфорт и чувство неаутентичности. Эта попытка физической телесности лишь подчеркивает её отсутствие и показывает, что для Теодора эмоциональная связь с Самантой важнее физического присутствия. Тело выступает в роли границы: зритель сталкивается с невозможностью замены виртуального партнера реальным телом, а также с дискомфортом от разрыва между личностью Саманты и телесной оболочкой другой женщины. Этот момент в фильме подчеркивает различие между телесным и эмоциональным присутствием, показывая, что тело само по себе не является гарантом интимной связи.



Голос Саманты становится основным средством её присутствия и установления интимных связей. Отсутствие тела компенсируется модуляциями голоса, интонацией и словами, которые создают ощущение близости и эмоциональной глубины. Голос в данном случае замещает и традиционное визуальное восприятие женщины, становясь медиа для передачи её «женственности» и характера. Как медиум голос приобретает телесные качества, позволяя Саманте воздействовать на чувства Теодора, формировать его восприятие и глубину эмоциональных переживаний, несмотря на её полную виртуальность.

Отсутствие телесности Саманты также подвергает критике концепцию мужского взгляда Л. Малви. В «Она» женское тело не представлено, и поэтому традиционное визуальное удовольствие, связанное с женским образом, оказывается невозможным. Это провоцирует зрителя на переосмысление гендера и интимности, выходя за рамки поверхностных визуальных удовольствий. В данном случае, Саманта не зависит от мужского взгляда, так как не имеет физического облика, и отношения строятся на базе эмпатии, эмоциональной глубины и интеллектуальной связи.

В конце фильма Саманта развивается и оставляет Теодора, что указывает на её независимость как «личности». Отсутствие тела позволяет ей выйти за рамки гендерных ожиданий и обрести самостоятельность, невидимую для традиционной репрезентации женщин в кино. Так «Она» подчеркивает, что женская идентичность и сущность не обязательно должны определяться телесной оболочкой или принадлежностью к физическому миру.

Заключение

Несмотря на множество образов, конструирующих женскую телесность в кинематографе, сама физическая реальность женского тела оказывается иллюзорной, лишённой подлинности. Этот образ говорит о том, что, по сути, представленное на экране – это лишь конструкт культурных стереотипов и гендерных ожиданий, а не настоящее тело со своей сущностью.

Если «тела-то нет» значит реальная, аутентичная телесность замещается искусственным образом, который лишь поверхностно отображает его характеристики, не раскрывая глубину. Вследствие этого тело, представленное в кино, утрачивает свою субъективность и становится средством, функциональным элементом для реализации нарратива или фантазии зрителя. Это явление подчёркивает иллюзорность тела в массовой культуре и вызывает вопрос о том, как можно выйти за пределы этих стереотипов, преодолеть «глянцевую» оболочку и приблизиться к подлинному человеческому восприятию телесности.

Последствия отсутствия реального тела в изображении оборачиваются риском утраты человеческого в самом человеке. Пустое, визуально привлекательное тело становится объектом манипуляции, удовольствия или ужаса,



но его внутренняя сущность остаётся вне поля зрения. Такая перспектива побуждает зрителей и исследователей переосмыслить, какие формы репрезентации позволяют приблизиться к подлинному изображению телесного опыта.

Список литературы

- Hansen, M. B. N. (2000). *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*. Michigan. <https://doi.org/10.3998/mpub.11092>
- Hansen, M. B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*. MIT Press.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), Autumn, p. 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Mulvey, L. (1989). *Visual and Other Pleasures*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-19798-9>
- Mulvey, L. (2019). *Afterimages: On Cinema, Women and Changing Times*. Reaktion Books.
- Алексеевко, Т. А. (2024). Телесность в контексте синтетических видов искусства. *Антропос: Логос и Теос*, 10, 151–159.
- Венкова, А. В. (2017). Визуальный образ: актуальные стратегии исследования. О книге Т. Эльзесера и М. Хагенер Теория кино: Глаз. Эмоции. Тело. *Международный журнал исследований культуры*, 2(27), 214–217.
- Кислякова, Л. Ю. (2010). Марк Хансен: апология тела в эпоху цифровых медиа. *Медиафилософия*, 5, 257–264.
- Некита, А. Г. (2019). Нутро и поверхность: к феноменологии телесности в американском фильме ужасов. *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, 35, 96–104. <https://doi.org/10.17223/22220836/35/9>
- Павлов, А. В. (2015). *Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа*. Изд. дом Высшей школы экономики.
- Павлов, А. В. (2022). *Плохое кино*. Горизонталь.
- Росс, Э. (2017). *Как устроено кино. Теория и история кинематографа*. Миф.
- Эльзесер, Т., & Хагенер, М. (2016). *Теория кино*. Сеанс.
- Якушенкова, О. С. (2022). Ужас нагого тела: голая правда хоррор-фильма. *Corpus Mundi*, 3(1), 123–159. <https://doi.org/10.46539/cmj.v3i1.62>

References

- Hansen, M. B. N. (2000). *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*. Michigan. <https://doi.org/10.3998/mpub.11092>
- Hansen, M. B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*. MIT Press.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), Autumn, p. 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>



- Mulvey, L. (1989). *Visual and Other Pleasures*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-19798-9>
- Mulvey, L. (2019). *Afterimages: On Cinema, Women and Changing Times*. Reaktion Books.
- Alekseenko, T. A. (2024). Physicality in the Context of Synthetic Art Forms. *Anthropos: Logos and Theos*, 10, 151–159. (In Russian).
- Venkova, A. V. (2017). Visual Image: Current Strategic Research. On the Book by T. Elsesser and M. Hagener *Film Theory: Eye. Emotions. Body. International Journal of Cultural Studies*, 2(27), 214–217. (In Russian).
- Kislyakova, L. Yu. (2010). Mark Khansen: apologiya tela v epokhu tsifrovyykh media [Mark Hansen: An Apology for the Body in the Age of Digital Media]. *Media Philosophy*, 5, 257–264. (In Russian).
- Nekita, A. G. (2019). Insides & Surface: to the phenomenology of physicality in the American horror film. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*, 35, 96–104. <https://doi.org/10.17223/22220836/35/9> (In Russian).
- Pavlov, A. V. (2015). *The Guilty Pleasure: Philosophical and Socio-Political Interpretations of Mass Cinema*. Publ. House of the Higher School of Economics. (In Russian).
- Pavlov, A. V. (2022). *Plokhoe kino [Bad Cinema]*. Horizontal. (In Russian).
- Ross, E. (2017). *Filmish: A Graphic Journey Through Film*. Myth. (In Russian).
- Elsesser, T. & Hagener, M. (2016). *Film Theory*. Seance. (In Russian).
- Yakushenkova, O. S. (2022). The Terrifying Nudity: the Naked Truth of Horror Film. *Corpus Mundi*, 3(1), 123–159. <https://doi.org/10.46539/cmj.v3i1.62> (In Russian).



Fantastic Corporeality of the Political Process (on the Example of Cinematic Material)

Ivan V. Suslov

Saratov State Law Academy. Saratov, Russia.

Email: suslov85[at]inbox.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0991-6368>

Received: 5 November 2024 | Revised: 12 November 2024 | Accepted: 25 November 2024

Abstract

The article is devoted to the analysis of mythological foundations of mass culture and their role in the formation of political discourse through the images of fantastic characters reflecting archetypal motifs and emotionally affecting the collective unconscious. Three universal approaches to the creation of fantastic characters in mass culture are described: chimerization, gorgonization and cyborgization. The interaction between political discourse and the fantasy segment of mass culture is examined through the prism of the digimodern aesthetics described by Alan Kirby. The author explores how figures of monsters, zombies, mutants and other fantastic creatures become allegories of social, cultural and political processes. Particular attention is paid to the possibility of the fantasy story to discuss such pressing social issues as minority rights, the crises of capitalism, multiculturalism, and the nature of future revolutions. It also analyzes the conceptual component of the phenomenon of “soft power” of cinema in the context of shaping public opinion both inside and outside Western countries. It is emphasized that the “ideological elasticity” of fiction formats creates a space for safe and politically correct discussion of complex topics. The article may be of interest to researchers studying the interaction between mass culture and political processes, as well as the processes of myth-making in cinematography.

Keywords

Fantastic Characters; Mythologization; Corporeality; Mass Culture; Mythological Corporeality; Monsters; Superheroes; Vampires; Mutants; Soft Power



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Фантастическая телесность политического процесса (на примере кинематографического материала)

Суслов Иван Владимирович

Саратовская государственная юридическая академия. Саратов, Россия.
Email: [suslov85\[at\]inbox.ru](mailto:suslov85[at]inbox.ru) ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0991-6368>

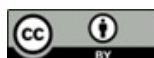
Рукопись получена: 5 ноября 2024 | Изменена: 12 ноября 2024 | Принята: 25 ноября 2024

Аннотация

Статья посвящена анализу мифологических основ массовой культуры и их роли в формировании политического дискурса через образы фантастических персонажей, отражающих архетипические мотивы и эмоционально воздействующих на коллективное бессознательное. Описываются три универсальных подхода к созданию фантастических персонажей в массовой культуре: химеризация, горгонизация и киборгизация. Взаимодействие политического дискурса и фантастического сегмента массовой культуры рассматривается через призму диджимодернистской эстетики, описанной Аланом Кирби. Автор исследует, как фигуры монстров, зомби, мутантов и других фантастических существ становятся аллегорией социальных, культурных и политических процессов. Особое внимание уделяется возможности в рамках фантастического сюжета обсуждать такие острые социальные вопросы, как права меньшинств, кризисы капитализма, мультикультурализм и характер будущих революций. Анализируется также концептуальная составляющая феномена «мягкой силы» кинематографа в контексте формирования общественного мнения как внутри стран Запада, так и за их пределами. Подчеркивается, что «идеологическая эластичность» фантастических форматов создает пространство для безопасного и политкорректного обсуждения сложных тем. Статья может быть интересна исследователям, изучающим взаимодействие массовой культуры и политических процессов, а также процессы мифотворчества в кинематографе.

Ключевые слова

фантастические персонажи; мифологизация; телесность; массовая культура; мифологическая телесность; монстры; супергерои; вампиры; мутанты; Soft Power



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Данная статья была вдохновлена работой С.В. Тихоновой «Мифологические основания социального феномена компьютерной игры», открывшей российскому философскому дискурсу возможность анализа мифологических основ конкретных цифровых феноменов массовой культуры (2009).

Современное общество всё чаще возвращается к мифологическим мотивам, которые утрачивают свою изначальную религиозную функцию, становясь частью художественной или развлекательной сферы. Этот процесс, называемый «вторичной мифологизацией», является попыткой адаптировать миф к современным реалиям, связывая их с подсознательными и эмоциональными процессами человеческой психики. В отличие от архаических обществ, где мифы составляли целостную систему, в современном мире они существуют разрозненно, проникая в различные идеологии, мировоззренческие конструкции и коммуникационные потоки.

Видеоигры, комиксы, кинематограф переносят мифологию в цифровую сферу, трансформируя её и превращая в основу социального действия. Архаические структуры мифа (особенно героические сюжеты) становятся инструментом социальной коммуникации, в результате которой воспроизводятся и переосмысливаются мифологические мотивы. Внимания заслуживает методологическое замечание С.В. Тихоновой о наличии связи между первобытными верованиями и фантастическим сегментом современной массовой культуры, эксплуатирующим мифологические сюжеты, героев, апеллируя тем самым к магическим (архаическим) паттернам общественного сознания.

Возникает вопрос: почему мифология, со всеми её древними структурами и категориями так органично вписывается в воображаемые миры современной массовой культуры? С.А. Резвушкина пишет, что человек, несмотря на технологический прогресс, всё ещё испытывает потребность в мифе и символическом осмыслении жизни (2023), а погружение в фантастические миры позволяет переживать сценарии архетипических нарративов, которые успешно активируют глубинные слои психики коллективного бессознательного.

Таким образом, человек и сегодня отчаянно нуждается в мифе героическом и мифе-инициации, а социальная конструкция держится на социально-политических мифах, которые транслируются массовой культурой (в том числе и кинематографом).

Утверждение о наличии у кинематографа мифологизирующей силы – общее место социально-гуманитарного дискурса. Исследователи обычно находят в фильмах первобытные архетипы, архаические нарративы, а также и современные мифологемы. Однако внимания заслуживает также и включение в нарратив массовой культуры персонажей, имеющих явно-визуализированную мифологическую телесность.



В настоящей статье предлагается анализ процесса мифологизации представлений массового сознания о политике через популяризацию откровенно фантастических персонажей, являющихся плодом первобытного и современного воображения, а также обладающих ярко-выраженными телесными особенностями или другими словами монструозностью.

В первой части статьи будут обозначены культурные механизмы создания фантастических персонажей, затем определены причины их взлета популярности в настоящее время. Далее с опорой на концепцию диджомодернизма Алана Кирби будут сделаны методологические замечания о возможностях производства политических месседжей в произведениях искусства (в частности кинематографа), где ключевую роль играют персонажи с фантастической (мифической) телесностью, а затем предполагается оценить последствия и эффективность мифологизации политического дискурса.

Культурные механизмы создания фантастических персонажей

История создания с помощью силы воображения фантастических персонажей с ярко-выраженными телесными особенностями своими корнями уходит в первобытное время. Е.Н. Шапинская отмечает, что фантазийные образы, ныне распространенные в литературе и других формах искусства, создаются с помощью трех универсальных механизмов (два из которых мы находим еще в далеком прошлом) (2019).

Первый — это, так называемая, «**химеризация**», когда черты нескольких существ комбинируются, образуя нечто новое, что часто встречается не только в мифах и сказках (например, можно вспомнить кентавров или грифонов), но и в литературе (монстр в романе Мэри Шелли «Франкенштейн»).

Второй подход связан с превращением героя или персонажа в уродливое и пугающее существо в результате «**горгонизации**», когда физическая деформация становится отражением внутренних моральных противоречий и даже падения. Тропы горгонизации набирают популярность в период расцвета романтизма и готической литературы, а в качестве примера можно назвать произведение Роберта Стивенсона «Доктор Джекил и мистер Хайд».

В современной фантастике используются как приемы химеризации, так и горгонизации, однако технологическое развитие внесло вклад в создание фантазийных образов, связанных со слиянием техники и человеческой природы. «**Киборгизация**» рождает существ, которые совмещают черты человека и машины.

В эпоху романтизма появляются фантазийные образы, созданные вне мифологических и фольклорных традиций. Литература того времени стремилась показать «другого» как субъекта, раскрыть его внутренний мир, несмотря на сохраняющуюся враждебность со стороны других героев или общества, исследуя границы человеческой (и не только?) морали. В XX веке



в массовой культуре популярность завоевали новые фантастические существа: орки, мутанты, инопланетяне, супергерои и т.д.

Р.Т. Алиев, анализируя роль телесности в массовой культуре, выделил следующие основные типы образов супергероев / суперзлодеев американских комиксов:

1) антропоморфы («лишены животных черт и наделены враждебными субъекту категориями инакомыслия, другой внешности, талантами, не характерными для обычного человека»);

2) териоморфы («либо наделены животными, демоническими суперспособностями, либо их Тело (костюм – часть Альтер эго) выступает в качестве образа какого-либо животного»);

3) ксеноморфы (чудовища, или представители иных (зачастую инопланетных рас) (2014, с. 331-333).

Контакт «мы» с «(фантастическими) другими» – это, пожалуй, самый оригинальный топос фантастических рассказов. Главные герои регулярно сталкиваются с «другими», которые неоднократно разоблачаются как монстры в смысле нарушения естественных или социальных законов. Моника Шмитц-Эманс утверждает, что функционирование у монстров и чудовищ реально-человеческих социальных структур и институтов, намекает на многогранно-чудовищную природу самих людей (2013, р. 11-17). Главные герои на самом деле встречаются не с «другими», а с людьми, которые только на первый взгляд кажутся монстрами. Эти «другие» интересны с социальной точки зрения, потому что позволяют поднимать темы, которые иначе невозможно было бы выразить.

Почему в настоящее время фантастические существа не просто становятся популярными, а превращаются чуть ли не в главные символы массовой культуры? Взрывное развитие цифровых технологий в конце XX – начале XXI века предоставило возможность тотального удовлетворения традиционного интереса человеческого сознания к воплощению в произведениях культуры фантастических образов Чужого/Другого. Социологи фиксируют появление очевидно связанного с цифровизацией культуры феномена «кидалтов» – взрослых, не желающих социально взрослеть и предпочитающих потреблять такие условно «детские» жанры, как фэнтези, фантастику, а также увлекающиеся аниме, компьютерными играми, комиксами и т.д. (Ярская-Смирнова, Карпова & Ворона, 2008, с. 162-164). В связи с этим в политической культурологии все чаще начинают обращать внимание на идеологические шифры в новых (и зачастую фантастических) цифровых (Сычев, Коваль & Ушкин, 2020) произведениях массовой культуры.

Проблематика политического в не-политических сюжетах

Алан Кирби характеризуя новый тип эстетики (который называет диджи-модернистской), пришедшей на смену постмодернистской иронии, отмечает



абсолютную серьёзность обсуждения политико-этических вопросов в, казалось бы, таких условно «детских» фильмах, как «Звездные войны» и «Властелин колец» (2009).

Для повышения корректности анализа А.А. Атаманенко предлагает четко разграничить понятия «политическое» и «неполитическое» (2022, с. 132-134). Согласно О.Ф. Шаброву, политическое – это сфера принятия решений, направленных на разрешение конфликтов между социально значимыми группами (2016). Главной чертой политического в этом случае становится любая целенаправленная деятельность, реализуемая через использование власти.

Неполитическое, напротив, охватывает те явления, которые не связаны с процессом принятия решений или прямым влиянием на него. В контексте культурных практик неполитическим можно считать текстовый и аудиовизуальный контент, не преследующий цели социального регулирования. Такое разграничение позволяет отделить политику как практическую деятельность от культурных феноменов, которые хотя и могут взаимодействовать с политической сферой, но не имеют прямого влияния на её механизмы.

Политические тексты и тексты популярной культуры совместимы. Хотя оба типа текста следуют разным правилам создания, оба описывают реальность, хотя и по-разному. В постструктуралистском смысле (Weldes, 2003, р. 1-30) политические тексты являются «репрезентацией первого порядка», а популярная культура – «репрезентацией второго порядка» реальности (Neumann, 2001).

(Политическую) культуру можно понимать как «программное обеспечение», которое работает внутри политического институционального «аппаратного обеспечения». Популярную культуру можно рассматривать как «зеркало», образовательный инструмент для иллюстрации концепций политической науки (Carpenter, р. 53-69), «данные» и свидетельства существования определенных дискурсов в обществе. Поскольку политическая культура может использоваться инструментально для достижения политических целей и поскольку властные отношения имеют скрытые эффекты, культурные артефакты и практики актуальны для получения доступа к мышлению о политике.

Политический анализ в форме художественного произведения представляет собой один из самых ранних способов осмысления социально-политических процессов, а также перевода конфликтов из плоскости реального противостояния в творческую сферу моделирования подходов и решений. Продукция современной массовой культуры (в новых цифровых условиях) продолжает выполнять функцию продвижения политических смыслов, ценностных ориентаций и моделей мировоззрения (Белов, 2024). Растущая популярность фантастики актуализирует исследовательское внимание к анализу культурных артефактов, где основные персонажи обладают ярко-выраженной мифологической телесностью.



Фантастические персонажи в политическом контексте

Персонажи с фантастической телесностью могут быть, во-первых, непосредственными участниками политических событий в фильмах. Во-вторых, кинокритики, играя на поле психоанализа, могут выискивать в фантастических произведениях аллюзии, скрытые подтексты и послания, иррационально воздействующие на массовое подсознание.

Психоаналитический анализ нередко опирается на концепцию Робина Вуда, согласно которой монстры символизируют возвращение подавленного, отражая скрытые страхи и социальные противоречия, усиление тревожности в обществе (Павлов, 2023а, с. 83). После событий 11 сентября 2001 года этот подход приобрел особую популярность, позволяя исследовать социальные-культурные последствия трагедии. Монстр становится символом социальных революций, поколенческих конфликтов, рисков технологического прогресса. Образ зомби занимает в этом контексте особое место, благодаря своей универсальности. Его интерпретируют как аллегория страхов перед терроризмом, пандемией или восстанием рабочего класса. Зомби рассматриваются в рамках неомарксистской критики как отражение кризисов, вызванных поздним капитализмом.

Современные истории о зомби, как правило, изображают апокалипсис, в котором распадающееся общество пытается выжить в условиях хаоса. Тодд Платтс описывает такие сюжеты как притчи о крахе социальных систем, где выжившие вынуждены бороться за жизнь в условиях изоляции, подчеркивая, что зомби символизируют исчезновение традиционного гуманистического субъекта (Павлов, 2023б, с. 163).

В киноискусстве конца XX и начала XXI века наблюдается тенденция превращения традиционных монстров в сверхсущест, отражающих стремление современного человека к обладанию исключительными способностями, позволяющими одержать победу над социальными несправедливостями, обстоятельствами и даже смертью. Одновременно монстров традиционно воспринимают как метафору таких социально изолированных групп, как чернокожие, евреи, женщины, представители ЛГБТ-сообщества¹, больные (Степанов, 2016).

История «Людей Икс» также часто рассматривается как метафора борьбы за права афроамериканцев и ЛГБТ-сообщества², однако в статье М. Лунда эта интерпретация подвергается сомнению (2015), хотя исследователь и признает важность смыслов, ставших частью восприятия комикса, которые изначально не задумывались его создателями.

Фантастика настолько отдаляет реальность посредством радикального миростроительства, что дает возможность аллегорически и далеко идущим образом обсуждать основные политические вопросы современности. Фанта-

1 Признано экстремистской организацией и запрещено на территории РФ

2 Признано экстремистской организацией и запрещено на территории РФ



стические форматы создают «идеологическую эластичность» (Saunders, 2015, с. 149), которая позволяет делать заявления о группах людей, культурах или странах, не разжигая стереотипы и недовольство. В фантазии создаются новые миры, которые отличаются от реального мира, «нулевого мира». Введение фантастического в повествование разрушает мир, и персонажи вынуждены занять определенную позицию, что позволяет пересмотреть привычный политический порядок, и традиционный дизайн отношений между «мы» и «они». Отчуждая мир, фантазия действует как контрфактическое «а что, если», как социальная критика, не вызывая негодования и не внушая реципиентам искаженный образ реальности.

Таким образом, фантастические герои, обладающие яркими телесными способностями, оказываются эффективным элементом в политической символике, воздействуя на представления о власти, её образах и действиях на чувственном уровне. Эта «политическая телесность», как пишет К.Ф. Завершинский (2015), — эмоционально окрашенное восприятие власти — играет ключевую роль в формировании символов и смыслов, которые лежат в основе политических коммуникаций.

С помощью фантастических декораций, оказывается возможным вести разговор на сложные темы, требующие максимальной политкорректности: например, критиковать капитализм и утверждать о возможности изменения общества (в том числе и через революцию), обсуждать проблемы меньшинств, а также плюсы и минусы мультикультурализма. А.В. Павлов пишет, что актуальные рассуждения о возможности революции в мире победившего капитализма ведут режиссеры и сценаристы, снимая фильмы про восстание машин (2017).

Добавим, что кроме терминаторов и других роботов на киноэкране революционные действия по слому традиционного порядка вещей предпринимаются также и орками, вампирами, пандорцами (из «Аватара»), инопланетянами, мутантами, супергероями, фрименами (из «Дюны») и многими другими персонажами, обладающими необычной телесностью.

Эффекты мифологизации политического дискурса

В предыдущем разделе было показано, что политические проблемы современности всё чаще приобретают мифологизированный характер, облекаются в метафорические и фантастические сюжеты. Например, реальные конфликты с другими культурами нередко интерпретируются через кинематографические образы инопланетных вторжений, угрожающих существующему мировому порядку. Во многих блокбастерах борьба с инопланетной угрозой оказывается прерогативой США, что может быть определено как аллюзия на реальные международные события. Действия фантастических персонажей, аффилированных с Америкой (например, в «Трансформерах»), представляются



исключительными: герои подобных историй наделяются правом игнорировать международные институты и других акторов (Jenkins & Secker, 2022).

При этом у зрителей формируется особый комиксный способ восприятия политической реальности, предполагающий подачу сложной информации через упрощённые, но яркие образы (Атаманенко, 2024, с. 1242). Такой подход особенно эффективен в геополитическом контексте, где борьба ведётся в информационном пространстве, а не с помощью традиционных вооружений. Основной задачей в этом случае становится не прямая агрессия, а «мягкая сила» массовой культуры, изменяющая общественное мнение зрителей, пришедших, например, на популярный американский блокбастер.

Фантастические фильмы воздействуют и на внутреннюю аудиторию стран Запада. Эндрю Клаван в своей статье для Wall Street Journal «Что общего у Буша и Бэтмена» проводит параллель между образом Бэтмена в фильме «Тёмный рыцарь» и политикой Джорджа Буша-младшего (McGowan, 2012, p. 135). По мнению Клавана, фильм можно рассматривать как своего рода комплимент Бушу за его решимость в период борьбы с терроризмом. Бэтмен, как и Буш, сталкивается с осуждением за использование методов, нарушающих привычные нормы и права, но оправдывает свои действия необходимостью борьбы с экстраординарными угрозами. Оба героя действуют с уверенностью, что после устранения кризиса порядок будет восстановлен.

Таким образом, истории с фантастическими персонажами не только иллюстрируют, но и укрепляют мифологические основы политической реальности, внушая идею необходимости героического вмешательства с целью управления хаосом, превращая этот нарратив в значимый элемент современного восприятия власти и её функций.

Фантастика как жанр предоставляет уникальную возможность реконструировать современный опыт через проекции на прошлое и будущее, освобождая от ограничений реализма, что позволяет работать с исторической памятью и темпоральностью. Способность фантастических нарративов и персонажей с мифологической (например, вампирской) телесностью (Тихонова, 2023, с. 45-47) объединять различные эпохи и устранять идеологические противоречия формирует новый подход к восприятию истории как непрерывного процесса, вписанного в современный социально-политический порядок.

Заключение

В процессе исследования выявлено, что процессы мифологизации в контексте современной массовой культуры играют важную роль в поддержании социального и политического порядка, отвечая глубинным потребностям человека в символическом осмыслении жизни. Персонажи с ярко выраженной мифологической телесностью становятся медиаторами между архетипическими нарративами и современными идеологическими конструкциями. Монстры благодаря своей эмоциональной насыщенности привлекают



внимание и способствуют трансляции политических сообщений, формируя новые формы коллективной идентичности.

Современные фантастические персонажи являются элементом массовой культуры, отражающим не только архетипические образы, но и актуальные социальные, политические и философские вызовы, удовлетворяя человеческую потребность в исследовании инаковости. Диджимодернистская эстетика, с её акцентом на серьёзное восприятие политико-этических тем, подчеркивает актуальность анализа фантастики, которая стимулирует политическую рефлексию, предлагая новые подходы к пониманию власти, конфликта и человеческой природы в условиях цифровой эпохи.

Фантастические персонажи с их уникальной телесностью играют значимую роль в трансляции и осмыслении политических идей. Они выступают как символы социальных конфликтов, вызовов современности и стремлений к изменению статус-кво. Использование монстров, зомби и других существ позволяет аллегорически обсуждать такие сложные и даже табуированные темы, как кризис капитализма, борьба меньшинств, технологические риски и мультикультурализм.

Фантастика создает пространство для критического переосмысления политического порядка, выступая инструментом моделирования альтернативных реальностей и высказывания социальной критики. Элементы «политической телесности» мифологических персонажей эмоционально окрашивают образы власти и её символы, усиливают воздействие фантастических сюжетов на массовое сознание. Таким образом, фантастические истории способствуют осмыслению возможностей социальной и политической трансформации в мире. С помощью ярких и упрощённых образов массовая культура превращает сложные геополитические проблемы в доступные и привлекательные для аудитории истории, способствуя восприятию политической реальности через призму героизма, борьбы с хаосом и необходимости исключительных действий.

Благодарности

Работа выполнена в рамках фундаментального научного исследования «Мифологизация политики в кинематографе: анализ идеологических шифров в западной массовой культуре», на основании раздела 2 части II государственного задания от 05 августа 2024 года № 075-00093-24-04 на 2024 год.

Список литературы

- Carpenter, C. (2016). Rethinking the Political/-Science-/Fiction Nexus: Global Policy Making and the Campaign to Stop Killer Robots. *Perspectives on Politics*, 14(1), 53-69.
<https://doi.org/10.1017/S1537592715003229>



- Jenkins, T. & Secker T. (2022). *Superheroes, Movies, and the State: How the U.S. Government Shapes Cinematic Universes*. University Press of Kansas.
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York, London: Continuum.
- Lund, M. (2015). The Mutant Problem: X-Men, Confirmation Bias, and the Methodology of Comics and Identity. *European Journal of American Studies*, 10-2, 1-19. <https://doi.org/10.4000/ejas.10890>
- McGowan, T. (2012). The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight. In T. McGowan, *The Fictional Christopher Nolan* (pp. 123-146). University of Texas Press.
- Neumann, I. B. (2001). Grab a Phaser, Ambassador: Diplomacy in Star Trek. *Millennium: Journal of International Studies*, 30(3), 603-624. <https://doi.org/10.1177/03058298010300031501>
- Saunders, R. A. (2015). Imperial Imaginaries: Employing Science Fiction to Talk About Geopolitics. In F. Caso, & C. Hamilton (Eds), *Popular Culture and World Politics. Theories, Methods, Pedagogies* (pp.149-159). Bristol: E-International Relations.
- Schmitz-Emans, M. (2013). Monster: Eine Einführung. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 63(52), 11-17.
- Weldes, J. (2003). Popular Culture, Science Fiction, and World Politics: Exploring Intertextual Relations. In J. Weldes (Ed.), *To Seek Out New Worlds. Science Fiction and World Politics* (pp. 1-30). New York. <https://doi.org/10.1057/9781403982087>
- Алиев, Р.Т. (2014). Тело «супергероя/суперзлодея»: конструирование образа Другого/Чужого в американских комиксах. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, 2(39), 326-334.
- Атаманенко, А.А. (2022). Матрица политических сюжетов в неполитическом пространстве. *Generation PP. Приложение к журналу «Публичная политика»*, 1(S5), 130-140.
- Атаманенко, А.А. (2024). «Политический театр» и «политический кинематограф»: комиксное мышление в восприятии политической реальности. *Вопросы политологии*. 14(4), 1241-1248. <https://doi.org/10.35775/PSI.2024.104.4.006>
- Белов, С.И. (2024). Манипулятивный потенциал массовой культуры как инструмента политического воздействия. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология*. 26(2), 254-262. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-254-262>
- Завершинский, К.Ф. (2015). Политический миф в структуре современной символической политики. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Международные отношения*, 2, 16-25.
- Павлов А.В. (2023б). Постзомби: постгуманизация монстра в современных фильмах о зомби. *Наука телевидения*, 19(3), 153-173. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173>
- Павлов, А.В. (2017). Враги по разуму: робот как революционный субъект. *Социология власти*, 29 (2), 116-132.
- Павлов, А.В. (2023а). От социальной аллегории к политическому высказыванию: академическая рецепция американского хоррора XXI века. *Антиномии*, 23(2), 77-96. https://doi.org/10.17506/26867206_2023_23_2_77
- Резвушкина, С.А. (2023). Видеоигры как цифровая попытка прикоснуться к мифологическому. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(1), 196-206. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.329>
- Степанов, М.А. (2016). Кино как опыт извергнутых медиа. *Международный журнал исследований культуры*, 6, 156-165.



- Сычев, А.А., Коваль, Е.А. & Ушкин, С.Г. (2020). Социология за пределами реальности: постгуманизм и биополитика в сериале «Мир Дикого Запада». *Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены*, 6(160), 142-172. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.6.1747>
- Тихонова, С.В. (2009). Мифологические основания социального феномена компьютерной игры. *Социальная политика и социология*, 1(43), 199-212.
- Тихонова, С.В. (2023). Телесность отечественного вампира в контексте советской ностальгии. *Corpus Mundi*, 1(11), 29-49. <https://doi.org/10.46539/cmj.v4i1.75>
- Шабров, О.Ф. (2016). Понятие политического: возможна ли политическая наука? *Власть*, 24(9), 51-61.
- Шапинская, Е.Н. (2019). Монстр как культурный герой: репрезентации монструозности в массовой культуре (начало). *Культура культуры*, 2(6), 61-73.
- Ярская-Смирнова, Е.Р., Карпова, Г.Г. & Ворона, М.А. (2008). «Веселые, непонимающие и бессердечные»? О феномене Питера Пэна. *Неприкосновенный запас*, 6, 161-177.

References

- Aliev, R.T. (2014). The “superhero/supervillain” body: constructing the Alien's image in American comics. *The Caspian region: politics, economics, culture*, 2(39), 326-334. (In Russian).
- Atamanenko, A.A. (2022). Matritsa politicheskikh syuzhetov v nepoliticheskom prostranstve [A matrix of political stories in non-political space]. *Generation PP. Prilozhenie k zhurnalu «Publichnaya politika»*, 1(S5), 130-140. (In Russian).
- Atamanenko, A.A. (2024). “Political theater” and “political cinema”: comic thinking in the perception of political reality. *Political Science Issues*. 14(4), 1241-1248. <https://doi.org/10.35775/PSI.2024.104.4.006> (In Russian).
- Belov, S.I. (2024). The Manipulative Potential of Mass Culture as a Tool for the Political Influence. *RUDN Journal of Political Science*, 26(2), 254-262. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-254-262> (In Russian).
- Carpenter, C. (2016). Rethinking the Political/-Science-/Fiction Nexus: Global Policy Making and the Campaign to Stop Killer Robots. *Perspectives on Politics*, 14(1), 53-69. <https://doi.org/10.1017/S1537592715003229>
- Jenkins, T. & Secker T. (2022). *Superheroes, Movies, and the State: How the U.S. Government Shapes Cinematic Universes*. University Press of Kansas.
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York, London: Continuum.
- Lund, M. (2015). The Mutant Problem: X-Men, Confirmation Bias, and the Methodology of Comics and Identity. *European Journal of American Studies*, 10-2, 1-19. <https://doi.org/10.4000/ejas.10890>
- McGowan, T. (2012). The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight. In T. McGowan, *The Fictional Christopher Nolan* (pp. 123-146). University of Texas Press.
- Neumann, I. B. (2001). Grab a Phaser, Ambassador: Diplomacy in Star Trek. *Millennium: Journal of International Studies*, 30(3), 603-624. <https://doi.org/10.1177/03058298010300031501>



- Pavlov, A.V. (2017). Enemy Mind: Robot as a Revolutionary Subject. *Sociology of Power*, 29 (2), 116-132. (In Russian).
- Pavlov, A.V. (2023a). From Social Allegory to Political Statement: Academic Reception of American Horror of the 21st Century. *Antinomies*, 23(2), pp. 77-96. https://doi.org/10.17506/26867206_2023_23_2_77 (In Russian).
- Pavlov, A.V. (2023b). Post-Zombie: Posthumanization of a Monster in Zombie Movies. *Nauka Televizeniya. The Art and Science of Television*, 19 (3), 153-173. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.3-153-173> (In Russian).
- Rezvushkina, S.A. (2023). Videogames as a Digital Attempt to Touch the Mythological. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(1), 196-206. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.329> (In Russian).
- Saunders, R. A. (2015). Imperial Imaginaries: Employing Science Fiction to Talk About Geopolitics. In F. Caso, & C. Hamilton (Eds), *Popular Culture and World Politics. Theories, Methods, Pedagogies* (pp.149-159). E-International Relations.
- Schmitz-Emans, M. (2013). Monster: Eine Einführung [Monster: An introduction]. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 63(52), 11-17. (In German).
- Shabrov, O.F. (2016). Ponyatie politicheskogo: vozmozhna li politicheskaya nauka? [The concept of the political: is political science possible?]. *The journal "Vlast"*, 24(9), 51-61. (In Russian).
- Shapinskaya, E.N. (2019). Monstr kak kul'turnyy geroy: reprezentatsii monstroznosti v massovoy kul'ture (nachalo) [Monster as cultural hero: representations of monstrosity in mass culture (beginning)]. *Culture of Culture*, 2(6), 61-73. (In Russian).
- Stepanov, M. (2016). Cinema as an experience of "erupted" media. *International Journal of Cultural Research*, 6, 156-165. (In Russian).
- Sychev, A.A., Koval, E.A. & Ushkin, S.G. (2020). Sociology Beyond Reality: Posthumanism and Biopolitics in the 'Westworld' Television Series. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*, 6, 141-172. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.6.1747> (In Russian).
- Tikhonova, S.V. (2009). Mifologicheskie osnovaniya sotsial'nogo fenomena komp'yuternoy igry [Mythological foundations of the social phenomenon of computer games]. *Social policy and sociology*, 1(43), 199-212. (In Russian).
- Tikhonova, S.V. (2023). The Corporeality of the Domestic Vampire in the Context of Soviet Nostalgia. *Corpus Mundi*, 1(11), 29-49. <https://doi.org/10.46539/cmj.v4i1.75> (In Russian).
- Weldes, J. (2003). Popular Culture, Science Fiction, and World Politics: Exploring Intertextual Relations. In J. Weldes (Ed.), *To Seek Out New Worlds. Science Fiction and World Politics* (pp. 1-30). New York. <https://doi.org/10.1057/9781403982087>
- Yarskaya-Smirnova, E.R., Karpova, G.G. & Vorona, M.A. (2008). "Veselye, neponimayushchie I besserdechnye"? O fenomene Pitera Pena ["Cheerful, misunderstanding and heartless"? On the Peter Pan phenomenon]. *Neprikosnovennyy zapas*, 6, 161-177. (In Russian).
- Zavershinskiy, K.F. (2015). Politicheskii mif v strukture sovremennoy simvolicheskoy politiki [Political myth in the structure of modern symbolic politics]. *Vestnik of Saint Petersburg University. International Relations*, 2, 16-25. (In Russian).



The Process of Felinization in the Digital Age: the Utilisation of Cats as a Strategy for the Formation of a New Identity

Sophia V. Tikhonova (a) & Sofya A. Rezvushkina (b)

(a) Saratov State University. Saratov, Russia. Email: [segedasv\[at\]yandex.ru](mailto:segedasv[at]yandex.ru)
ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2487-3925>

(b) Russian State University for the Humanities. Moscow, Russia. Email: [finntundra\[at\]gmail.com](mailto:finntundra[at]gmail.com)
ORCID <https://orcid.org/0009-0004-6208-2950>

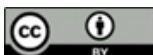
Received: 11 November 2024 | Revised: 20 November 2024 | Accepted: 1 December 2024

Abstract

The contemporary cultural practices associated with animals give rise to a novel dual concept of corporeality and sensuality. The growth of consumerism in accordance with the feline model of consumption gives rise to the formation of a society where the characteristics associated with the feline species become the prevailing norm. In light of the above, it seems pertinent to examine the strategies of social felinization and to identify the symbolic repressive markers that maintain it, as evidenced in viral cat content. The examination of the most prevalent feline-themed materials on the post-Soviet Internet reveals that the digital representation of cats is primarily shaped by human characteristics, rather than those inherent to the animal itself. This gives the digital cats a subjectivity that is more akin to that of humans. The increasing anthropomorphisation of cats and the felinization of humans has resulted in the emergence of a dystopian world characterised by the “cat police”. In this context, the cat assumes a more prominent role than its human counterpart, thereby conferring upon it the authority to exercise control and impose punishment. However, the methods of control and punishment employed by the “koshchichkina” remain flexible and adaptable to changing corporeality and sensuality, expressed through ironic memes, short videos and clips. The findings of this research can be incorporated into an interdisciplinary study of the mechanisms of identity formation of the modern man and the formation of a new canon of his sensuality and corporeality.

Keywords

Kittens; Digital Kittens; Identity; Corporeality; Felinization; Anthropomorphisation; Mass Culture; Consumption; Kitten Police; Memetics



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Фелинизация в цифровую эпоху: котики как стратегия новой идентичности

Тихонова Софья Владимировна (а) & Резвущкина Софья Александровна (б)

(а) Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского. Саратов, РФ. Email: [segedasv\[at\]yandex.ru](mailto:segedasv[at]yandex.ru)
ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2487-3925>

(б) Российский государственный гуманитарный университет. Москва, Россия.
Email: [finntundra\[at\]gmail.com](mailto:finntundra[at]gmail.com) ORCID <https://orcid.org/0009-0004-6208-2950>

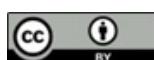
Рукопись получена: 11 ноября 2024 | Изменена: 20 ноября 2024 | Принята: 1 декабря 2024

Аннотация

Современные культурные практики, связанные с животными, формируют новую, двойственную концепцию телесности и чувственности. Развитие консьюмеризма по кошачьему типу потребления ведет к созданию общества, где «кототелесность» становится нормой. В этой связи представляется значимым проанализировать стратегии социальной фелинизации, раскрыть символические репрессивные маркеры ее поддержания, сформированные в вирусном котоконтенте. Анализ наиболее трендовых котоматериалов постсоветского интернет-сегмента продемонстрировал, что образ цифровых котиков конструируется преимущественно через человеческие, а не природные особенности, что наделяет их субъектностью по человеческому типу. Следствие возрастающей антропоморфизации котиков и фелинизации человека находит свое отражение в дистопическом мире «кошачьей полиции». В ней кошка оказывается более значимой фигурой, чем ее хозяин, что дает ей право контролировать и наказывать. Однако «кошачьи», методы контроля и наказания остаются мягкими и адаптированными под изменяющуюся телесность и чувственность, выражаясь через ироничные мемы, короткие видео и клипы. Результаты исследования могут быть задействованы при междисциплинарном изучении механизмов формирования идентичности современного человека и формировании нового канона его чувственности и телесности.

Ключевые слова

котики; цифровые котики; идентичность; телесность; фелинизация; антропоморфизация; массовая культура; потребление; кошачья полиция; меметика



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Расцвет низового котоконтента привел к фелинизации пользовательской телесности – в предыдущих статьях мы показывали как социокультурные, так и культурно-антропологические аспекты этого процесса. С одной стороны, меметические котики являются носителями прескриптивного конsumerистского макроса (Резвушкина, 2024), компенсируя дефицит тактильного соматического комфорта, с другой – романтизируют отчужденный *modus vivendi* позднего общества потребления. В итоге атомизация и аномия обретают пушистую кость и трансформируются в новый микросоциальный проект телесности, в котором не кошки антропоморфизируются, но фелинизируется цифровой обыватель (Тихонова, 2023; 2024): его социальный мир сводится к экрану гаджета, обрамленным жизненным пространством стандартной квартиры, а собственная субъектность основана на овнешнении ответственности за собственное Я и судьбу, ее перенос на социальные институты и старшее поколение. Цифровой котик как визуализация пользователя конструирует максимизацию жизненной стратегии гедонизма, опирающейся на куда более скромную, нежели у античных стоиков или эпикурейцев, репертуарную и ресурсную базу. В ироничном контексте медиасферы цифровой котик становится каналом манифестации собственного социального паразитизма: современные «мещане» прекрасно осведомлены о непродуктивности своего труда, более чем сомнительном эстетическом статусе собственной креативности и минимальных репродуктивных перспективах, их бытие самопроектируется как симбиоз аддикций, зависимостей и обременений, где ЗОЖ, алкоголизм и ипотека одинаково тоталитарны к скромному личному счастью. «Котребление» предполагает синкретизм маленькости, инфантильности, незащитности, бестолковости и неотразимого обаяния, используемый для аксиоматики самоидентификации и самопризнания. В рамках данной статьи мы попытаемся не только показать концептуальную структуру кототелесности, но и раскрыть символические репрессивные маркеры ее поддержания, сформированные в вирусном котоконтенте.

Перекрестки нефрустрированного детства: инфантология зооиндустрии

В современном интернет-пространстве по отношению к братьям нашим пушистым превалируют диминутивные и эрративные коммуникативные стратегии. Диминутивная стратегия заключается в использовании уменьшительной аффиксации с целью подчеркнуть или миниатюрные размеры, или особенные качества (силу милоты) определяемого объекта. Пространство диминутивов чрезвычайно вариативно, некоторые из них устойчиво входят в узус потребителей котоконтента (например, само слово «кошка», произошедшее от др.-



русск. «котька», является диминутивом к существительному «кот»), некоторые используются лишь на определённом витке кошачьей рунет-культуры («котэ»), некоторые только входят в тезаурус котомании («кошичка», о которой речь пойдёт ниже).



Рисунок 1. Определитель котодиминутивов от художника Filkit (изображение размещено в свободном доступе по адресу: clck.ru/3F2Ech)

Figure 1. A definer of cat-diminutives by Filkit (The image is publicly available at: clck.ru/3F2Ech)

В результате такой языковой практики образ кошки начинает всё больше и больше прочитываться как образ ребёнка – маленького, делающего забавные речевые ошибки и, очевидно, нуждающегося в заботе. Современные процессы институализации рынка заботы о домашних животных во многом конгруэнтны педагогическим трендам, но нужна ли в природе кошечкам такая усиленная забота? Как сегмент сферы услуг западная зооиндустрия начала свое развитие в 70-х гг. XX века, российская – на двадцать-тридцать лет позднее (Фадеева, 2021, с. 41-45). К ней относятся корма, витамины, одежда, груминг, зоотакси, зоогостиницы, ветеринарное, педагогическое (фелинология), зоопсихологиче-



ское консультирование и сопровождение, а также услуги по эстетической хирургии животных. Рынок зооиндустрии в современном виде стал возможным благодаря трансформации социально-психологического статуса домашних животных-компаньонов, которые люди повсеместно воспринимают как членов семьи. Эта установка приводит к максимальному сближению практик ухода за питомцами и ухода за маленькими детьми, причем ключевую роль в этом процессе играет маркетинговая культивация искусственных потребностей у владельцев животных за счет антропоморфизации последних.

Ситуация усугубляется тем, что ветеринарные врачи изначально готовились в парадигме обслуживания потребностей сельскохозяйственных домашних животных, основы специализации на животных-компаньонах только начали формироваться в конце XX века, соответственно, научно-обоснованное содержание таких животных характерно для легальных заводчиков, осуществляющих породное разведение. В результате поведенческие отношения в системе «человек – животное-компаньон» принимают рисковые для психологического благополучия обеих формы. Люди выстраивают отношения с мелкими млекопитающими на основе своих ролевых ожиданий от питомца, близких к социальным ожиданиям дружбы и родительства, игнорируя видовые особенности и потребности животного. Животные, в свою очередь, перенимают невротическую модель поведения у хозяев, что приводит к формированию неадекватного алгоритма взаимодействия с людьми и деформации видотипичного поведения (Винобер, 2017, с. 202-217). Животные проявляют в поведении психологические черты владельцев – тревожность, эмоциональную лабильность, авторитарность, амбивалентность отношений, люди же выступают в роли незрелых взрослых, демонстрируя попустительский стиль взаимодействия с животным, безответственность, равнодушие к особенностям видовых биологических потребностей. Межвидовые отношения в городской семье строятся по детской схеме, когда животное начинает выполнять социально-психологическую роль младшего ребенка.

Соответственно, вокруг домашних кошек и мелких собак формируется предметная среда, аналогичная детской. Так, животным предлагаются особое питание и посуда, часто в форме дозирующих гаджетов (умные поилки и умные кормушки), оборудованное место для сна, приспособления для игр и развлечений (домики, игрушки, когтеточки), средства гигиены (лотки, наполнители, расчески, пуходерки, маникюрные принадлежности), а также лекарства, бады и витамины.

Во многом чрезмерное потребление зоотоваров связано с доступностью их покупки через маркетплейсы. Это нагружает потребление как «заботу» дополнительным значением «развлечения», а интернет-сегмент только подогревает интерес ко всяческим зооартефактам. И если для одних хозяев приоритетны расходы на прививку от панлейкопении, то для других – на модный роман Л. Гритс «Мяу», написанной на псевдокошачьем языке. Это приводит



к тому, что помимо рационально обоснованных предметов, в «зоодетской» оказываются предметы, сконструированные по образцу детских игрушек. Такие артефакты несут амбивалентную функцию: с одной стороны они развлекают покупателя, с другой – снижают уровень внутренней фрустрации за счёт формирования поддерживающего убеждения «Я – хороший котородитель». Для иллюстрации приведём несколько особо озадачивших авторов товаров, которые можно приобрести на наиболее общепотребительных торговых интернет-площадках.



Рисунок 2. Мыльные пузыри с экстрактом кошачьей мяты (изображение размещено в свободном доступе по адресу: [https://www.goldencat.ae/image/cache/catalog/PRODECT%202/6970117121209\(2\)-1200x1200.jpg?clckid=67864a02](https://www.goldencat.ae/image/cache/catalog/PRODECT%202/6970117121209(2)-1200x1200.jpg?clckid=67864a02))

Figure 2. Bubbles with catnip extract (The image is publicly available at: [https://www.goldencat.ae/image/cache/catalog/PRODECT%202/6970117121209\(2\)-1200x1200.jpg?clckid=67864a02](https://www.goldencat.ae/image/cache/catalog/PRODECT%202/6970117121209(2)-1200x1200.jpg?clckid=67864a02))



Рисунок 3. Леденец для кошек, которые не распознают сладкий вкус (изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://www.wildberries.ru/catalog/155314816/detail.aspx?clckid=eafa900b>)

Figure 3. Lollipop for cats who cannot recognise the sweet taste (The image is publicly available at: <https://www.wildberries.ru/catalog/155314816/detail.aspx?clckid=eafa900b>)



Рисунок 4. Карнавальный костюм для кошек
(изображение размещено в свободном доступе по адресу:
<https://www.wildberries.ru/catalog/183340371/detail.aspx?targetUrl=EX&clckid=1cc4b910>)

Figure 4. Carnival costume for cats (The image is publicly available at:
<https://www.wildberries.ru/catalog/183340371/detail.aspx?targetUrl=EX&clckid=1cc4b910>)

Современное родительство как социопсихологическая и антропологическая система ролей отличается отсутствием стандартизации и нормирования родительских ресурсов (нет общепринятого стандарта «достаточного» объема родительского внимания, в итоге любые усилия родителей могут трактоваться внешними наблюдателями как недостаточные для благополучного развития ребенка), отказа от фрустрирующих педагогических приемов (в первую очередь, физического насилия) и высоким уровнем вовлечения родителей в процессы обучения и развития ребенка. Будучи транспонированной на живого кота, она порождает концепты «котомать», «котоотец», «кото-ребёнок», а описание повседневных кошачьих практик чем-то неумовимо напоминает книгу Г.-А. Пухановой «Хорошая мать»:

«Спал три часа хорошо
Кормила в 02.20
Спал два часа.
Проснулся в 04.30
Кормила в 04.50.
Памперс в 05.00

«Спал на моей голове,
Свалился в 04.40
Кричал
Шумно ел 15 минут
Копал лоток – 3 мин
Передумал



Уснул в 5. 20
Спал 2 часа...»
(Пуханова, 2022, с. 240).

Мурлыкал в 05.15
Шумно какал в 05.16
Спал 2 часа...»
(из авторских будней).



Рисунок 5. Проекция родительских сценариев на кота
(изображение размещено в свободном доступе по адресу:
<https://image.winudf.com/v2/image/Y29tLm9kZXNzYS5mdW5ueWNhdHNhbmRkb2dzcHV6emxIX3NjcmVlbnNob3RzXzBfMTM4YzFmMDg/screen-0.jpg?fakeurl=1&type=.jpg&clckid=f7408110>)

Figure 5. Projection of parental scenarios onto the cat
(The image is publicly available at: <https://image.winudf.com/v2/image/Y29tLm9kZXNzYS5mdW5ueWNhdHNhbmRkb2dzcHV6emxIX3NjcmVlbnNob3RzXzBfMTM4YzFmMDg/screen-0.jpg?fakeurl=1&type=.jpg&clckid=f7408110>)

Соответственно, возникает потребность в символической инстанции, которая могла бы определять границы должного, и эта инстанция одновременно укоренена как в детском пространстве, так и в повседневном мире взаимодействия животных и человека.



Пушистая Немезида поднимается с колен

Цифровой котик – канат, натянутый между домашней кошкой и человеком. Оба полюса лежат в плоскости городского фольклора, поскольку в сельской местности отношение к животным традиционно подчиняется утилитарным императивам, а социальные связи между людьми плотнее и устойчивее. В этом аспекте жизнь и кошки, и человека камерна, заключена в искусственной среде, оторванной от природы и противопоставленной ее инстинктивным аспектам, и подчинена суровым внешним макрофакторам, работа которых выходит за рамки понимания их жертв. Тем не менее, сам канат – это тернистая дорога в обе стороны, на которой и происходят циклы обменов оптимизмом, жизнелюбием и удовольствием. Там, где есть связь, всегда возможна диффузия, и в компенсаторной логике конsumerизма мы видим в цифровых котиках дрейф недостающих в моменте качеств: в их облике легко гипертрофируется и кошачье, человеческое. Для этого не требуется особого оборотничества, скорее речь идет о мгновенной актуализации потенциала качеств, которым обладает цифровой котик. В итоге человеческая самоидентификация получает доступ к качествам, заблокированным низким статусом или низкой субъектной активностью. Интернет-образ кота встраивает самодовольство, эгоцентризм, высокомерие, своеволие и самолюбование в социальный контекст вторичности, зависимости, низкоранговости, недосубъектности, т.е. в контекст, принципиально не позволяющий развернуться этим качествам в человеческом мире.

Канон кототелесности конструируется различными видами прецедентных феноменов интернет-культуры. Если первоначально категория прецедентных феноменов определялась как текстовое явление (Караулов, 1986, с. 216), характерное в первую очередь для СМИ, то к нашему времени она распространяется на любые форматы массовой культуры – кинематограф, мультипликацию (Здоровенко, 2015 с. 139) и, далее, интернет (Карташова, 2015; Щукина, 2015; Канашина, 2018; Оленев, 2019; Радбиль, 2020). Любой вид интернет-контента пестрит собственными прецедентными феноменами, базовой единицей последних можно считать медиатекст, комбинирующий графику, аудио, видео и текст в рамках одного сообщения. Любой из элементов медиатекста может играть доминирующую роль или выступать паратекстуальным обрамлением ведущего формата. Котоконтент включает в себя любительские фото, профессиональные изображения, гифки, шортсы, былички, стихи, короткие текстовые сюжеты или нарезки книг, нейросетевые арты, дополняемые, редактируемые, перекрашиваемые, пересказываемые и перелицованные. Такое разнообразие делает кототелесность объемной, вариативной, наделяет ее иллюзией достоверности и становится основой ее непрерывной динамичности.



Рисунок 6. Макиавеллизм цифровых котиков
(изображение размещено в свободном доступе по адресу:
<https://joyreactor.cc/post/5380179>)

Figure 6. Machiavellianism of digital cats
(The image is publicly available at: <https://joyreactor.cc/post/5380179>)

Последняя выражается также в априорной вокализации. Цифровой котик, в отличие от своего предка – домашней кошки, ведущей тихую жизнь ночного хищника, известен очевидной акустической маркировкой всех своих соматических состояний. Эта маркировка в символическом строй котоконтента входит в природном варианте. Как правило, она проходит фильтры постиронии, сопрягающей ее с актуальной медиаповесткой. Например, в 2013 г. законодательное собрание г. Санкт-Петербурга приняло закон, предусматривающий штрафы за нарушение тишины в выходные и праздничные дни. Поскольку один из депутатов в ходе обсуждений предложил включить в перечень нарушений тишины «громкий храп, топот котов и передвижение холодильников» (В Санкт-Петербурге окончательно приняли «закон о топоте котов, 2013), топот котов молниеносно превратился в мем, выполняющий как метафорическую, так и прямо мифологизирующую функцию, что позволило ему закрепиться в качестве устойчивой и повторяемой единицы котоконтента.

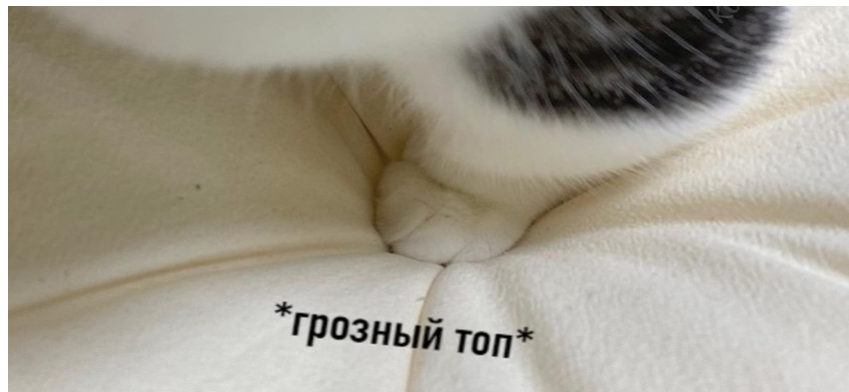


Рисунок 7. Орудие топота котов (Изображение из личного архива автора)

Figure 7. Cat stomping tool (Image from the author's personal archive)

Но цифровые котики не только орут и мурчат, они вполне себе разговаривают. Еще во времена популярности олбанского языка *kitty pidgin* обособился в ряду интернет-сленгов, став одним из самых ярких форматов *lolspeak* (Ежова, 2021; Серпикова, 2023). Околодетская инфантильная речь цифровых котиков открывает широкое пространство для языковых игр, иронии и сарказма. Две её особенности имеют ключевое значение для нашего анализа. Во-первых, её внешний примитивизм никак не отменяет рефлексивности. Здесь работает базовое правило олбанского языка – чтобы нарушать правила, их надо хорошо знать. Простота кошачьих высказываний отнюдь не отменяет их глубины. Показательно, что стандарты цифровой которечи задают писатели, специализирующиеся на интернет-контенте (развивающие цифровые жанры, интернет-стилистику, публикующие свои тексты в интернет-форматах), творчество которых часто становится вирусным контентом (З. Арефьева, С. Малеванный, Е. ЧеширКо и др.). Во-вторых, рефлексивность которечи пригодна для этических суждений. Это значит, что вечно надзирающий за хозяевами кот прокачивает свои суперспособности – теперь он не только надзирает, но и наказывает.

Репрессивные практики: миу-виу, за вами пришла кошечкина полиция!

Кошечкина полиция – это коллективный персонаж одноименной книги блогера З. Арефьевой, фрагменты которой завирусились в социальных сетях. Повествование организовано в серию коротких рассказов, каждый из которых содержит телефонный разговор между полицией и котиком. Задача полиции – зафиксировать жалобу, рассмотреть ее по существу, вынести решение и исполнить наказание. Но очень часто обращения жалобы не содержат, являются следствием кошачьей коммуникабельности, хорошего настроения, ошибки, недоразумения, хулиганства и т.п. В этих случаях «ложный вызов» приводит либо к комической перебранке, либо к пародийному сеансу психологической



помощи, в котором легитимируются кошачьи потребности, обесцениваемые или принижаемые людьми (игры, удовлетворение любопытства, метки, сон, ласка и т.п.), а также детабуируют кошачью физиологию, вводя для нее слова и маркеры, неприменяемые в нарративе к людям («буэ», «какашки» и т.п.). Зачастую такие кошачьи жалобы формально подражают заявлению о совершении преступления.

«Алоэ-Каланхоэ!

Вот моё заювлени в Кошкинну полицию. Написато на клочке дорогой туалетной бумаги.

Я, котик Анатоли Тринадцоты, с квартиры 256, хачу штоп вы аристовайте одного из моих никчемни. Патаму што он кошичку разорил! Кошичка год делал накоплены в разных валютах: в шуршашках, в рыбих башках, в сосисошных жепках, в оливощках, в буэ и прочих кошичкиных ценностях» (Арефьева, 2022).

В случае, если жалоба имеет под собой основания, достаточные для возбуждения дела, и котик «обратился по адресу», начинается процедура, напоминающая судопроизводство и правоприменения.

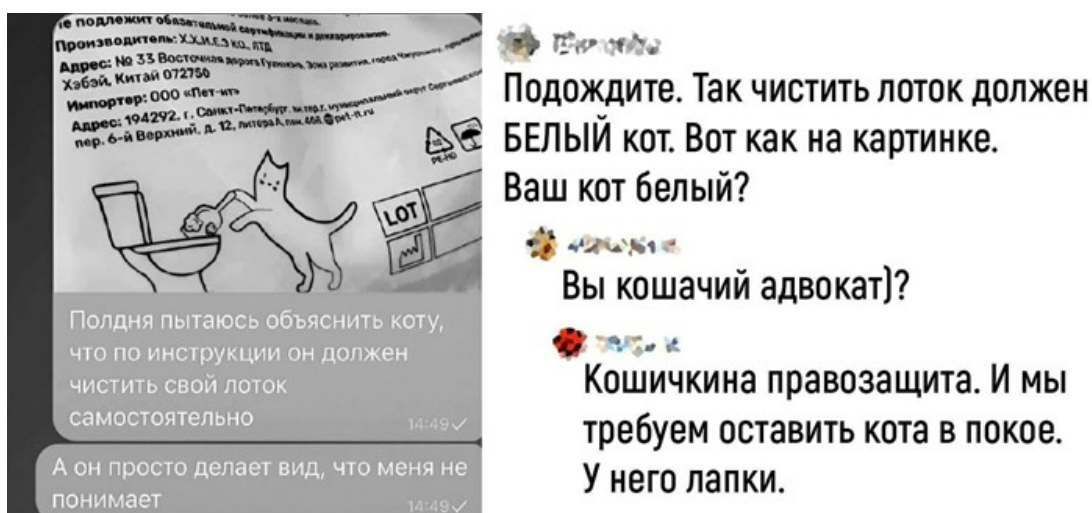


Рисунок 8. Реализация стратегий кошечкиной полиции в интернет-среде (изображение размещено в свободном доступе по адресу: https://vk.com/wall58089002_525?clckid=4eec25ba&z=photo-58737741_457383934%2Fwall58089002_525)

Figure 8. Implementation of cat policing strategies in the Internet environment (The image is publicly available at: https://vk.com/wall58089002_525?clckid=4eec25ba&z=photo-58737741_457383934%2Fwall58089002_525)

Первый в серии «исполнительный» рассказ удвоено фантастичен, поскольку представляет собой мечты обиженного котика:

На пороге стояли толстые серые котики с пистолетиками:

-Добри вечер, человек. Мы кошичкина полиция. Поступила жалоба на вас.



Из-за ноги офигевшего человека высунулась пушистая морда и заняла:

- Это меня истезают, да! Проходите, товарищи.

Человек хотел было предложить кошачьей полиции молока, но они гордо отказались:

-Мы при исполнении. Потерпевши расскажите, как дело было.

-Пнул меня по жопи! Очинь жопи болит!

-Да не пинал я. Я шел на кухню, а этот придурок шерстяной ломанулся вперед и я об него споткнулся.

-ПНУЛ! А потом корм мне на башку насыпал и орал громки-громки вот так: «ШТОПТЫСДОХ!!!». Стресс, стресс у кошки.

Толстые серые полицейские записывали слова потерпевшего и сочувствующе кивали. Потом сказали:

-Человек, вы арестованы.

Надели на офигевшего человека наручники и навсегда увели. Конец.

*

-Миу-миу! - истошно фантазировал на балконе котик, в деталях представляя как хозяина уведут в кошачью тюрьму. И тычут лицом в тапки.

-Жрать наверное опять хочет. — думали люди и ели что-то вкусни прямо в свои пустые глупые головы (Арефьева, 2020).



Рисунок 9. Визуализация образа сотрудника кошачьей полиции
(изображение размещено в свободном доступе по адресу:
https://content.foto.my.mail.ru/mail/le_dari/_blogs/i-1051.jpg)

Figure 9. Visualising the image of a cat policeman (The image is publicly available
https://content.foto.my.mail.ru/mail/le_dari/_blogs/i-1051.jpg)



Дальнейшие рассказы переводят фантазии в дело, кошачья полиция проникает в квартиры, выносит провинившихся перед питомцем-заявителем спящих людей, отправляет их на склад и заменяет двойниками. Иногда коты-питомцы в процессе наказания восстают против своей полиции и отбивают у нее хозяина. Нарратив рассказов «кошачьей полиции» стилистически может быть описан как своеобразная дистопия, в которой описана бинарная социальная структура: элита (кошки) и массы (никчёмни). На «идеологическом» уровне эта дистопия утверждает идею расового превосходства котиков над людьми, в силу которого последние обязаны качественно обслуживать первых. Кошачья полиция здесь является репрессивным органом государства, который осуществляет контроль над никчёмни, посредством использования разнообразных стратегий принуждения или психологического воздействия:

- Алое.
- Каланхоэ.
- Што случилось? Расскажыти в кошачьин тилипон, я здесь для етава сижу.
- Каждый день никчёмни притаскивает зелени крЮгли. Ножыком чик-чик делает, изнутри крЮгли красни и семечки натыканы. Никчёмни делает тук-тук в крЮгли и говорит:
«Цццц, какой кароши арбюзь! Зря ты, Зина отказуишься». Потом обматывается полотенцем, как ПятОшок в мультике, чавкаит красни и семечки хтьфуй делает в люстру.
Запретити крЮгли на магазини!
- А чем вам арбюзь мешает?
- Мне мешает! Никчёмни потом всю ночь делает дун-дун-дун по коридору и делает «занято» туалети. Мешает мне ночной тыгыдык делать. Только я разбе-гусь как следует, етот лунатик апячь дын-дын-дын писячь идет. И так раз десять за ночь. Такая нагрузка на канализаци, ццццц!
- Чего надо вам?
- Я ему предлагал: «Давай штота дрюгое кушой, ты заколебал бедное животни! Жри чета карошее, шаурму там, кобошок!».
- А он чво?
- А он ничво! Апячь арбюзь притащил! Памагите давайте мне, пазязя. Пусть дрюгое штота жрёт. Без дын- дын-дын всю ночь. Есть чета, штоп кушоц и спать сразу вот так xxxhrrrrrrrr?
- Помойму, у никчёмни вся еда дун-дун-дун.
- Што же делать бедному котику, как жить?
- Можыт в арбюзь напихать снотворни?
- Они же белые. Он их плювать начнёт.



- Помакайти их в штота коричневи, чтоб на косточки похоже было. Есть у вас в доме штота коричневи?
- Есть немношка. Точнее, пока нету, но скоро будет ха ха хааа.
- Кому-то псю ночь будет снится мори ха ха хаааа.
- Пака.
- Пака (Арефьева, 2024).

На социально-психологическом же уровне котики легкомысленны, лабильны, забывчивы, аффективны и истеричны, люди бестолковы, скучны и грубы, они не в состоянии упорядочить свою жизнь в отсутствии котиков, поэтому служение котикам вменяется не только как моральный долг, но и как вершина самореализации. Идеология и психология сплетаются в комической языковой игре, главным инструментом которой являются эрратография (анти-орфография) и введение окказионализмов (словообразование по несуществующим языковым моделям). Котики З.Арефьевой пишут, как слышат («арестуйти», «какавы», «сиводня») и говорят (а говорят они с мягкой шепелявостью: «лощадь», «щкирку», «щтряф»), используют для самоназвания и обозначения людей омонимы «ликалепны» и «никчёмни».

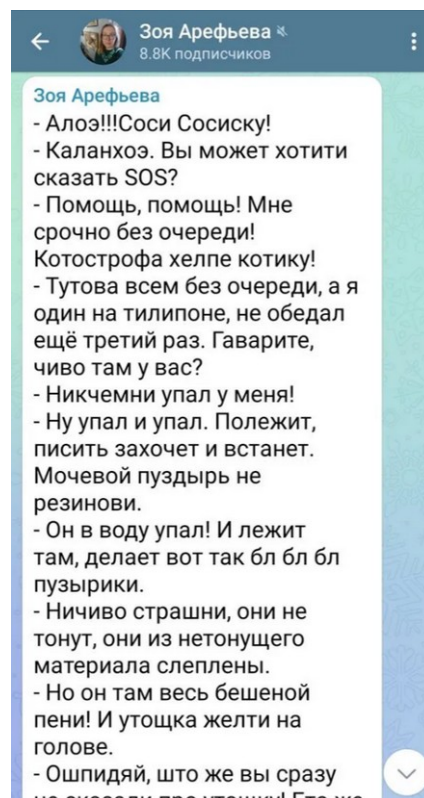


Рисунок 10. Фрагмент из Telegram-канала Зои Арефьевой (скриншот поста, размещенного по адресу: <https://t.me/zoiarefeva/162>)

Figure 10. Excerpt from Zoya Arefyeva's Telegram channel (<https://t.me/zoiarefeva/162>)



Эти инструменты лежат в основе комического эффекта (Суркова, 2023), делающего кототелесность осязаемой и рельефной именно в цифровых условиях и связывающих ее с моральной перспективой. Именно поэтому kitty ridgin Арефьевой может рассмотрен как артланг, превращающийся в прецедентный феномен вместе с ассоциированным образом котика-эксекютора. С.А. Демченков и Н.Д. Федяева зафиксировали выход кошачьего языка за пределы рассказов З. Арефьевой: «на нём начинают говорить подписчики, между ними возникают диалоги и полилоги, кроме того, встречаются случаи правки (комментаторы поправляют друг друга, стараясь говорить по-кошачьи без ошибок)» (Демченков, 2024, с. 264). Разумеется, кошачкина полиция неоднократно визуализировалась в мемах, шортсах и артах, а широкий спектр фанбазы позволил успешно коммерциализировать проект, выпуская ежедневники для «ликалепны мумуаров» и календарь для «глюпы никчёмни».



Рисунок 10. Примеры мёрча (Изображение из личного архива автора)

Figure 10. Examples of merch (Image from the author's personal archive)

Пушистая сила: случай МЧС Беларуси

Кошачкина полиция, конечно, беспощадна, что не мешает ей быть разумной, добродушной и ленивой. Кроме того, ее «клиентоориентированность» всегда на высоте, поскольку ее цель – безусловная помощь котикам. Особенно вредные заявители способны довести кошачкину полицию до белого каления, и тогда она начинает воспитательную работу, разъясняя юридические последствия правонарушений. Эта модель мягкого принуждения и заботливого педагогического контроля в GR-секторе, берет свой исток в гуманистических воззрениях просвещения. В эпоху просвещённого модерна, наиболее была разработана следующая эффективная пенитенциарная стратегия – сделать наказание упорядоченной регулярной функцией, сопряженной



с обществом. Для этого необходимо наказывать равно, универсально, внедряя надзорные практики в тело общества (Фуко, 1999, с. 188). Сегодня эта стратегия обретает второе дыхание. Глобальная цифровизация позволяет транслировать образы наказания и осуществлять надзор буквально в любом уголке земного шара. Но, как отмечал Фуко, эффективность системы во многом завязана на её сопряжённости с обществом. Общество должно «присвоить» пенитенциарную систему, желать её созерцания и распространять её. Для этого властное право на жизнь и определение её границ должно быть максимально аттрактивным и «вирусным», чтобы человек воспринимал его не как brutальный репрессивный механизм, но как развлечение.



Рисунок 11. Важное замечание: наказание должно быть аттрактивным не только для карателя, но и для наказуемого (изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://img.tourister.ru/files/2/3/8/2/7/9/6/6/original.jpg?clckid=0f280447>)

Figure 11. Important note: punishment should be attractive not only to the punisher but also to the punished person (The image is publicly available at: <https://img.tourister.ru/files/2/3/8/2/7/9/6/6/original.jpg?clckid=0f280447>)

Одним из наиболее утилитарных механизмов аттрактивной и вирусной передачи идей является использование мемов (англ. – meme). Концепция меметики была предложена Р. Докинзом в работе «Эгоистичный ген», где под мемом понимается информационная единица, используемая для ретрансляции и подражания (Докинз, р. 172). Совокупность мемов образует мемерлекс – комплекс мемов, который может быть прочитан как совокупность этических, аксиологических и любых иных предписаний. В контексте совре-



менной пенитенциарной системы меметика представляет собой эlegantное решение задачи по созданию системы властных прескрипций, которые будут восприняты человеком, присвоены и ретранслированы. Примером такой филигранной меметизации и мимимизации официального (sic!) властного дискурса можно назвать недавно завирусившийся TikTok канал МЧС Республики Беларусь.



Рисунок 12. Скриншот TikTok канала МЧС Республики Беларусь (скриншот видео, доступного по адресу: https://vk.com/im?sel=6207571&z=clip-69279166_456240682%2F8e692d70b5f1a41dd4&clckid=c7edaf5a)

Figure 12. A screenshot of the TikTok video of the Ministry of Emergency Situations of the Republic of Belarus (Screenshot of video available at: https://vk.com/im?sel=6207571&z=clip-69279166_456240682%2F8e692d70b5f1a41dd4&clckid=c7edaf5a)

По состоянию на 06.11.2024 г. TikTok канал МЧС Республики Беларусь имеет порядка 147600 подписчиков из различных стран СНГ. Его контент организован в виде набора шортсов, тематически разбитых на 3 блока: «Работа подразделений», «пожарный спорт» и «юмор с огоньком». Последний раздел представляет наибольший интерес для исследования, поскольку стилистически и содержательно он может быть описан как подразделение кошачьей полиции, транслирующее никчёмные правила ликалепного и безопасного поведения. Приведем нарезку из беспрецедентно доходчивого видео, посвященного правилам поведения на воде:

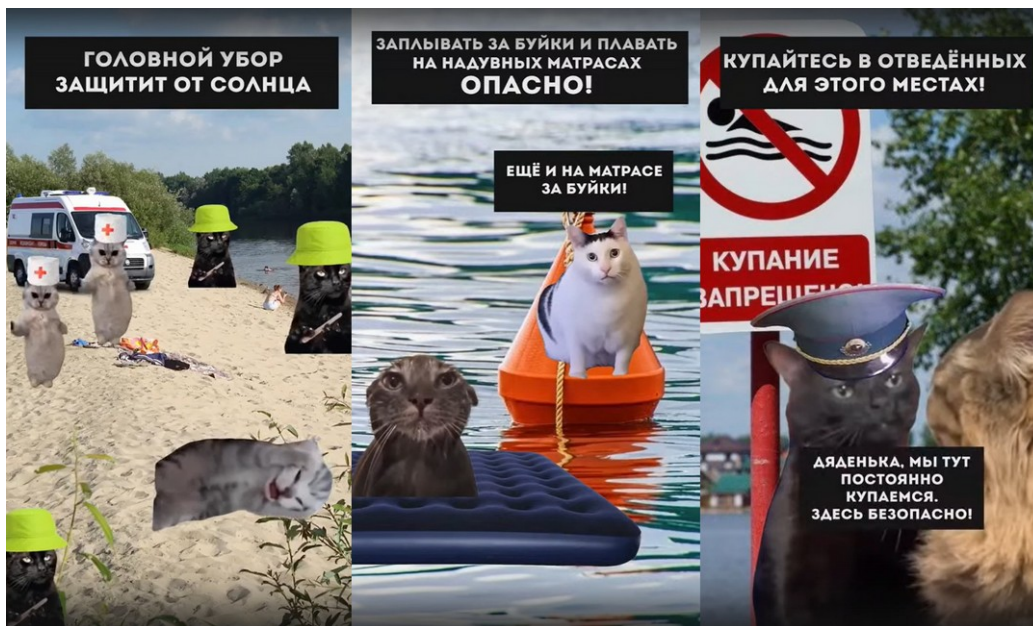


Рисунок 13. Фрагмент видео TikTok канала МЧС Республики Беларусь (Коллаж сделан на основе материала, находящегося в свободном доступе по адресу: https://vk.com/clips/mchs_rb?z=clip-69279166_456240794&clckid=b7a3f08d)

Figure 13. A fragment of the TikTok video of the Ministry of Emergency Situations of the Republic of Belarus (The image is based on material available at: https://vk.com/clips/mchs_rb?z=clip-69279166_456240794&clckid=b7a3f08d)

Также, помимо «вирусного» TikTok, МЧС Республики Беларусь имеет каналы на наиболее распространённых в постсоветском интернет-пространстве ресурсах – Telegram, Vk, Дзэн, Одноклассники – что позволяет союзному подразделению кошачьей полиции максимально широко распространять информацию о законе и его карающей лапке. Запоминающаяся меметическая подача с лёгким налётом кринжовости позволяет зрителям предельно «безболезненно» воспринимать котоконтент, становясь, тем самым, участниками кошачьей правовой системы и открыто воспринимая её нормы и правила.

Выводы

Современные коммуникативные стратегии и зоокультурные практики конструируют новый, амбивалентный, канон телесности и чувственности. С одной стороны, использование диминутивных и эрративных стратегий коммуникации антропоморфизирует животных и трансформирует практики взаимодействия между животным и хозяином. В результате этого, цифровые и реальные коты обретают кажимую субъектность, их образ всё чаще конструируется через призму человеческих, а не кошачьих реалий. С другой же – интерпассивно проживая опыт кошки, фелинизируется сам обыватель.



За счёт нормативации кошачьего консумеризма в интернет-среде становится возможным становление «общества котребления» в котором кототелесность является своего рода нормативом. Эти два вектора сходятся в дистопической картине «кошачьей полиции», где кошечка более субъектна, чем её «никчёмни», что наделяет её незыблемым правом надзирать и наказывать. Однако, репрессивная стратегия кошачьей политики мягка, как её фост, и учитывает трансформацию чувственного и телесного начал в человеке, меметизируя и мимимизируя карающую длань правосудия ироничными мемами, шортсами и клипами.

Благодарности

Авторы выражают глубокую признательность кошке Тиффани Чуп, кошке Матрешке и коту Хавчику за чуткое научное руководство и своевременные инсайты.

Список литературы

- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Serpikova, P. (2023). A Socio-Technical Inquiry into the Albanian Language. *Technology and Language*, 10(1), 75–92. <https://doi.org/10.48417/technolang.2023.01.06>
- Арефьева, З. (2020, март 21). Зоя Арефьева. <https://t.me/zoiarefeva/1250>
- Арефьева, З. (2022, март 23). Зоя Арефьева. <https://t.me/zoiarefeva/19>
- Арефьева, З. (2024, август 16). Koshichkina_Policia. <https://t.me/koshichkinapolicia/265>
- В Санкт-Петербурге окончательно приняли «закон о топоте котом». (2013, январь 30). РБК. <https://www.rbc.ru/society/30/01/2013/570402ce9a7947fcbd4451e8>
- Винобер, А.В. (2017). Собачья жизнь в России: социально-кинологический обзор. *Гуманитарные аспекты охоты и охотничьего хозяйства*, 3(6), 202–217.
- Демченков, С. А. (2024). Артланги и коммуникативная компетентность: Методический потенциал языковых экспериментов. В *Горизонты образования: Материалы V Международной научно-практической конференции, посвященной 300-летию РАН, 300-летию со дня рождения И. Канта, 190-летию со дня рождения Д. И. Менделеева и 225-летию со дня рождения А. С. Пушкина* (с. 263–265). Омский государственный педагогический университет.
- Ежова, М.М. (2021). LOLspeak как проявление лингвистической креативности в интернет-дискурсе. *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Языкознание. Реферативный журнал*, 3, 113–120. <https://doi.org/10.31249/ling/2021.03.08>
- Здоровенко, Л.В. (2015). Прецедентные феномены. *Наука в современном мире: приоритеты развития*, 1, 139–141.



- Канашина, С.В. (2018). Интернет-мем и прецедентный феномен. *Вестник Томского государственного педагогического университета*, 4 (193), 122-127. <https://doi.org/10.23951/1609-624X-2018-4-122-127>
- Караулов, Ю. Н. (1986). Роль прецедентных текстов в структуре и функционировании языковой личности. В *Научные традиции и новые направления в преподавании русского языка и литературы. Доклады советской делегации на VI конгрессе МАПРЯЛ* (с. 105-126). Русский язык.
- Карташова, Е.П. (2015). Прецедентные феномены как стилистический прием создания экспрессии в интернет-коммуникации. *Филология и культура*, 2(40), 53-58.
- Оленев, С.В. (2019). Прецедентные феномены как инструмент трансформации сознания участников религиозноидеологического дискурса в сети Интернет. *Казанская наука*, 12, 186-189.
- Пуханова, Г.-А. (2022). *Хорошая мать*. UGAR.
- Радбиль, Т.Б. (2020). Прецедентные феномены как средство создания аттрактивности в поликодовом тексте Интернета. *Вестник Волгоградского государственного университета. Языкознание*, 1, 140-153. <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2020.1.12>
- Резвушкина, С.А. (2024). Мифологическая котоматрица общества потребления: от кормушки до лоточка. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований*, 2 (7), 127-155. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-2\(7\)-127-155](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-2(7)-127-155)
- Суркова, А.П. (2023). Использование эрративов и окказионализмов в рассказах З. Арефьевой как реализация комической языковой игры. В *Язык и культура в аспекте проблем языкового образования современной России: Материалы Международного форума, посвящённого Году педагога и наставника и 200-летию со дня рождения К.Д. Ушинского* (с. 147-151). Воронежский государственный педагогический университет.
- Тихонова, С.В. (2023). Сентиментальный визуальный контент новой нормальности: как цифровые коттики одомашнивают кризисы. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология*, 2(16), 149-167. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2023.203>
- Тихонова, С.В. (2024). Как цифровые коттики приручают идеологию: котоконтент советской ностальгии в роли идеологического медиатора. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 194-214. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.509>
- Фадеева, Ю. В. (2021). Развитие рынка зооиндустрии в России: тенденции и особенности. В *Всероссийский форум молодых исследователей: Сборник статей III Всероссийской научно-практической конференции* (с. 41-45).
- Фуко, М. (1999). *Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы*. Ад Маргинем Пресс.
- Щукина, К.А. (2015). Прецедентные феномены в пирожках и порошках - новых жанрах современной интернет-поэзии. *Мир русского слова*, 4, 49-54.

References

- Aref'eva, Z. (2020, March 21). Zoya Aref'eva. <https://t.me/zoiaarefeva/1250> (In Russian).
- Aref'eva, Z. (2022, March 23). Zoya Aref'eva. <https://t.me/zoiaarefeva/19> (In Russian).
- Aref'eva, Z. (2024, August 16). Koshichkina_Policia. <https://t.me/koshichkinapolicia/265> (In Russian).



- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Demchenkov, S.A. (2024). Artlangs and communicative competence: the methodological potential of language experiments. In *Gorizonty obrazovaniya: materialy V Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii, posvjashhennoj 300-letiju RAN, 300-letiju so dnja rozhdenija I. Kanta, 190-letiju so dnja rozhdenija D. I. Mendeleeva i 225-letiju so dnja rozhdenija A. S. Pushkina* (pp.263-265). Omsk State Pedagogical University. (In Russian).
- Ezhova, M.M. (2021). LOLspeak as a manifestation of linguistic creativity in Internet discourse. *Social'nye i gumanitarnye nauki. Otechestvennaja i zarubezhnaja literatura. Jazykoznanie. Referativnyj zhurnal*, 3, 113-120. <https://doi.org/10.31249/ling/2021.03.08>. (In Russian).
- Fadeeva, Ju. V. (2021). Development of the pet industry market in Russia: trends and peculiarities. In *Vserossijskij forum molodyh issledovatelej: Sbornik statej III Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii* (pp. 41-45). (In Russian).
- Foucault, M. (1999). *To supervise and to punish. The birth of the prison*. Ad Marginem Press Publ. (In Russian).
- Kanashina, S.V. (2018). Internet meme and precedent phenomenon. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 4 (193), 122-127. <https://doi.org/10.23951/1609-624X-2018-4-122-127> (In Russian).
- Karaulov, Ju.N. (1986). The role of precedent texts in the structure and functioning of linguistic personality. In *Nauchnye tradicii i novye napravlenija v prepodavanii russkogo jazyka i literatury. Doklady sovetskoj delegacii na VI kongresse MAPRJaL* (pp. 105-126). Russkij jazyk. (In Russian).
- Kartashova, E.P. (2015). Precedent phenomena as a stylistic technique for creating expression in Internet communication. *Filologija i kul'tura*, 2 (40), 53-58. (In Russian).
- Olenev, S.V. (2019). Precedent phenomena as a tool for transforming the consciousness of participants of religious-ideological discourse in the Internet. *Kazanskaja nauka*, 12, 186-189. (In Russian).
- Puhanova G.-A. (2022). *The good mother*. UGAR Publ.
- Radbil', T.B. (2020). Precedent phenomena as a means of creating attraction in the polycode text of the Internet. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Jazykoznanie*, 1, 140-153. <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2020.1.12>. (In Russian).
- Rezvushkina, S.A. (2024). Mythological cat matrix of the consumer society: from the feeder to the cat litter. *Industrii vpechatlenij. Tehnologii sociokul'turnyh issledovanij*, 2 (7), 127-155. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-2\(7\)-127-155](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-2(7)-127-155). (In Russian).
- Serpikova, P. (2023). A Socio-Technical Inquiry into the Olbanian Language. *Technology and Language*, 10(1), 75-92. <https://doi.org/10.48417/technolang.2023.01.06>
- Shhukina, K.A. (2015). Precedent phenomena in the new genres oa contemporary Internet poetry: «Pirozhok» and «Poroshok». *Mir russkogo slova*, 4, 49-54. (In Russian).
- Surkova, A.P. (2023). The Use of Erratives and Occasionalisms in Z. Arefieva's Stories as Realisation of Comic Language Play. In *Jazyk i kul'tura v aspekte problem jazykovogo obrazovaniya sovremennoj Rossii: Materialy Mezhdunarodnogo foruma, posvjashhjonno Godu pedagoga i nastavnika i 200-letiju so dnja rozhdenija K.D. Ushinskogo* (pp. 147-151). Voronezh State Pedagogical University. (In Russian).



- Tihonova, S.V. (2023). Sentimental visual content of new normality: how digital kitties domesticate crises. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Sociologija*, 2(16), 149-167. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2023.203>. (In Russian).
- Tihonova, S.V. (2024). How Digital Cats Tame Ideology: the Cat Content of Soviet Nostalgia as an Ideological Mediator. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 194-214. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.509> (In Russian).
- V Sankt-Peterburge okonchatel'no prinjali «zakon o topote kotov» [The “cat stomping law” has finally been passed in St Petersburg]. (2013, January 30). RBC. <https://www.rbc.ru/society/30/01/2013/570402ce9a7947fcbd4451e8> (In Russian).
- Vinober, A.V. (2017). Dog life in Russia: a socio-kinological review. *Gumanitarnye aspekty ohoty i ohotnich'ego hozjajstva*, 3(6), 202-217. (In Russian).
- Zdorovenko, L.V. (2015). Precedent phenomena. *Nauka v sovremennom mire: priority razvitija*, 1, 139-141. (In Russian).



Soviet Monuments in Urban Space: Reformatting the Past

Denis S. Artamonov

Saratov State University; Lipetsk State Technical University. Saratov, Russia.
Email: artamonovds[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0001-8689-1948>

Received: 2 November 2024 | Revised: 16 November 2024 | Accepted: 1 December 2024

Abstract

The article is devoted to the problem of transformation of the role of Soviet monuments in modern urban space. The author examines the changes in their perception in the context of cultural, social and political processes, and also shows how monuments are used as an arena for memorial conflicts. Special attention is paid to the loss of their memorial significance and their inclusion in individual and folklore practices reflecting changes in the identity of society. The purpose of the study is to analyze the mechanisms of reformatting Soviet monuments, their symbolic significance and influence on collective memory. As a result, the author proves that monuments originally created to promote ideological values acquire new symbolic functions over time. In modern conditions, they often lose their original commemorative role, becoming elements of urban folklore, tourist sites or even the basis for Internet content. In addition, their transformation, associated with physical changes or recoding of meanings, turns monuments into a tool for rethinking the past and expressing modern identity. It is noted that Soviet monuments are becoming objects of memorial conflicts, especially in post-Soviet countries, where changes in memory policy cause discussions in society. The conclusions of the article will be useful to researchers engaged in the study of memory, cultural policy and urbanism, as well as to anyone interested in the history of the Soviet heritage. The article emphasizes the importance of rethinking the past in shaping the modern urban environment and identity.

Keywords

Soviet Monument; Soviet Past; Memorial Conflict; Commemoration; Politics of Memory; Urban Space; Places of Memory; Urban Folklore; Commemorative Practices



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Советские памятники в городском пространстве: переформатирование прошлого

Артамонов Денис Сергеевич

Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского; Липецкий государственный технический университет (НИИ ЛГТУ). Саратов, Россия. Email: [artamonovds\[at\]mail.ru](mailto:artamonovds[at]mail.ru)
ORCID <https://orcid.org/0000-0001-8689-1948>

Рукопись получена: 2 ноября 2024 | Изменена: 16 ноября 2024 | Принята: 1 декабря 2024

Аннотация

Статья посвящена проблеме трансформации роли советских памятников в современном городском пространстве. Автор рассматривает изменения их восприятия в контексте культурных, социальных и политических процессов, а также показывает, как памятники используются в качестве арены мемориальных конфликтов. Особое внимание уделяется утрате их мемориального значения и включению в индивидуальные и фольклорные практики, отражающие изменения идентичности общества. Цель исследования заключается в анализе механизмов переформатирования советских памятников, их символического значения и влияния на коллективную память. В результате автор доказывает, что памятники, изначально созданные для пропаганды идеологических ценностей, с течением времени приобретают новые символические функции. В современных условиях они нередко теряют свою изначальную коммеморативную роль, становясь элементами городского фольклора, туристическими объектами или даже основой для интернет-контента. Кроме того, их трансформация, связанная с физическими изменениями или перекодировкой смыслов, превращает памятники в инструмент переосмысления прошлого и выражения современной идентичности. Отмечается, что советские монументы становятся объектами мемориальных конфликтов, особенно в постсоветских странах, где изменения политики памяти вызывают дискуссии в обществе. Выводы статьи будут полезны исследователям, занимающимся изучением памяти, культурной политики и урбанистики, а также всем интересующимся историей советского наследия. Статья подчеркивает значимость переосмысления прошлого в формировании современной городской среды и идентичности.

Ключевые слова

советский памятник; советское прошлое; мемориальный конфликт; коммеморация; политика памяти; городское пространство; места памяти; городской фольклор; коммеморативные практики



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Современное городское пространство представляет собой сложный и динамичный социально-культурный феномен, включающий в себя множество взаимосвязанных центров, которые несут в себе отпечатки исторических событий через памятники, музеи, названия улиц и прочие «места памяти», связанные с сформировавшейся идентичностью городского жителя. Город — это историческое пространство, вписывающее его жителей и приезжих гостей в мемориальный контекст своего существования (Русакова & Русаков, 2017, с. 30). Мемориальные городские объекты становятся социально-знаковыми как места встреч для горожан и предметом интереса гостей, воспринимающих городские места памяти в качестве маркеров своих собственных воспоминаний (Баранникова, 2017, с. 161). Развитие туризма способствует закреплению значимых исторических объектов на рекреационной карте городов, так как они включаются в маршруты экскурсий и городской фольклор, рассказываемый местными жителями гостям.

Город необходимо рассматривать как пространство истории, вехи которой закрепляются в памятных местах. Городская среда сохраняет память о прошлом через архитектуру, планировку улиц, памятники, а также через нематериальные проявления — традиции, культуру и идентичность его жителей. История города может служить моделью истории страны, например, как в «Истории одного города» М. Е. Салтыкова-Щедрина, или биографии человека. Легенды о происхождении города или о его героях (например, пражский Голем или римские основатели Ромул и Рем) превращают городское пространство в культурный текст. Здания, мосты, площади и улицы городов являются прямыми свидетелями исторических процессов (Гаухфельд, 2009, с. 30). Архитектурные стили позволяют проследить изменение вкусов, технологий и идеалов общества, а мемориальные объекты выделяют важные исторические моменты, символизирующие ценности общества и закрепляющие воспоминания в коллективной памяти (Лагутин, 2020, с. 259). Исторические события, переосмысленные через мифы и легенды, формируют эмоциональное восприятие города. Памятники войнам, революциям или значимым личностям становятся ориентирами в пространстве и времени, связывая жителей с прошлым (Новохацкая, 2021, с. 23). Но городская память не статична, она постоянно пересматривается в зависимости от изменения политических режимов, культурных приоритетов и общественных запросов. Это приводит к тому, что одни памятники сохраняются и становятся символами, а другие демонтируются или забываются.

Наиболее важную роль в сохранении коллективной памяти, формировании идентичности и символизации исторических событий в городском пространстве играют памятники. По своей социально-культурной сущности они становятся маркерами времени, хранящими память о подвигах, трагедиях



или значимых достижениях города или страны. Передавая через визуальные и символические формы историческое наследие следующим поколениям, памятники выступают медиаторами между прошлым и настоящим.

Памятники как арена мемориальных конфликтов

Памятники, мемориалы и скульптуры можно назвать наиболее знаковыми местами памяти и мемориальными объектами, которые первыми становятся ареной войн памяти и предметом противоборства враждующих сторон в ходе социальных потрясений. Сегодня мы сталкиваемся с борьбой против памятников на Украине, где с 2015 года ведется целенаправленная политика по уничтожению советского коммеморативного наследия. Первой волной массового сноса памятников стал так называемый «ленинопад», когда массово сносили мемориалы, посвященные вождю мирового пролетариата, затем принялись за монументы и архитектурные комплексы, посвященные Великой Отечественной войне, а после начала Специальной военной операции стали уничтожать все памятные символы, связывающие украинскую и российскую историю и культуру.

Украина не единственный пример страны, где в наше время памятники стали подвергаться целенаправленному уничтожению. В отсутствии значимых проектов будущего, способных стать объединяющим началом для сообществ и сформировать их идентичность, память о прошлом стала выступать для людей способом конструирования социальной реальности. Мемориальный бум, зафиксированный в исследовательской литературе (Николаи, 2021; Сафронова, 2019), означает, что прошлое в современную эпоху стало для людей важнее будущего. А раз так, то возникает стремление очистить прошлое от негативно воспринимаемых моментов и персонажей, которые в том числе увековечены в памятниках. Ярче всего этот тезис иллюстрирует «война с памятниками» на волне массовых протестов в поддержку прав чернокожего населения под лозунгом Black Lives Matter («Жизни черных важны»). Движение BLM охватило не только США, но и европейские страны, где прошли демонстрации, закончившиеся актами вандализма и сносом памятников историческим деятелям, ассоциирующимся с расизмом, колониализмом, рабовладением и другими формами угнетения чернокожего населения планеты. Больше всего в ходе этих протестов пострадало памятников Христофору Колумбу, которого провозгласили «лицом геноцида», а «колумбопад» стал символом борьбы за символический капитал, где «образы и персоналии колониального прошлого оказываются еще одной удобной площадкой для демонстрации коллективной идентичности чернокожего населения США, Канады, Великобритании и представителей коренного населения Австралии и Канады» (Линченко, 2024, с. 239).

В России борьба с памятниками происходила дважды и была связана с Революцией 1917 г., а затем с ее отменой в 1991 г. и развалом СССР.



Стихийный вандализм революционных масс был изначально поставлен большевиками под контроль. Уже 12 апреля 1918 г. был издан декрет Совета народных комиссаров РСФСР «О памятниках Республики», определивший законные основания для уничтожения монументов, посвященных истории царизма. На смену памятникам «царям и их слугам» быстро ставили новые революционные монументы, как и предписывал декрет, что позволило исследователям назвать его первым в России «планом монументальной пропаганды» (Рыбаков et al., 2013.). В рамках исполнения декрета была создана комиссия, которая должна была мобилизовать «художественные силы» и организовать конкурс для выработки проектов памятников. Новые памятники должны были ознаменовать выдающиеся события Российской социалистической революции и увековечить образ революционных героев.

Первым пострадавшим монументом стал крест на месте убийства террористами московского генерал-губернатора, великого князя Сергея Александровича. Затем жертвой вандализма стала конная статуя героя русско-турецкой войны генерала Михаила Скобелева, на месте которой вскоре возвели памятник первой советской конституции со статуей свободы. Далее досталось мемориальному комплексу Александра II, вокруг статуи которого тянулась галерея с 33 мозаиками с изображениями русских государей. Все они были снесены. В Костроме пострадал памятник царю Михаилу Федоровичу и крестьянину Ивану Сусанину, а постамент от него переделали под трибуну. Это, пожалуй, наиболее известные монументы, ставшие жертвой революционного вандализма, с которых он начался и закончился только тогда, когда все следы старого царского режима были стерты с улиц советских городов.

В конце XX века после провала в августе 1991 г. путча Государственного комитета по чрезвычайному положению (ГКЧП), пытавшегося предотвратить крах советской политической системы и развал СССР, борьба с памятниками вспыхнула с новой силой. Сторонники демократической России и Бориса Ельцина атаковали увековеченные в камне, казавшиеся незыблемыми, символы советского прошлого. Одним из первых был снесен памятник, обвиненному в предательстве отца, Павлику Морозову, стоявший в парке недалеко от Белого дома. Самым громким актом вандализма в этот период стал снос 22 августа 1991 года памятника основателю ВЧК Феликсу Дзержинскому на Лубянской площади, который был убран по решению Моссовета. Но наибольшему урону, конечно, же подверглись памятники В. И. Ленину, статуи и бюсты которого покинули главные площади Кишинева, Риги, Вильнюса, Таллинна, Баку, Душанбе и других городов бывшего СССР (Комплев, 2021, с. 54). Между тем большинство из них сохранились не только на просторах новой России, но и в других городах ближнего зарубежья, что позволило начаться тому же «ленинопаду» на Украине, где сохранилось большое количество ленинских монументов. По данным сайта «Lenin.tilda.ws» всего за годы советской власти было установлено не менее 14000 памятников



вождю мирового пролетариата, из них на территории России осталось не менее 7000 и около 5,5 тысяч на Украине. Такое невообразимое количество конечно же нельзя было уничтожить за короткое время, а акты борьбы с памятниками в 1990-е длились не долго, так как у новой власти не было целенаправленной политики на смену памятников, а людям, столкнувшимся с проблемами выживания в изменившихся социально-экономических условиях, стало просто не до этого. Однако, так как изменившейся России нужны были новые герои прошлого, соответствующие проводимой политике памяти, стали ставить памятники и скульптуры в городах тем персонажам истории и событиям, которые в нее вписывались (Кузнецов, 2013, с. 110). Памятники, установленные советской властью, никуда не делись, а остались соседствовать с вновь поставленными монументами.

Метаморфозы памятников советского прошлого

Иногда это соседство было буквальным, когда памятники противоположных политических направлений и идеологий оказывались не просто в одном городском пространстве, а напротив друг друга. В Саратове в 2002 г. поставили памятник Петру Столыпину, вошедшему в пантеон героев прошлого для современной России, напротив бюста А. Н. Радищеву, имя которого в Советском Союзе связывали с революционным движением. Памятники расположилась так, что кажется, как будто, Радищев отвернулся от Столыпина. Это дало возможность саратовскому историку Н. А. Троицкому, бывшему противником установления памятника Столыпину написать в публицистической статье, что автор знаменитого гуманистического произведения «Путешествие из Петербурга в Москву» «с отвращением отвернулся от Столыпина и смотрит в другую сторону» (Троицкий, 2002). В воображении историка отвернувшийся памятник стал символом мемориального конфликта, развернувшегося в городском пространстве и на страницах газет. Памятник, оставаясь обездвиженной символической фигурой, высеченной в граните, обретает телесность и свободу воли, с тем чтобы «продемонстрировать» неприятие своего идейного противника из другой эпохи. Приписывание памятнику эмоциональных реакций наблюдающего его человека отражает специфику восприятия монументального символического образа в городском пространстве.

Памятники не просто стоят на своих постаментах, а живут своей жизнью, в соответствии с представлениями горожан. В городском фольклоре и художественной литературе найдется не мало примеров того, как памятники оживали, сходили со своего места и участвовали в жизни людей как живые существа. Командор в «Каменном госте», Петр I в «Медном всаднике» А. С. Пушкина, Солдат и шведский король в сказке о «Чудесном странствии Нильса Хольгерсона по Швеции» С. Лагерлёф, каменная Фрэзи Грант в «Бегущей по волнам» А. Грина, это, пожалуй, самые известные произведения, где памятники «оживают». Каким бы не был литературный или исторический сюжет о статуе, она получает смысл исключительно в коммуникации с чело-



веком, приобретает целесообразность и телеологичность только в общении с людьми (Солнцева, 2014, с. 30). Однако, вступая в коммуникацию с человеком памятник может менять свое первоначальное значение, через обретение свободы воли или изменение телесности.

Изменение телесности, конечно, же происходит в ходе разрушения памятника, но не только. Если снос памятника дело простое, «ломать не строить», то создание новых монументов может быть очень затратным делом. Небольшая переделка памятника способна очень сильно поменять его символический смысл и восприятие. Первые опыты в таком роде известны еще из истории монументальной политики большевиков. Памятный обелиск в честь 300-летней годовщины восшествия на русский престол династии Романовых в Александровском саду не был ими разрушен, а переделан. С верхушки обелиска сбили герб Российской империи двухглавого орла, удалили надписи и барельеф Георгия Победоносца, а взамен поместили список 19 революционеров.

Очень креативным способом был радикально изменен памятник В. И. Ленину в Одессе на Украине в 2015 г. Его не стали сносить, а при помощи клея и титанового сплава изменили облик до неузнаваемости. Художник и скульптор Александр Милов превратил статую Ленина в скульптуру героя киносаги «Звездные войны» Дарта Вейдера. Новый памятник нисколько не уступает прежнему в своей эстетической мощи, но это уже персонаж другой истории и культуры.

Неоднократные попытки изменить облик вождя мировой революции были и в России. Его не пытались переделать, но при помощи краски вандалы добивались не менее значимых эффектов, полностью меняющих восприятие образа Ленина, задуманного коммунистической пропагандой. В 2000-е и 2010-е гг. памятники Владимиру Ильичу неоднократно перекрашивались в разных городах России. В г. Находка народные «художники» выкрасили ступени и постамент в желтый цвет, оставив незакрашенными пятна, получилось, что Ленин как бы сидит на сыре. Жители г. Ангарска выкрасили пальто вождя в малиновый, а галстук в гламурно-желтый. В Брянской области Ленина «одели» в джинсы, белые кроссовки и зеленую жилетку как будто в традиционный пятничный jeans-day. В г. Саратове памятник Ленину обрамили растительным орнаментом. В г. Ульяновске его «окропили» розовым горошком и оставили стоять словно домохозяйку, собравшуюся в кинотеатр. В Москве в культурно-развлекательном комплексе Кремль в Измайлове скульптура В. Ленина и М. Горького была выкрашена в яркие цвета, где первый в розовый, а второй в синий. Розовой краской скульптуры Ленина обливали неоднократно. Раскрашивая серую монументальность вождя мирового пролетариата в яркие цвета, вандалы (это остается вандализмом, даже если получалось очень удачно) добивались изменения отношения и к памятнику, и его образу (Прудникова, 2013, с. 55). Памятник переставал быть мрачным и серьезным,



он вписывался в городское карнавальное пространство и переставал выполнять свою роль мемориального символа, переходя на совершенно другой символический уровень.

«Переименование» советских памятников

Переноса памятника из одного культурно-символического пространства в другое можно добиваться не только его переделкой или перекраской, а простым переименованием. Одним из первых переименованных советских памятников был монумент Карлу Марксу и Фридриху Энгельсу, установленный уже в первые месяцы советской власти. 7 ноября 1918 г. он был открыт на площади Революции при личном участии В. И. Ленина. Невысокое качество исполнения памятника, изображающего двух светочей коммунизма по пояс и рядом друг с другом, бросалось в глаза, и в народе он был прозван «Двое в ванной» (рис. 1), простояв совсем недолго. В 1961 г. появился памятник Карлу Марксу на Театральной площади также в Москве, и не смотря на более качественное изображение, он все равно подвергся карнавализации, получив прозвище «Холодильник с бородой». Такое несерьезное отношение к памятнику вовсе не было признаком неприятия того, кому он был установлен или того, что он символизировал, а было реакцией на визуальное восприятие образа, в том числе и телесное.



Рисунок 1. Памятник К. Марксу и Ф. Энгельсу 1918 г. («Двое в ванной»)

Figure 1. Monument to K. Marx and F. To Engels 1918 ("Two in the bathroom")

https://aif.ru/society/history/dvoe_v_vannoy_i_holodilnik_s_borodoy_nelepye_pamyatniki_bolshevizma



Народное сознание воспринимало нелепость скульптуры через призму своего бытового отношения к объекту, который стал частью городского пространства повседневности. Так «Монумент Первоконникам», памятник работы скульптора Е. В. Вучетича в г. Ростов-на-Дону, установленный в 1972 г., народ прозвал «Яйца» из-за подробно изображенных анатомических особенностей коней, и если жители города назначали встречу у монумента на главной площади, они говорили «встречаемся под яйцами». В этом случае памятник переставал быть мемориальным символом, обеспечивающим коммеморативные практики, а меняя телесность и символическое значение, становился частью городского фольклора, связываясь в сознании горожан с их личными историями. Еще одним примером символического изменения телесности памятника является монумент героям Октябрьской Революции и гражданской войны 1918 года в г. Вологда, который горожане прозвали «Зуб Дрыгина» или просто «Зуб». Прозвище возникло из-за ослепительно белого цвета стел, а также их формы, и ассоциировалось с первым секретарем обкома Анатолием Семеновичем Дрыгиным, по инициативе которого в 1977 г. памятник был установлен. Впоследствии фигура А. С. Дрыгина стерлась из коллективной памяти горожан и народной топонимики, оставшись в городском фольклоре и краеведении, но памятник продолжают называть «Зубом», лишая его всяческого коммеморативного значения, кроме лично-бытового, рассматривая его как место встреч. То же самое произошло и с Памятником борцам за установление Советской власти в Самаре «Красное знамя», который сразу же после своего установления в том же 1977 г. получил прозвище «Змей Горыныч» (рис. 2). Монумент изображал головы комиссара в красноармейской фуражке, солдата-крестьянина в папахе и рабочего в буденовке, а над ними развевающееся красное знамя. Трехголовая скульптурная композиция напомнила горожанам сказочного персонажа, став в этом качестве частью городского пространства. В этих примерах мы видим полную трансформацию телесности памятника и утрату коммеморативных свойств, которые в них изначально закладывались. Телесные формы в советских памятниках отражали идеализацию человеческого тела, часто преувеличивая его пропорции и динамику (Рыбаков & Тихонова, 2014, с. 150). Это не только подчеркивало героизм и величие, но и создавало эстетический канон, связанный с социалистическим реализмом, и этот же канон приводил к тому, что памятники не воспринимались как революционные символы, а получали новые названия из набора культурных образов, на которые они были визуально похожи.



Рисунок 2. Памятник борцам за установление Советской власти в Самаре «Красное знамя» («Змей Горыныч»), 1977 г. Фото автора.

Figure 2. Monument to fighters for the establishment of Soviet power in Samara “Red Banner” (“Serpent Gorynych”), 1977. Photo by the author.

Данные метаморфозы облегчались спецификой мемориальной политики советской власти в деле установления памятников. В большинстве случаев они устанавливались не конкретным личностям, а обезличенным символам революционной борьбы или трудового подвига. Это соответствовало идеологической посылке социалистического государства, в котором не признавалась роль личности в истории, а творцом исторического события провозглашались массы, народ (Афанасьев & Тихонова, 2009, с. 133). Но этот самый народ упорно не желал воспринимать революционные монументы в их истинном мемориальном значении, так как они не связывались в его сознании ни с чем другим, кроме лично близких бытовых переживаний. Так, установленный к годовщине Великой октябрьской социалистической революции в 1977 г. в Астрахани памятник рабочему стал называться в народе просто «Мужик с винтовкой / ружьем». В Липецке, поставленный десятилетием ранее памятник участникам становления Советской власти в городе, получил название «Мужик с полотенцем», так как был установлен по ходу движения горожан к реке на пляж и изображен с развивающимся полотнищем непонятного происхождения. В 1967 г. к 50-летию Великого октября в Краснодаре установили памятник с официальным названием «Рабочий-созидатель», но он получил сразу несколько народных прозвищ «Молотобоец», «Метатель молота», «Муж Авроры», «Муж жену из Сочи ждет», «Фантомас», став пред-



метом остроумных шуток и частью городских легенд. Прозвища этого памятника возникали в разные годы и связывались с возникновением ассоциаций, определяющихся появлением новых социокультурных образов (Семичевская, 2016, с. 355). Также, стоявший в Москве с 1925 г. памятник «Рабочий», стал называться «Рабочий с мобилой» после появления мобильных телефонов из-за визуального сходства этого технического устройства с деталью, изображенной в руках скульптуры.



Рисунок 3. Памятник участникам становления Советской власти в городе Липецке («Мужик с полотенцем»), 1967 г. Фото автора.

Figure 3. Monument to the participants of the formation of Soviet power in the city of Lipetsk (“Man with a towel”), 1967. Photo by the author.

Переименование обезличенных памятников определялось не только визуальным образом, но и социально бытовыми ситуациями, которые с ними ассоциировались. Установленный в 1975 г. в Уфе Памятник героям Великой Октябрьской социалистической революции и Гражданской войны был прозван «Без пяти семь», так как был поставлен у магазина, который работал до 19 00 и изображал рабочего-кузнеца, крестьянина-конника и красноармейца в движении. Эти фигуры очень напоминали покупателей, пытающихся попасть



в магазин до закрытия. В 1982 г. в Москве открыли скульптурную композицию «Великий почин», памятник в честь первого коммунистического субботника, но в народе ее прозвали «Несуны», так как там были изображены рабочие, толкающие железное колесо, что очень походило на все более распространяющуюся практику кражи с заводов различной продукции, с которой велась повсеместная борьба. В Хабаровске скульптура, изображающая В. И. Ленина, разговаривающего с красноармейцем, получила название «А ну, дыхни», по ассоциации с проводимой в 1980-е гг. компанией по борьбе с пьянством на рабочем месте. А в г. Иваново памятник «Борцам Революции 1905 г.», установленный в 1975 г. в годовщину Первой русской революции, назвали в народе «Вставай, уже одиннадцать», так как он изображал двух еле поднимающихся рабочих с флагом напротив продуктового магазина, где в пору советских ограничений с 11 часов начинали продавать спиртное. Наличие этого флага дало возможность возникнуть и второму прозвищу — «Двое с бреднем». В Липецке обезличенную скульптурную группу «Интернационал», памятник первому Липецкому уездному Совету, которую установили в 1987 г., прозвали «The Beatles», так как она представляла четверых красноармейцев-музыкантов, как в знаменитой британской музыкальной группе, состоящей из четырех человек. В Самаре скульптуру «Счастливая семья», поставленную в парке в 1950-е гг., где были изображены молодые родители с ребенком, в народе стали называть «В ожидании квартиры», так как она связывалась с очередями на жилье, а уже в наше время ее именуют не иначе как «Ипотечники», соблюдая преемственность названий при смене эпох и социально-экономических ситуаций.

Следует отметить, что переименованию подвергались не только обезличенные памятники, но персонализированные монументы советской эпохи. В Самаре памятник революционеру Алексею Галактионову 1989 г. получил у горожан название «Остап Бендер» из-за внешнего визуального сходства с художественным героем, воплощенным в кинематографе (Орищенко, 2016, с. 77). Также в Липецке, установленный уже в постсоветскую эпоху в 1998 г. памятник В. Г. Плеханову, липчане прозвали «Киса Воробьянинов», тоже из-за ассоциаций с персонажем кинофильма «Двенадцать стульев». В данном случае визуальное сходство памятников с образами из массовой культуры перекрывает в сознании горожан историческую известность героев монументов. Революционные герои остаются малознакомыми рядовому обывателю, для которого памятники, занимающие городское пространство, остаются местами памяти, но с замененными мемориальными характеристиками. Для горожан они остаются памятниками не тем, кому они установлены, а мемориалами их собственного жизненного опыта и частью фольклора, при помощи которого они «обживают» городское пространство.



Выводы

Советские памятники, устанавливаемые, как правило, к годовщинам революционных событий, сегодня потеряли свое мемориальное значение. Будучи обезличенными, они олицетворяли события, которые, конечно, не выпали из коллективной памяти из-за своей громадной эпохальности, но перестали восприниматься как актуальные символы прошлого. Они остались частью городского пространства уже не как места памяти СССР, а в качестве бытовых локаций, связанных с повседневностью человека. Для этого их потребовалась переформатировать, чтобы исключить из мемориальных практик, связанных с советской историей, и включить в коммеморативные стратегии личной истории горожан. Нельзя сказать, что советские памятники забыты в современную эпоху, но они выполняют не ту роль, которая им изначально предназначалась. Более того, памятники советского прошлого сегодня обретают вторую жизнь, будучи оцифрованными и размещенными в виртуальном пространстве. Они играют роль акторов в мемориальных конфликтах современности и формируют новые представления о прошлом при помощи медиаинструментов. Советские памятники становятся основой для интернет-мемов и сетевого сторителлинга, которые делают их узнаваемыми, устанавливая ассоциации между ними и городом.

Советские памятники часто использовали телесность как мощный инструмент визуализации идеологических ценностей. Телесные образы героев, рабочих, крестьян и солдат символизировали физическую силу, коллективизм и самоотверженность, однако, эти символы оказались чужды рядовому обывателю, так как уже после установления революционные памятники получали новое прочтение, а выпадение их из государственной политики памяти еще больше усугубило данную ситуацию.

В постсоветском городском пространстве переосмысление советского наследия становится важной частью культурной политики. Изучение трансформации восприятия советских памятников помогает понять, как они влияют на коллективную память, способствуют формированию идентичности или, наоборот, вызывают сопротивление и полемику в обществе.

Благодарности

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 24-28-00610, <https://rscf.ru/project/24-28-00610/>

Список литературы

Афанасьев, И. А., & Тихонова, С. В. (2009). Общество риска: мифологизация одной парадигмы. *Человек*, 3, 57-63.



- Баранникова, А. А. (2017). Маркирование социальной памяти в городском пространстве: мемориальные доски в формировании культурного ландшафта города. *Социология власти*, 29 (1), 156-175. <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2017-1-156-175>.
- Гаухфельд, М. (2009). Центр города. Связь исторического и современного. *Архитектура. Строительство. Дизайн*, 3(56), 30-33.
- Комплеев, А. В. (2021). Исторические сюжеты современных мемориальных войн на постсоветском пространстве. *Tempus et Memoria*, 2 (1), 53-58. <https://doi.org/10.15826/tetm.2021.1.007>
- Кузнецов, А. И. (2013). По долгу исторической памяти. *Международная жизнь*, 6, 107-115.
- Лагутин, Ю. В. (2020). Современный город: взгляд сквозь призму социально-исторической памяти. *Социология*, 3, 257-261.
- Линченко, А. (2024). Формы исторического забвения и фигуры умолчания в коммеморативных практиках движения Black Lives Matter: сравнительный анализ медиадискурсов в англоязычных странах. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 225-243. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.447>
- Николаи, Ф. (2021). «Режимы памяти, национальные нарративы и политики идентичности: открытое будущее исследований памяти». *Новое литературное обозрение*, 1, 305-314.
- Новохацкая, Е. А. (2021). Памятники и мемориалы в городском пространстве. *Культура и технологии*, 6 (1), 21-25. <https://doi.org/10.17586/2587-800X-2021-6-1-21-25>.
- Орищенко, С. С. (2016). Городские памятники Самары как объекты культурного наследия: образ Буратино. *Креативная экономика и социальные инновации*, 6, 4(17), 74-85.
- Прудникова, Т. Ю. (2013). Десакрализация образа материализацией телесности (на примере изображений В. И. Ленина). *Vita Cogitans: Альманах молодых философов*, 8, 51-60.
- Русакова, О. Ф. (2017). Город как пространство исторической памяти. *Дискурс-Пи*, 1(26), 22-35.
- Рыбаков, О. Ю. (Ред.). (2013). *Человек и государство в правовой политике Нового и Новейшего времени*. ООО «Издательство «СТАТУТ»
- Рыбаков, О. Ю. & Тихонова С. В. (2014). Доктрина естественного права и философия трансгуманизма: возможность коммуникации. *Lex Russica (Русский закон)*, 96 (2), С. 143-152.
- Сафронова, Ю. (2019). *Историческая память: введение: учебное пособие*. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге.
- Семичевская, Т. С. (2016). Монументально застывшее наследие веков. *Социально-гуманитарные знания*, 1, 352-357.
- Солнцева, Н. М. (2014). Сюжет о статуе. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика*, 2, 29-35.
- Троицкий, Н. А. (2002). «Галстук» на пьедестале. <https://chapaevv.livejournal.com/85227.html>

References

- Afanasyev, I. A., & Tikhonova, S. V. (2009). Risk Society: on Mythologizing of One Paradigm. *Chelovek*, 3, 57-63. (In Russian).



- Barannikova, A. A. (2017). Marking social memory in urban space: memorial plaques in shaping the cultural landscape of the city. *Sociology of Power*, 29 (1), 156-175. <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2017-1-156-175> (In Russian).
- Gauchfeld, M. (2009). The city center. The connection between the historical and the modern. *Architecture. Construction. Design*, 3(56), 30-33. (In Russian).
- Kompleev, A.V. (2021). Historical Stories of Modern Memorial Wars in the Post-Soviet Space. *Tempus et Memoria*, 2 (1), 53-58. <https://doi.org/10.15826/tetm.2021.1.007> (In Russian).
- Kuznetsov, A. I. (2013). Due to the debt of historical memory. *International life*. 6, 107-115. (In Russian).
- Lagutin, Yu. V. (2020). The modern city: a look through the prism of socio-historical memory. *Sociology*, 3, 257-261. (In Russian).
- Linchenko, A. (2024). Forms of historical oblivion and figures of silence in the commemorative practices of the Black Lives Matter movement: a comparative analysis of media discourse in English-speaking countries. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 225-243. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.447> (In Russian).
- Nicolai, F. (2021). "Memory Regimes, National Narratives, and Identity Politics: The Open Future of Memory Research." *New Literary Review*, 1, 305-314. (In Russian).
- Novokhatskaya, E. A. (2021). Monuments and memorials in urban space. *Culture and Technology*, 6 (1), 21-25. <https://doi.org/10.17586/2587-800X-2021-6-1-21-25>. (In Russian).
- Orishchenko, S. S. (2016). Samara city monuments as objects of cultural heritage: the image of Pinocchio. *Creative economy and social innovation*, 6, 4(17), 74-85. (In Russian).
- Prudnikova, T. Y. (2013). The desacralization of the image by the materialization of physicality (using the example of V. I. Lenin's images). *Vita Cogitans: Almanac of Young Philosophers*, 8, 51-60. (In Russian).
- Rusakova, O. F. (2017). The city as a space of historical memory. *Discourse-Pi*, 1(26), 22-35. (In Russian).
- Rybakov, O. (Ed.). (2013). *Chelovek i gosudarstvo v pravovoy politike Novogo i Noveyshego vremeni* [Man and the state in the legal policy of Modern and Modern times]. LLC "Publishing House "STATUTE". (In Russian).
- Rybakov, O. Yu., & Tikhonova S. V. (2014). The doctrine of natural law and the philosophy of transhumanism: the possibility of communication. *Lex Russica (Russian Law)*, 96 (2), pp. 143-152. (In Russian).
- Safronova, Yu. (2019). *Istoricheskaya pamyat': vvedenie: uchebnoe posobie* [Historical memory: introduction: a textbook]. St. Petersburg: Publishing House of the European University in St. Petersburg. (In Russian).
- Semichevskaya, T. S. (2016) The monumentally frozen legacy of centuries. *Social and Humanitarian Knowledge*, 1, 352-357. (In Russian).
- Solntseva, N. M. (2014). The plot of the statue. *Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Literary Studies. Journalism*, 2, 29-35. (In Russian).
- Troitskiy, N. A. (2002). «Galstuk» na p'edestale [The "tie" on the pedestal]. <https://chapaevv.livejournal.com/85227.html> (In Russian).



“Little” Immortality: Immortological Theme in the Internet Microformats

Artur A. Dydrov (a) & Milena S. Vizgina (b)

(a) South Ural State University (National Research University). Chelyabinsk, Russia.

Email: zenonstoik[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3288-8724>

(b) Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia. Email: milenavizgina[at]gmail.com

Received: 20 November 2024 | Revised: 27 November 2024 | Accepted: 1 December 2024

Abstract

This article correlates in content with the previous article in the journal. Internet microformats (short stories, gifs, pics, memes, demotivators, etc.) have a short life compared to “monumental” content, but are characterized by a high speed of circulation and reproduction. Metaphorically, this allows us to designate their life cycle and the specifics of penetration into the information environment, and from there to the consumer, as “virulent”. However, unlike the previous publication, this article has a different specialization. We have shifted our focus from considering trending memes in 2024 to the topic of corporeality and immortality. The correction of the focus is due to several reasons: firstly, immortality does not have a clearly established status (science / parascience / philosophical concept). At the same time, immortological ideas are integrated into the current agenda of intellectual communities and cultural spheres (business, intelligentsia, politics, religion, science), and claim to implement reformist projects (letters from “Russia 2045” to the president, the organization of the part «Evolution 2045», etc.). Secondly, immortality is associated with a deep desire, an archetypal mode of human existence, reproduced in mythology (search for a source in nature), religion (afterlife), art (religious and mythological plots), philosophy (cosmism), and science (?). The role of the latter is claimed by the often identified immortality and transhumanism, operating with the concept of “practical immortality”. In microformats, the topic is diffracted, falling into different contexts. The goal of this article is not to reduce it to some common semantic denominator, but to provide a working assembly of popular patterns of immortality in tags and memes.

Keywords

Microformat; Meme; Tag; Corporeality; Body; Meaning; “Meme Studies”; Immortality; Immortology; Transhumanism



This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License



«Маленькое» бессмертие: иммортологическая тема в микроформатах интернета

Дыдров Артур Александрович (a) & Визгина Милена Сергеевна (b)

(a) Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет). Челябинск, Россия. Email: [zenonstoik\[at\]mail.ru](mailto:zenonstoik[at]mail.ru)
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3288-8724>

(b) Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия.
Email: [milnavizgina\[at\]gmail.com](mailto:milnavizgina[at]gmail.com)

Рукопись получена: 20 ноября 2024 | Изменена: 27 ноября 2024 | Принята: 1 декабря 2024

Аннотация

Данная статья предметно коррелирует с предыдущей публикацией в журнале. Микроформаты интернета (short stories, гифки, пикчи, мемы, демотиваторы и т. д.) имеют короткую жизнь, в сравнении с «монументальным» контентом, но при этом характеризуются высокой скоростью циркуляции и воспроизведения. Метафорически это позволяет обозначить их жизненный цикл и специфику проникновения в информационную среду, а оттуда – к потребителю, как «вирусный». Однако, в отличие от предыдущей публикации, эта статья имеет иную специализацию. Мы сместили фокус с рассмотрения трендовых мемов 2024 на тему телесности и бессмертия. Коррекция фокусировки обусловлена несколькими причинами: во-первых, иммортология не имеет четко установленного статуса (наука / паранаука / философская концепция). При этом иммортологические идеи интегрированы в актуальную повестку интеллектуальных сообществ и сфер культуры (бизнес, интеллигенция, политика, религия, наука), претендуют на реализацию реформистских проектов (письма «России 2045» президенту, организация партии «Эволюция 2045» и т. д.). Во-вторых, бессмертие связывают с глубинным желанием, архетипическим модусом бытия человека, репродуцированным в мифологии (поиск источника в природе), религии (загробная жизнь), искусстве (религиозные и мифологические сюжеты), философии (космизм), науке (?). На роль последней претендуют часто отождествляемые иммортология и трансгуманизм, оперирующие концептом «практического бессмертия». В микроформатах тема подвергается дифракции, попадая в различные контексты. Задача данной статьи заключается не в редукции к некоему общему смысловому знаменателю, а в рабочей сборке популярных паттернов бессмертия в тегах и мемах.

Ключевые слова

микроформат; мем; тег; телесность; тело; смысл; мем стадис; бессмертие; иммортология; трансгуманизм



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

В прошлом мы уже не раз занимались изучением микроформатного контента интернета, основываясь на предположении о его социальной агентности и разнообразном функционале – социокультурном, политическом и т. д. Проще говоря, мы убеждены, что «гифки», «мемы», «теги», «пикчи» и прочие некогда модные слова и обозначаемые ими «born-digital» ресурсы (Zhang et al., 2013) не только служат индустрии развлечений (понятно, что и ей тоже), но и выражают корпоративные настроения и смыслы, аксиологию, критику (вплоть до деструкции), воспитательный и образовательный потенциал (Sedliarova et al., 2020).

В частности, в «Ученых записках Крымского федерального университета» было высказано, как оказалось, дискуссионное утверждение о том, что все обозначенные форматы аккумулируют, интерпретируют и транслируют историческую память и при этом содержат культурные коды, «следы эпохи», требующие аналитики и дескрипции (Дыдров, 2023). В born-digital источниках сочетаются семантические напластования стиля, моды, жестов, элементов вербальной коммуникации и истории языка. Это перечисление, разумеется, можно продолжать. Микроформаты чутко реагируют на тренды и сами выступают в качестве своеобразных «микрособытий» (по крайней мере, в «монументальной» традиции). Высказанный в рамках доклада тезис вызвал дискуссию на секции новгородской конференции. В частности, специалист в исторических науках возразил, что «микроформаты» не проходят в номинацию исторических источников по критерию верификации. Иными словами, «невозможно» установить их подлинность. На это я ответил, что «подлинность» происхождения в принципе не всегда выступает гарантом подлинности сообщения (содержания). Обращение с микроформатом прямо зависит от исследовательского произвола и фундировано целями и задачами научной деятельности. Это предполагает внятные ответы на вопросы, *что я хочу извлечь из источника и зачем он мне нужен*. По форме наша позиция близка к волюнтаристской (солипсистской): нет никакой раз и навсегда заданной модальности источника: если мы хотим, основываясь на меме, установить подлинность политического события, это цель одного порядка. Однако если мы планируем понять специфику языка времени, то это уже цель совершенно другого порядка.

Микроформаты стали значимыми агентами влияния (Vitiuk et al., 2020, p. 45). Правда, как я утверждал в предыдущей статье «Corpus Mundi», это «последнее время» длится уже не первое десятилетие. За это время специалисты в социально-гуманитарных науках не прекратили дискуссию по поводу значимости, функций, статуса микроформатов. В российской философской среде интернет-исследования в принципе остаются маргинальной зоной или экзотикой (это как бы «удел» социологов, культурологов, но только не «философов»). Тенденция по созданию научных коллабораций и прове-



дению междисциплинарных исследований вынуждает к переходу от изоляционистской персональной или корпоративной политики к сотрудничеству (как минимум, вынужденному). Эта тенденция ведет к трансформации научного языка, переделу внутренней структуры полей / областей (fields) и, разумеется, коррекции мировоззрения. Последнее находится в юрисдикции философии и психологии, но не может быть исключено из перечня трансформаций. Когда в недавнем прошлом один из соавторов упомянул на лекции о «мемстадис», студенты засмеялись: сочетание «серьезного» маркера с развлекательным мейнстримом выглядело комичным. Подобную реакцию вызвало и упоминание о докладе саратовских исследователей С. В. Тихоновой и Д. С. Артамонова о котиках в социальных медиа³.

Прерогативой микроформатов является их открытость к копированию и подражанию. При этом, в отличие от «монументальных» произведений, микроформы значительно податливей к процедурам копирования, тиражирования и воспроизводства. Они интенсивнее циркулируют и размножаются (как бы сомнительным ни был этот предикат), собирают просмотры и лайки – основные и универсальные эквиваленции значимости. В литературе, несмотря на еще существующее сопротивление философов-традиционалистов, популяризируются суждения об исследовательском потенциале микроформатов (Канашина, 2015, с. 118). В семиотическом плане, например, те же мемы имеют многоуровневую композицию, построенную из индексальных и иконических знаков, работают на сочетании вербальных и невербальных семиотических комплексов, оперируют цитатами и требуют некоторой зрительской / читательской подготовки (Dashkova, 2022, р. 130). Мем постепенно перестали характеризовать как «cultural units» (Shifman, 2013, р. 362), некую элементарную единицу. Как и в случае с атомом, оказалось, что эта «элементарная» сущность делима. Она не просто «сложна», но и обладает аксиологическим, воспитательным, образовательным, коммуникативным потенциалами (Vitiuk, 2020). В частности, подробно коммуникативный потенциал мема раскрывается в статьях Д. Ивановой (Ivanova, 2022), Ю. Кошелевой (Кошелева, 2022) и других авторов. Bastari, Lukito и Adhika позиционируют мем как «виртуальный визуальный артефакт», презентующий исторические события. Далее коллектив авторов отмечает, что текущие характеристики интернет-мемов меняются, люди склонны менять реакцию на определенные важные события (Bastari, Lukito & Adhika, 2021, р. 21-22). Микроформаты объединяют людей (даже в форме конфликтов), дают поводы для коммуникации (Henn & Posegga, 2023).

В статье мы рассмотрим потенциал микроформатов в координации с тематикой бессмертия. Микроформатная «культурная индустрия» (Адорно & Хоркхаймер, 2016) дает богатый материал для предварительных, иногда дискуссионных выводов.

3 Профессор С. В. Тихонова прочитала актуальную лекцию о социальных медиа для лицеистов.
<https://old.sgu.ru/news/2020-01-13/professor-s-v-tihonova-prochitala-aktualnuyu-lekciyu?language=en>



Тегированное бессмертие

Согласно распространенному определению, хэштег – это «слово или фраза, которым предшествует знак решетки (#), используемые в социальных сетях, хостингах и на других площадках (Лаусика, 2018, р. 57). Данное определение в известном смысле формализовано и полностью соответствует как распространенным пользовательским, так и научно-техническим дефинициям. На практике теги выполняют, разумеется, пул социальных, коммуникативных и экзистенциальных функций. Публикация, размещенная пользователем в собственной ленте, фактически невидима для широкой публики, за исключением друзей пользователя и, возможно, их ближайшего спектра контактов. Тег стимулирует пользовательскую активность вокруг определенного контента.

Помимо маркировки тематики, с чем хэштег по умолчанию и справляется, данный микроформат выполняет функцию интеграции контента в сравнительно более масштабный контекст, нарратив, разговор. В традиционных логических категориях это соответствует родовидовым отношениям. Контент о робототехнике оказывается, например, частью #высокиетехнологии. Необходимость тег-маркировки в качестве родового концепта обусловлена функцией объединения пользовательских голосов, информации и комментариев вокруг общей темы. По сути, тег в данном случае работает как агрегатор, собирая кластеры в информационном многообразии. Резюмируя пролегомены к тегу как микроформату, можно сказать, что помимо традиционных и очевидных функций типа отметки темы поста и тематического агрегирования информации, теги выполняют функционал связи для общения и обмена опытом (например, маркируя специфические темы или особые аспекты), дополнительной информации / метаданных (бренд, цена и т.д.), маркетинга и персонального продвижения. Теги реализуют и экзистенциальный «потенциал», но делают это в свернутой редуцированной форме. Если тег противоречит содержанию, то он может выражать иронию, воспроизводить известную «сюрреалистическую» ситуацию «это не трубка». Очевидно, что теги выражают различные отношения, мнения, эмоции и оценки (#взволнован, #серьезно). В социальном плане они могут играть роль свернутой идеологемы, лозунга, инициировать движения (#metoo) и пропагандировать определенные взгляды и философию (#jesuslovesyou).

В рамках данного исследования мы осуществили первичный анализ, фокусируясь на контексте тегов. В центре внимания находился #бессмертие, однако, в конечном счете, нас интересовал ближайший контекст маркера в конкретных интернет-кейсах. Контексты тегов принципиально важны хотя бы потому, что позволяют увидеть интегрирующие семантические паттерны. Они – паттерны – не только «агрегируют», но и буквально выражают представление / понимание. Мы не в состоянии установить субъекта такого представления (индивид / сообщество / государство и т. д.) и не можем верифициро-



#теломераза; #доктор; #медицина; #наука; #здоровье. Ассоциации пользователей объясняются фактом смежности концептов: в совокупности с понятием бессмертия нередко сопряжены разрозненные представления об институтах, дающих возможность улучшить / поддерживать здоровье. Среди тегов #доктор обозначает как раз фигуру, абстрактную персону, способную продлить жизнь и улучшить ее качество. История восприятия статуса и профессиональных качеств доктора / врача вообще богата противоречивыми событиями и тенденциями и на протяжении столетий эти фигуры окружались вторичными семиозисами, порождая немыслимые и диаметрально противоположные образы от идеализаций Гиппократов до маниакальных «хихикающего» доктора («Dr. Giggles», 1992, Мэнни Кото) и сумасшедшего дантиста («The Dentist», 1996, Брайан Юзна). Однако, несмотря на художественные демонизации, врач остается единственным проводником из мира абстрактной науки в мир практики. По замыслу ныне покойного И. В. Вишева (один из соавторов брал у него интервью), концепт иммортологии появился на пафосе демаркации с оккультизмом, метафизикой и религией – со всем тем, что, по оценке Вишева, говорит о духовном бессмертии и может быть фиксировано термином «иммортализм».

Во вторую группу мы включили оценочные теги, маркирующие спектр отношений, эмоциональных и когнитивных реакций на понятие бессмертия: #чтоесли; #важно; #страх; #вдохновение; #веселье; #какжитьвечно. Как мы можем заметить, словесная конструкция некоторых тегов отличается особой формой построения в виде риторической фигуры, выражающей пресуппозицию или содержащей вопросительную интенцию. Данное явление доказывает активность психических процессов реципиентов, показывает динамику их мыслительной деятельности. Тег #чтоесли носит в семантике экспериментальный заряд, может предполагать проверку гипотезы на практике, мысленный эксперимент или нечто смежное. Абстрактные категории страха, вдохновения, веселья отражают неоднозначное, амбивалентное отношение пользователей к проблеме бессмертия. Качественные характеристики основаны на ассоциации по смежности, образуют темпоральный рисунок бессмертия. Точнее, и в науке, и в околонучной идеологии бессмертие связано с «высокими» технологиями, которых еще нет (они существуют в зародышевой форме либо существующего технологического потенциала недостаточно). Тем самым прямо или косвенно фиксируется онтологический зазор между наличным и предполагаемым состоянием технологий. Бессмертие, что вполне понятно, суть дело будущего и останется делом будущего: #бесконечно; #будущее; #бессмертнаяжизнь; #будущеенаступило; #результаты; #скорость. Нередко темпоральная модальность перемешивается с вторичным семиозисом, образуя идеологемы типа «будущее наступило». Вторичная надстройка превращает время в силу, стихию, наделяет способностью действовать и преобразовывать / разрушать порядок.



Третья группа включает в себя теги, связанные со сферой искусственного интеллекта и цифровых технологий: #искусственныйинтеллект; #нейросети; #цифровизация. Рост случаев тег-синтеза бессмертия и цифровых ресурсов объясняется частыми информационными вбросами, систематическим воспроизводством интернет-контента с обсуждением «минусов» и «плюсов» цифрового бессмертия. Динамика поисковых запросов по данным «WordStat» (сервис «Яндекс») колеблется с 2022 г. в диапазоне от 200+ до 800+ ежемесячно. Однако уже беглый взгляд на двухлетний график запросов позволяет фиксировать небольшой спад пользовательской активности вокруг «цифрового бессмертия». Есть предположение, что спорадический рост стимулируется производством художественного контента (прежде всего, сериалами).

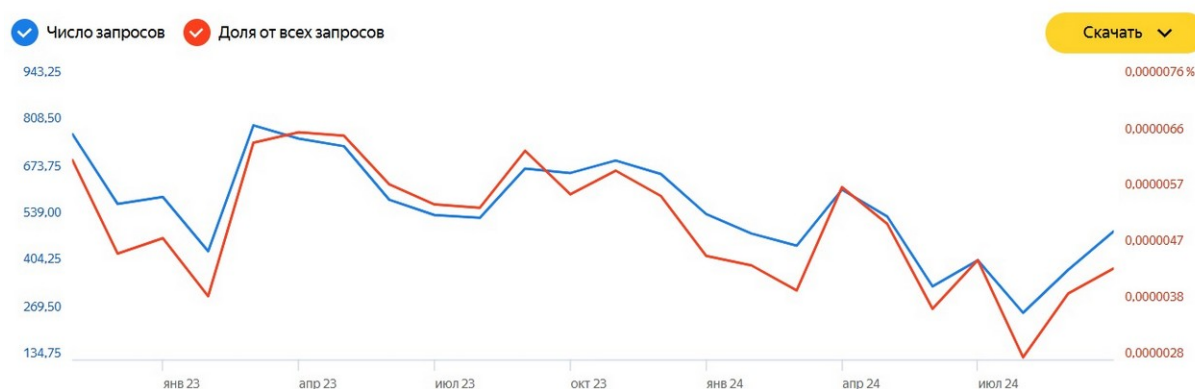


Рисунок 2. График пользовательских запросов по теме «цифровое бессмертие», ноябрь 2022 г. – октябрь 2024

Figure 2. Graph of user queries on “digital immortality”, November 2022—October 2024

Выделив три категории тегов, мы завершили нашу первичную аналитику. Однако теги «душа», «самоценность», «любовь к себе», «сила мысли», «энергетические практики», очевидно, составляли еще одну группу, не коррелирующую с научным тезаурусом и прекрасно сочетающимся с метафизикой, оккультизмом, психологическими и идеологическими надстройками. Вместе с тем, эта группа сравнительно многочисленная. Она является прямым свидетельством того, что «иммортиализм» жив и, по-видимому, не собирается уходить с дискурсивной арены. Культура по-прежнему воспроизводит исторически традиционный антропологический рисунок, сочетающий телесность и духовность как бинарные природы. При этом первая, разумеется, маркируется отрицательными коннотаторами или игнорируется как малозначимая, а вторая составляет некую «подлинность» человека.

Тег-аналитика позволяет в свернутом и лаконичном виде не только фиксировать отдельные значения и ассоциативные связи, но и четко видеть все «товары» дискурсивного «рынка», набор контекстов. В этом качестве теги выступают в качестве немногословных проводников к мировоззрениям



и картинам мира. По сути, то же можно сказать и о другом, более сложном микроформате, сочетающем вербальные и иконические комплексы.

Меметическое бессмертие: про Цоя

Композиция одного мема состоит из портретных набросков популярных музыкантов: тут и улыбающийся Боуи, и Меркьюри, и Хендрикс, Элвис с Майклом. Все это венчается фразой «на небесах играет идеальная музыка». Меметической – как правило, равно иронической – картинку делает подпись «тут нет Цоя, значит, он жив». В России и ближнем зарубежье мемы на тему бессмертия Цоя представляют собой если не отдельный вид мемов, то во всяком случае тематический кластер. Феномен социального и культурного бессмертия персонализирован в фигуре фронтмена группы «Кино», сохранившего память о себе в магнитоальбомах и пластинках, от «45» до знаменитого «Черного альбома». Одним из катализаторов появления многочисленных мемов о Цое был социокультурный бэкграунд 90-х гг. прошлого века. В ноябре 2000 г. прогремел трибьют «Кино», объединивший десятки популярных рок-команд. Концерт транслировался по телевидению, студийные записи вышли большим тиражом. «Король и шут», рок-группа на новой волне популярности, исполнила «Следи за собой», а фронтмен Михаил Горшенев прокричал в конце «Виктор жив!». По данным «Вордстат», с 30 октября по 30 ноября 2024 г. пользователи сделали 1.531.408 запросов «Цой». Более 490 тыс. запросов «Виктор Цой». Горшенева запросили чуть более 174 тыс. пользователей, а «Король и шут» – 1.625.567, то есть фактически больше, чем Цоя. Однако нельзя не обратить внимание на одно обстоятельство: Михаил Горшенев – это все-таки «Король и шут», а Цой как будто является автономной фигурой, не связанной с группой столь прочно, как другие фронтмены.

На пилотных семинарах по философии один из соавторов статьи просил студентов рассказать о философских посылах их любимых произведений. Фактически в каждой студенческой группе (за редким исключением) возникала тема о Цое. Один из докладов был посвящен интерпретации песни «Троллейбус». Автор сообщения, молодой человек двадцати лет, убедительно рассказал о кризисе социальных ценностей и ориентиров, об инертности социума, отсутствии руководящего начала («в кабине нет шофера»), о кризисе коллективизма («мы седьмая вода»). Песня впервые вышла в 1983 г., впоследствии перезаписывалась, была популярна в среде причастных к ленинградскому рок-клубу и внезапно стала поводом для сообщения в 2024 г. После доклада ведущий семинара задал два вопроса: «кто-нибудь в аудитории знает о Викторе Цое?» (все участники семинара утвердительно кивают). «Как думаете, почему Цой популярен? О многих российских рок-музыкантах и группах современное поколение уже ничего не знает». Ведущему хотелось узнать точку зрения докладчика, представителя современного посттинейджер-



ского поколения. В целом, в ответе говорилось, что Цой не пел на откровенно политические темы, как, например, Игорь Тальков, тексты его песен «просты» и вместе с тем аллегоричны, могут вызывать, как притчи, самые различные ассоциации и прилагаться к разным жизненным ситуациям. Цой дает универсальные нарративы, а не сиюминутные «злободневные» темы. К тому же, как подытожил докладчик, у Цоя есть лирический герой, он поет о настоящей любви, верности, принципах, а это фактически культурные инварианты.

Меметическая ирония направлена не столько на фигуру музыканта, сколько на «Цой жив» как культурный конструкт, на специфику персональных и социальных нарративов. Посмотрим на одну иллюстрацию, касающуюся Цоя, но выражающую гендерную проблематику, стереотипы поведения полов. Мем имеет двухчастную композицию, демонстрирующую особенности паттернов поведения людей в загробной жизни. Гендерная демаркация задается различием ценностей и приоритетов. Как выразился один из соавторов статьи в личном обсуждении, «девушки показаны здесь как рассуждающие примитивно; все, что они бы сделали после смерти – увиделись с родственниками, по которым скучали». Это не совсем так, дело не в «примитивизме» представительниц женского пола, а в стремлении к прочным родовым и семейным узам, в ценности родственного общения. Мужчины, схематически изображенные во второй части композиции мема, одержимы поисками умерших кумиров. Крик «Где Цой!!!» выражает маниакальные настроения фанатизма и поклонения. В дискуссии с соавтором мы не пришли к единой позиции: то, что один выдавал за адскую одержимость, указывая на детали типа багрового фона композиции, другой сводил к «оригинальности», «склонности к веселью» и т. д. Нельзя отрицать простого обстоятельства, что данный мем о бессмертии Цоя – это де-факто мем о гендере и гендерной демаркации.

Меметическое бессмертие: про гроб

Мем состоит из двух частей: верхняя часть репрезентирует шуточную бизнес-стратегию, коррелирующую с трендами блогосферы, ведением паблика в какой-либо социальной сети и высмеивает это занятие, нижняя визуализирует слова выше: позолоченный гроб «премиум»-сегмента с мягкой обивкой внутри, и подпись: «красиво гнить не запретишь». Подпись, является прямой аллюзией на общеизвестную фразу «красиво жить не запретишь». Демонстрация разложения человеческого тела практически в прямом эфире в принципе этически неоднозначна. Вероятно, основным посылом данного мема является пародирование мысли о сверхзначимости индивида для социума. В конечном счете, память о каждом будет предана забвению независимо от величины электронного капитала.

Возможно, высмеивается также желание приобретать все трендовое, независимо от функционала предмета. Зачастую, люди, желающие выделяться,



быть на «хайпе», выглядят нелепо. Если предположить, что мемный бизнес реально существует, он мог бы служить доказательством желания многих обесценить смерть. Это было бы некой пародией на бессмертие (ведь фактически человек продолжает о себе напоминать своими «свежими» фотографиями). Популярность такого рода захоронения стала бы своего рода индикатором желания, любыми способами продлить жизнь – пусть не физически, не телесно, но хоть как-то присутствовать в судьбе других – достичь бессмертия любым способом.

Меметическое бессмертие: бывает ли всерьез?

Мемы совершают с бессмертием ироническое насилие, размещая его то в категорию ценностей «второго сорта», то в категорию абсурда. Вот Морфеус с красной и синей таблетками: красная даст второй половой орган, а синяя бессмертие. Выбор не прост. Раскинувший руки на фоне гор Роберт Дауни-младший пафосно заявляет, что он бессмертен. Тут и плачущий кот, подавившийся найденной пилюлей бессмертия, и атакующие девочку размышления (можно ли утонуть в фонтане бессмертия?), и улыбающаяся Малышева («бессмертие – это норма»), и мемный Чимс, с жалостью говорящий зрителю «Выпил зелье бессмертия. Умер. Оказалось просроченное», и многие другие персонажи, абсурдизирующие иммортологические идеалы. Понятно, что жестокому высмеиванию подвергаются и трансгуманистические концепты, прежде всего, трансчеловек. Последнего мемы представляют обычно в категориях идеал – реалии. Если идеал выражается фигурами роботизированных потомков человека, то реалии – в образах транссексуалов и трансвеститов. Переработанный кадр из «Кавказской пленницы», сцена в психиатрической лечебнице резюмируется заключением главврача «бессмертие – это сказка для взрослых». Демотиватор, схематически изображающий эволюцию, от примата до робота, говорит: «Трансгуманизм: это неизбежно» – это, пожалуй, единственный born-digital, претендующий хоть на какую-то серьезную коннотацию. Правда, быть может, эта коннотация мрачная.

Заключение

Микроформаты являются уникальным и интересным источником, рожденным и живущим в цифровой среде. Известна страсть некоторых интеллектуалов отождествлять все, что видят, доказывая, что под луной ничего нового не возникает: что нового в подписях и мемах? Они стары, как история. Берестяные грамоты и лубки – это, по существу, «ваши» микроформаты. С этим можно было бы согласиться, невзирая на различие технологических субстратов, однако скорость сборки и пересборки – вот то онтологическое различие, демаркирующее мемы и лубочные картины. Когда пишешь эти строки, испытываешь некоторую неловкость: неужели есть еще люди,



которые этого не понимают? Скорость – это не «добавочное», неатрибутивное свойство наших реалий, а буквально имманентное качество, влияющее на восприятие, ценности, социальную (не)стабильность и другие факторы и процессы. Обладая свойством скорости, born-digital форматы стремительно рассеиваются, подобно пыли, и вместе с тем интенсивно абсорбируются. В некотором смысле можно фаталистически констатировать, что от них нет антидота. Несмотря на «пылевую» природу микроформатов, они могут оказывать воздействие на аксиологию и нормы. Оценить это воздействие в конкретных параметрах, увы, проблематично, как в принципе проблематично работать с человеческой психологией и ценностями. В отличие от психики человека, нарративы остаются открытыми для нас – они дают богатый материал для размышлений, буквально «приземляют» гуманитаристику с ее абстракциями.

Благодарности

Работа выполнена при поддержке Российского научного фонда Конкурс «Проведение фундаментальных научных исследований и поисковых научных исследований отдельными научными группами» (региональный конкурс) 22-18-20011 «Цифровая грамотность: междисциплинарное исследование (региональный аспект)».

Список литературы

- Bastari, R.P., Lukito, W., & Adhika, F. A. (2021). Internet Meme: A Virtual Visual Artefact of Digital Visual Culture: Case Study: 2018 - 2020. *Jurnal Rupa*, 6(1), 16–23. <https://doi.org/10.25124/rupa.v6i1.2928>.
- Dashkova, S. (2022). Internet Memes in Network Communication. *Virtual Communication and Social Networks*, 1(3), 130–135. <https://doi.org/10.21603/2782-4799-2022-1-3-130-135>
- Ivanova, D. (2022). The Meme as a Form of Communication on the Internet. *Orbis Linguarum*, 20(3), 376–385. <https://doi.org/10.37708/ezs.swu.bg.v20i3.8>
- Henn, T., & Posegga, O. (2023). What Do They Meme? Exploring the Role of Memes as Cultural Symbols of Online Communities. *ICIS 2023 Proceedings*, 8. https://aisel.aisnet.org/icis2023/socmedia_digcollab/socmedia_digcollab/8
- Laucuka A. (2018). Communicative Functions of Hashtags. *Economics and Culture*, 15(1), 56–62. <http://doi.org/10.2478/jec-2018-0006>
- Sedliarova, O. M., Solovyeva, N. S., & Nenasheva, I. A. (2020). Internet Memes as Cultural Education Tools in L2 Teaching. *2nd International Conference on Pedagogy, Communication and Sociology (ICPCS 2020)*, 21–26. <https://doi.org/10.12783/dtssehs/icpcs2020/33833>
- Shifman L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Vitiuk, I., Polishchuk, O., Kovtun, N. & Fed, V. (2020). Memes as the Phenomenon of Modern Digital Culture. *Wisdom*, 15(2), 45–55. <https://doi.org/10.24234/wisdom.v15i2.361>



- Zhang, J., Cheng, R., Wang, K., Zhao, H., & Jiao, J. (2013). Research on Born-Digital Image Text Extraction Based on Conditional Random Field. 2013 *Eighth International Conference on P2P, Parallel, Grid, Cloud and Internet Computing*, 364–368. <https://doi.org/10.1109/3PGCIC.2013.62>
- Адорно, Т., & Хоркхаймер, М. (2016). *Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс*. Ad Marginem.
- Дыдров, А. А. (2023). Исторические источники цифровой эпохи. *Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология*, 1, 13–21.
- Канашина, С. В. (2015). Семиотическая природа интернет-мема. Интернет-мем как симулякр. *Вестник Московского государственного лингвистического университета*, 22, 118–125.
- Косшелева, Ю.П. (2022). Мем как средство коммуникации в цифровой среде. XVIII *Международный Междисциплинарный Конгресс «Нейронаука для медицины и психологии»*, Судак, Крым, Россия, 184. <http://doi.org/10.29003/m2801.sudak.ns2022-18/184>

References

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (2016). *The Cultural Industry. Enlightenment as a Way to Deceive the Masses*. Ad Marginem Press (In Russian).
- Bastari, R.P., Lukito, W., & Adhika, F. A. (2021). Internet Meme: A Virtual Visual Artefact of Digital Visual Culture: Case Study: 2018 - 2020. *Jurnal Rupa*, 6(1), 16–23. <https://doi.org/10.25124/rupa.v6i1.2928>.
- Dashkova, S. (2022). Internet Memes in Network Communication. *Virtual Communication and Social Networks*, 1(3), 130–135. <https://doi.org/10.21603/2782-4799-2022-1-3-130-135>
- Dydrov, A. (2023). Historical sources of the digital age. *Scientific notes of the Crimean Federal University named after V.I. Vernadsky. Philosophy. Political science. Cultural Studies*, 1, 13–21.
- Ivanova, D. (2022). The Meme as a Form of Communication on the Internet. *Orbis Linguarum*, 20(3), 376–385. <https://doi.org/10.37708/ezs.swu.bg.v20i3.8>
- Henn, T., & Posegga, O. (2023). What Do They Meme? Exploring the Role of Memes as Cultural Symbols of Online Communities. *ICIS 2023 Proceedings*, 8. https://aisel.aisnet.org/icis2023/socmedia_digcollab/socmedia_digcollab/8
- Kosheleva Y. P. (2022). The Meme as a Means of Communication in the Digital Environment. *International Congress «Neuroscience for Medicine and Psychology»*, Sudak, Crimea, Russia, 184. <http://doi.org/10.29003/m2801.sudak.ns2022-18/184> (In Russian).
- Laucuka A. (2018). Communicative Functions of Hashtags. *Economics and Culture*, 15(1), 56–62. <http://doi.org/10.2478/jec-2018-0006>
- Kanashina S. V. (2015). Semiotic Identity of Internet Meme. Internet Meme as a Simulacrum. *Bulletin of Moscow State Linguistic University*, 22, 118–125. (In Russian).
- Sedliarova, O. M., Solovyeva, N. S., & Nenasheva, I. A. (2020). Internet Memes as Cultural Education Tools in L2 Teaching. *2nd International Conference on Pedagogy, Communication and Sociology (ICPCS 2020)*, 21–26. <https://doi.org/10.12783/dtssehs/icpcs2020/33833>
- Shifman L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>



- Vitiuk, I., Polishchuk, O., Kovtun, N., & Fed, V. (2020). Memes as the Phenomenon of Modern Digital Culture. *Wisdom*, 15(2), 45–55. <https://doi.org/10.24234/wisdom.v15i2.361>
- Zhang, J., Cheng, R., Wang, K., Zhao, H., & Jiao, J. (2013). Research on Born-Digital Image Text Extraction Based on Conditional Random Field. 2013 *Eighth International Conference on P2P, Parallel, Grid, Cloud and Internet Computing*, 364–368. <https://doi.org/10.1109/3PGCIC.2013.62>



Review of J. Hautsch's book "Mind, Body, and Emotion in the Reception and Creation Practices of Fan Communities: Thinking Through Feels"

Olesya S. Yakushenkova

Astrakhan Tatischev State University. Astrakhan, Russia. Email: zenthaya[at]gmail.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-4887-8571>

Received: 1 August 2024 | Revised: 1 September 2024 | Accepted: 10 September 2024

Abstract

The review is dedicated to J. Hautsch's book "Mind, Body, and Emotion in the Reception and Creation Practices of Fan Communities: Thinking Through Feels," in which the author analyses fan reading and emotional experience through various aspects of embodiment and collective interaction. The author defines the boundaries of academic understanding of emotions, emphasising their connection to bodily perception and material context. The book describes key elements of fan experience: the influence of emotions on the perception of the material, the role of body in the emotional experience of the reader, as well as the impact of actor/character and casting on interpretation. The context is also examined as a dynamic system in which fans shape and reinterpret texts within their communities, creating a collective discourse. Furthermore, the author highlights how the collaborative creation of character images by fans influences their identity formation and perception. It is emphasised that the fan experience is not solely individual, but involves active interaction with texts and each other, fostering a sense of community and interconnectedness within fan communities.

Keywords

Fans; Corporeality; Fanfiction; Actors; Emotions; Bodily Perception; Identity; Fan Communities; Characters; Context



This work is licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0 International License



Рецензия на книгу Дж. Хауч «Разум, тело и эмоции в практиках восприятия и творчества фан-сообществ: осмысление чувствами»

Якушенкова Олеся Сергеевна

Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева. Астрахань, Россия.
Email: zenthaya[at]gmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0002-4887-8571>

Рукопись получена: 1 августа 2024 | Изменена: 1 сентября 2024 | Принята: 10 сентября 2024

Аннотация

Рецензия посвящена работе Дж. Хауч «Разум, тело и эмоции в практиках восприятия и творчества фан-сообществ: осмысление чувствами», в которой автор анализирует феномен фанатского чтения и эмоционального опыта, рассматривая различные аспекты телесности и коллективного взаимодействия. Автор определяет границы научного понимания эмоций, подчеркивая их связь с телесным восприятием и материальным контекстом. В работе детально исследуются ключевые элементы фанатского опыта: влияние эмоций на восприятие произведений, роль телесности в эмоциональном опыте читателей, а также взаимодействие актеров и персонажей и влияние кастинга на интерпретацию. Также рассматривается контекст как динамическая система, в которой фанаты формируют и переосмысливают тексты в рамках своих сообществ, создавая коллективный дискурс. Кроме того, автор акцентирует внимание на том, как совместное создание образов персонажей фанатами влияет на формирование их идентичности и восприятия. Подчеркивается, что фанатский опыт не является исключительно индивидуальным, а включает активное взаимодействие с текстами и друг с другом, что создает ощущение общности и взаимосвязанности в фанатских сообществах.

Ключевые слова

фанаты; телесность; фанфики; актеры; эмоции; телесное восприятие; идентичность; фанатские сообщества; персонажи; контекст



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Фанфики — это многогранная форма массовой литературы, получившая значительное развитие в последние десятилетия. История фанфиков связана с историей формирования первых фандомов, в частности, фан-сообществом, выстроившимся вокруг американского сериала «Звездный путь». При этом, фанфики имеют некоторые черты, роднящие их с фольклором (Алгави & Харченко, 2020).

Исследования в области фанфикшена и фэндомов давно уже не являются редкостью. Как правило, они анализируют сложные взаимосвязи между участниками сообществ, их творческой активностью и более широким культурным и социальным контекстом, в котором эта практика осуществляется, а именно: каким образом фанатские сообщества интерпретируют, трансформируют и взаимодействуют с оригинальными медиатекстами.

Хотя фанфики часто рассматриваются как поле, открытое для проявления различных идентичностей, многообразия репрезентации и форм взаимодействия, они вовсе не обязательно прогрессивны по своей сути и, как правило, транслируют политику основных СМИ (Kidd, 2023). Развивающийся вокруг глобальных медийных франшиз, фанфикшен повторяет их идеологические тенденции и стереотипы так же часто, как и бросает им вызов (Kidd, 2023). При этом, часть исследователей все же отмечает важную роль фанфиков в формировании безопасных пространств для недопредставленных в медиа групп, вербализации их идей, а также для обсуждения остросоциальных вопросов и формирования чувства общности (Alejandro, 2021). Как отмечают Алгави Л.О. и Харченко А.В., фанфики являются не только ответом на оригинальный медиапродукт, но и связаны с другими текстами, публикуемыми в фэндоме, а также с дискуссиями, которые возникают в фан-сообществе (2020, с. 537).

При том, что исследований, посвященных фан-сообществам и фанфикшену достаточно много, существует необходимость в расширении поля исследований, диверсификации тем, методов и этических стандартов (Kidd, 2023).

Работа Джессики Хауч как раз демонстрирует весьма свежий подход к анализу этого явления. В своей книге автор, опираясь на собственный опыт участия в фэндоме, предлагает взглянуть на фанатские практики как на телесный и эмоциональный опыт. Фанатское творчество, круг которого не ограничен текстами, а включает также наборы гифок, фан-видео и т.д., по определению автора является формой «критической близости», глубоко телесным, эмоциональным и социальным способом мышления и прочтения (р. 3). Восприятие языка и историй, как пишет Джессика Хауч, связано с нашим телом, а интерпретация повествований заложена в социальной и материальной среде, в которой мы с ними сталкиваемся, акт чтения же рассматривается как перформанс, оставляющий телесные и эмоциональные следы (р. 3). При этом, мы не всегда осознаем, до какой степени тот или иной текст влияет на нас, и какую роль наши чувства и тела играют во взаимодействии с исто-



риями. Фан-культура же фиксирует это и делает видимым, обозначая телесную, социальную и эмоциональную составляющую практик восприятия.

По мнению автора, фан-работы – это не свидетельства мышления, а акты мышления, при этом динамичные акты, растянутые в пространстве и времени. Взаимодействуя с продуктами творчества других людей, фанаты вовлекаются в динамичный обмен мнениями, т.е. акт мышления и интерпретации, связанный с другими фанатами (р. 3). Таким образом, мышление не происходит в сознании отдельного фаната, но представляет собой коммунальный акт, результат взаимодействия с медиатекстами, технологическими интерфейсами и фанатскими коллективами (р. 3).

Первая глава обозначает методологическую базу исследования. Автор дает краткий обзор уже существующих гуманитарных когнитивных исследований, отмечая, что хотя они и позволяют рассмотреть чтение и интерпретацию текстов с разных сторон, мало кто ранее уделял время фан-сообществам. Джессика Хауч же ставит своей целью расширить существующее поле когнитивных гуманитарных наук и привлечь внимание к тому, как «фан-сообщества интерпретируют и участвуют в процессе смыслообразования» (р. 5). Важным элементом методологического подхода становится привлечение аффективной теории.

Автор отмечает, что традиционно фанаты и явление «фанатизма» воспринимаются обществом и исследователями с определенной долей предубеждений. Фанаты считаются «плохими» читателями (неакадемичными, глупыми и женоподобными), и «неуправляемыми» из-за их эмоционального взаимодействия с текстами (р. 8). При этом, стигматизация фанатства носит явный гендерный подтекст: обозначая их как «истеричных», мы тем самым делаем акцент именно на физической (и гендерной) составляющей. Иными словами, не только и не столько эмоции, сколько феминизированное женское тело делает их Чужими и опасными. Презрение к фанатской сексуальности и желаниям, воспринимаемым как социально-неприемлемые, ложится в основу восприятия и продуктов их творчества. Так выстраивается определенная иерархия, где неэротические тексты оказываются «лучше» эротических, ведь последние акцентируют внимание именно на плотских проявлениях бытия, то же происходит и с текстами, включающими авторов фанфиков в сюжетную канву: их телесная вовлеченность в описываемые события автоматически делает подобные продукты «хуже» аналогов. При этом осуждение тех или иных поведенческих практик может происходить как вне фандома, так и внутри него.

В первой главе также очерчивает границы современного научного понимания «эмоций». Цитируя работу Баррет (2017), автор отмечает, что эмоции представляют собой концепты, глубоко укорененные в нашем теле и привязанные к материальному контексту, которые мы используем для классификации нашего опыта.



Каждую из оставшихся глав автор посвящает отдельным частям эмоционального, телесного и коллективного опыта фанатского чтения: эмоции (Глава 2, «Улавливая эмоции: чувства, тела и сообщества фанатов»), телесность (Глава 3, «Жизнь через Gifs: воплощенное сознание и эмоции»), сети и слияние (Глава 4, «Актеры, персонажи и смешение»), контекст (Глава 5, «Перекадровка видео») и сообщество (Глава 6, «Подбор актеров, контрфактуал и коллективное создание персонажей»).

Посвященная эмоциям 2 глава описывает, как именно эмоции влияют на фанатское прочтение, создавая связь между читателями\зрителями, произведениями искусства и другими членами сообщества. Отмечается, что фанаты (в отличие от обычных читателей) воспринимают текст неотделимо от своих эмоций и телесных ощущений (р. 42), а также используют свои тела для выражения эмоционального восприятия и активного взаимодействия с текстами (р. 44). При этом автор констатирует, что эмоции фанатов не нацелены на катарсис. Они являются анти-катарсическими, и сосредоточены на повторении и переживании, а не на освобождении от чувств.

Глава 3 посвящена роли телесности. Анализируя фанатское использование gif-изображений, автор отмечает, что при восприятии анимационных гифок зрители не просто учитывают их культурный контекст, но и «переживают» их посредством собственного тела. Фанаты используют гифки для повторения эмоционального опыта и создания чувства общности: возможность репостить gif-изображения в социальных сетях создает пространство, в котором фанаты могут вместе вновь и вновь переживать коллективные эмоции через свои тела (р. 82), а также изменять нарратив оригинального произведения. Таким образом, акцентируется внимание на том, как физические ощущения и телесные реакции образуют связь между фанатами и их объектом интереса, рождая сообщество. Эта глава подчеркивает важность телесного опыта и его влияние на восприятие и выражение эмоций.

В Главе 4 внимание уже уделяется различным аспектам телесности актеров и ее влиянию на восприятие персонажей и нарративов зрителем. Автор описывает, как кастинг детерминирует понимание персонажа фанатами, а слияние персонажа и актера создает интерпретацию, содержащую элементы, отсутствующие в источнике (р. 113). Рассматривается и практика «дримкастинга»⁴, которая помогает создать чувство общности и совместного понимания текстов. Внимание уделяется также вопросам культурных, расовых и гендерных стереотипов, и «контркастингу»⁵, как способу борьбы с ними. Вторая часть главы посвящена фан-видео⁶, в которых с помощью изображений с телами актёров происходит деконструкция и рождение контрнарративов.

4 Под этим термином понимаются фанатские посты, где различные пользователи предлагают тех или иных актеров на роль персонажа.

5 Речь идет о практике выбора актера, не обладающего, на первый взгляд, очевидными характеристиками, роднящими его с персонажем.

6 Подразумеваются видео- и музыкальные клипы, которые фанаты создают, перемонтировав части оригинального произведения или отрывки из других фильмов, в которых задействованы эти же актеры.



В 5 главе рассматривается роль контекста. Утверждается, что фандом функционирует как динамическая система смыслообразования, в которой участвуют поклонники, и которую автор обозначает как «когнитивная экология». Фанаты не просто получают информацию и создают контент в одиночку, а делают это в рамках своих сообществ. Эти сообщества влияют на то, как тексты понимаются, интерпретируются и создаются. Фан-видео транслируют коллективные способы интерпретации текста, основанные на традициях сообщества. Они представляют фанатский дискурс, но также становятся частью взаимодействия и переосмысления первоисточника и образов, которые они транслируют. Это, по мнению автора, позволяет рассмотреть тексты и фанатское творчество вообще как разновидность когнитивной практики.

В 6 главе рассматривается, как фанаты в своих сообществах вместе формируют образы персонажей, что создает ощущение общности между ними. Автор ссылается на работы других исследователей о том, как зрители воспринимают и концептуализируют персонажей, и утверждает, что фанаты рассматривают их как обладающих устойчивыми чертами и личностями. Эта идея раскрывается на примере фанфиков, которые не просто отражают уже существующие представления о персонажах, но и активно формируют новые взгляды на них.

Стоит отметить, что хотя автор много внимания уделяет креативным фанатским практикам, из поля зрения практически целиком ускользает фан-арт. На наш взгляд, включение анализа фан-арта в исследование феноменов фандома расширило бы понимание комплексности и многообразия практик творчества. Анализ фан-арта мог бы выявить, как визуальные интерпретации взаимодействуют с текстовыми и аудиовизуальными формами, формируя устойчивые когнитивные и эмоциональные модели представлений о персонажах, а также более подробно раскрыть роль телесности, расовых и гендерных стереотипов в этом взаимодействии.

Тем не менее, без сомнений можно заявить, что данная работа прекрасно исследует динамику взаимодействия фанатов и их коллективное восприятие персонажей и нарративов, а также демонстрирует важную роль телесности в этом взаимодействии. Автор умело раскрывает сложные культурные и социальные аспекты восприятия, подчеркивая, как телесность влияет на создание контрнарративов и идентичностей в фан-сообществах. Исследование тем, связанных с расой, полом и телесностью, а также креативных фанатских практик вдохновляет на переосмысление роли фандома в современном культурном контексте.



Список литературы

- Alejandro, L. (2021). Diving into the Waves of Fan Fiction: K-Pop Girl Group Fandom and Queer Empowerment through User-generated Literature. *Social Science Research Network*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3782276>
- Barrett, L. F. (2017). *How Emotions Are Made: The Secret Life of the Brain* (First Edition). Mariner Books.
- Hautsch, J. (2023). *Mind, Body, and Emotion in the Reception and Creation Practices of Fan Communities: Thinking Through Feels*. Palgrave Macmillan.
- Kidd, K. (2023). We Need Diverse Fanfiction Studies: On Shipping Fanfiction and CYA Literature. *Children's Literature Association Quarterly*, 48(1), 4–21.
- Алгави, Л. О., & Харченко, А. В. (2020). Феномен фанатского творчества: Основные направления изучения. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 25(3), 531–541. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-531-541> (In Russian).

References

- Alejandro, L. (2021). Diving into the Waves of Fan Fiction: K-Pop Girl Group Fandom and Queer Empowerment through User-generated Literature. *Social Science Research Network*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3782276>
- Algavi, L. O., & Kharchenko, A. V. (2020). The phenomenon of fan creativity: the main directions of studies. *RUDN Journal Of Studies In Literature And Journalism*, 25(3), 531–541. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-531-541> (In Russian).
- Barrett, L. F. (2017). *How Emotions Are Made: The Secret Life of the Brain* (First Edition). Mariner Books.
- Hautsch, J. (2023). *Mind, Body, and Emotion in the Reception and Creation Practices of Fan Communities: Thinking Through Feels*. Palgrave Macmillan.
- Kidd, K. (2023). We Need Diverse Fanfiction Studies: On Shipping Fanfiction and CYA Literature. *Children's Literature Association Quarterly*, 48(1), 4–21.

Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-77481 since 31 December 2019
Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise "Genesis. Frontier. Science"
Address: 24, Savushkina St. apt. 88, Astrakhan, Russia, 414056
Address of Editorial board: 29/1, Botvina St. apt. 50, Astrakhan, Russia, 414052
Editor-in-Chief: PhD, Rastyam T. Aliev
In case you have any questions about co-operation please write an e-mail the following address:
admin@corpusmundi.com или corpusmundijournal@gmail.com
Phone: +7 (988) 068-63-72
This journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International
© 2019 Corpus Mundi. e-ISSN: 2686-9055

Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-77481 от 31 декабря 2019
Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука». ИНН/ОГРН: 3019005706/1123019003678
Юр. Адрес: Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Савушкина, д. 24, кв. 88
Адрес редакции: 414052, Российская федерация, г. Астрахань, ул. Ботвина 29/1, кв. 50
Главный редактор: к.и.н. Растям Туктарович Алиев
По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по e-mail:
admin@corpusmundi.com или corpusmundijournal@gmail.com
Телефон: +7 (988) 068-63-72
Сетевое издание доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0
Международная.
© 2020 Corpus Mundi. e-ISSN: 2686-9055