

[...in terris]...

УДК 791
ББК 71.0; 85.3

М.И. КАТУНЯН

ПЕРФОРМАНС, ФЛЮКСУС, ТОК-ШОУ: ИСКУССТВО-ЖИЗНЬ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Рассматриваются формы современного актуального искусства — *перформанс* и *флюксус*, которые трактуются как альтернативные концерту. Их направленность от художественной виртуальности — к реальности сформировала его концептуальные стратегии. Среди прочего это реконструкция, документальность, процессуальность, интерактивность. В статье также исследуются формы проникновения этих стратегий в средства массовой информации.

Ключевые слова: актуальное искусство, концептуальность, флюксус, перформанс, хеппенинг, социальная пластика, реконструкция, интерактивность, документальность.

В современном «актуальном искусстве» перформанс — одна из альтернатив традиционному музыкальному концерту с его разграничением категорий автора, опуса, исполнителя и слушателя. Перформанс близок другим альтернативным формам музицирования и театрального представления-акции (опус-действие, которому придается смысл культурного, общественно значимого события), хеппенингу (событию, выходящему за рамки искусства), флюксусу, воспроизводящему жизнь в ее собственных формах, инструментальному театру, игровой структуре (несюжетному или условно сюжетному спектаклю, внетеатральному взаимодействию пения, хореографии, игровых форм сценического поведения). Перформанс как исполнение-действие, не сводимое к определенному виду искусства, остается все же в рамках искусства, существуя на уже «отвоеванной» хеппенингом



**В ПРОСТРАНСТВЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРНОЙ ЖИЗНИ**

территории. Он обычно имеет законченную структуру, при этом не исключается и заранее рассчитанный элемент случайности, связанный с возможным участием публики. Автор музыки — не просто создатель музыки, но и организатор события, опус же — не художественный объект, а процесс реализации игры: он не исполняется, он *происходит*. Публика — не массовый потребитель, это свидетели события, его активные участники, иногда даже соавторы.

Образуя концептуальный синтез со словом, театром, акустическим пространством¹, игровыми действиями, поведенческим актом, пластическими и визуальными искусствами, танцем, перформанс может включать в действие предметы (арт-медиа-объекты), инсталляции, средства мультимедиа (электронные и компьютерные технологии, различные способы взаимодействия искусства и действительности). Он может оперировать музыкальными инструментами как театральными персонажами, взаимодействовать с окружающей средой и с транспортными средствами².

Саунд-перформансы нередко устраиваются в выставочных залах, музеях, сопровождают художественные инсталляции, кинетические объекты (В.И. Мартынов, С.А. Загний, И.Г. Соколов), включаются в чтение литературных текстов (Д.А. Пригов, Л.С. Рубинштейн). Композитор обычно действует совместно с поэтом или скульптором, театральным режиссером, художником, компьютерным технологом и др. Художественный смысл не только образуется на стыке музыкальной и немусикальной сфер, но и сам регулирует их взаимодействие; формальная законченность текста уже не обязательна, музыкальная структура может диктоваться немусикальными законами, включать элементы импровизации. Итак, в итоге: перформанс — это искусство в процессе создания. Искусство не презентуется, а *происходит*. Это действие в художественных формах.

Родственный перформансу, однако отличный от него, флюксус — событие, воспроизводящее жизнь в формах самой жизни, а не в художественных формах. К флюксусу можно отнести «поездки за город» группы московских концептуалистов «Коллективные действия» 1970—1980-х годов. Художники в выходные дни совершали поездки на электричке за город, где по самодельной карте местности двигались к условленному месту. Эта общая канва описания не исчерпывает смысла акции.

По выражению Макса Фрая, «регулярные поездки на акции и участие в их обсуждениях оказались особыми инструментами, структурирующими художественную жизнь и, если так можно сказать, художественное сознание <...> Поездки за город — акционный жанр (и одновременно — книги КД), в котором делается содержательный акцент на обозначение различных этапов пути к месту действия и формах оповещения о нем» [1]. Термин «коллективные

действия» введен Андреем Монастырским и Ильей Кабаковым в 1979 году.

В музыке флюксус реализуется как опыт интерактивного музицирования, вписанного в ситуацию, концептуально назначаемую автором; при этом выбор музыкального материала оказывается вопросом вторичным. По словам Сергея Невского, «ким может быть всё что угодно». Для примера композитор приводит раннюю вещь Хельмута Лахенмана «Schwankungen am Rande» (1975), в которой «течение музыки прерывается и возобновляется по внешним сигналам: таким, как кашель, хлопанье двери и/или случайные восклицания в публике. Похожий опыт происходит и в пьесах «Air» (1968) и «Kontrakadenz» (1970), где есть очевидные попытки расширения музыкального синтаксиса при помощи не регламентированных по времени сценических акций. Позднее сам Лахенман обозначил эти попытки как «безграничный оптимизм» и более к ним не возвращался. Главным же общим местом, усвоенным европейскими композиторами из флюксуса, — делает вывод Невский, — стало понимание того, что музыкальное пространство может быть организовано из любых найденных объектов и композитор волен комбинировать их по своему усмотрению» [2].

Идеи игрового акта в жанрах хеппинга, перформанса, флюксуса предельно ярко осуществляются Иваном Соколовым в сочинениях авангардной поры, 1980—1990-х годов. Как композитор и как пианист Иван Соколов изобретательно развивает направления, обозначенные Кейджем и Кагелем. Декларируемая им свобода в выборе материала касается способов оперирования этим материалом, а также манеры его преподнесения публике. Выступления Соколова сочетают игру на фортепиано и вербальное общение с публикой. Включая в свой художественный текст средства немусикальные, Соколов, по сути, деконструирует музыкальный язык как автономную систему. Звук, слово, движение у него сосуществуют на равных правах, а нередко немусикальные стороны даже доминируют. Так, в его пьесе «Волокос» (палиндром от «Соколов») порядок звуков определяется последованием букв в словах текста, сопровождающего игру на фортепиано, то есть принципом криптофонии. При этом недостаток звуков 12-тоновой шкалы для отражения букв алфавита восполняется жестикуляцией пианиста. Так что текст, музыка и пантомима плюс поведенческие эволюции вокруг рояля (лежа под клавиатурой или влезая на крыло во весь рост) — элементы одного ряда этого синкретичного языка.

Иван Соколов в свое исполнение «Пения птиц»³ Э. Денисова вводит также импровизируемый литературный ряд. Здесь и цитаты из пояснения к пьесе самого Денисова, из других текстов, и движение по сцене, где во время звучания фонограммы с пением птиц он изображает себя прогуливающимся в лесу с книгой в руках, вслух размышляющим о музыке, о птицах, о современном исполнительстве.

К флюксусу можно отнести сочинение Соколова «О Кейдже», в котором он одновременно играет, рисует

¹ Таков «4 '33"» Дж. Кейджа (1952), в котором нет звуков, есть лишь время, его содержание — чистая длительность.

² «Вертолетно-струнный квартет» К. Штокхаузена, 1992, исполнен в 1995 г.; включен в оперу «Среда» из гепталогии «Свет. Семь дней недели».

³ Здесь требуется импровизация.

и читает стихотворение о Кейдже. Всю эту ситуацию он делает исполняемым произведением. *Говорящий пианист* — то есть сам Иван Соколов — это своего рода арт-объект, автоинсталляция, а его поведение — творческий акт в реальном времени. Акт, в который включены слушатели как непосредственные участники, «свидетели» события, поскольку Соколов произносит слова, обращаясь (в ему одному свойственной доверительной манере) непосредственно к публике, и та живо реагирует на все, что делает на сцене Соколов. Для флюксуса главное — не результат творческого акта, а процесс, ситуация, а также концепция, идея. Характерные для Соколова названия «Что наша игра? — Жизнь!..» (1990), «Игра без начала и конца» (1991) говорят сами за себя.

Произведение искусства всегда имело четко очерченную границу, отделяющую его от прикладной сферы, где оно когда-то служило реальности — жизненным нуждам. Это художественный опус в границах условного времени и пространства, в условных формах и на условном — автономном по отношению к реальности — языке. Он вытеснен из жизненного процесса в область эстетическую, художественную, виртуальную. Были эпохи, когда стремление преобразить жизнь в искусство преобладало, когда каждый сантиметр пространства превращался кистью и резцом художника в искусство. Это — барокко, стиль модерн, где каждый предмет от здания особняка до ручки двери и формы светильников, от убранства комнат и домашней утвари до серег в ушах хозяйки выделялся по проекту одного архитектора-дизайнера.

В XX веке, наоборот, преобладает стремление перешагнуть, раздвинуть, а то и вовсе растворить границу между сценой и залом, картиной и зрителем, вывести искусство в реальную жизненную среду. Выразители этой тенденции — футуристы, супрематисты с их дизайнерскими проектами, Марсель Дюшан, Джон Кейдж, Роберт Раушенберг, Йоко Оно, Дмитрий А. Пригов, Андрей Монастырский, Вадим Захаров, современные мультимедиа, актуальное искусство, связанные с действием-процессом во внехудожественной среде: хеппенинг, перформанс, флюксусом. Эта общая для современного искусства тенденция от художественного вымысла — к реальности сформировала принципы не столько поэтики художественного творчества, сколько его идеологии и философии, его радикальных концептуальных стратегий. Это, среди прочего, — документальность, процессуальность, интерактивность. «4 '33"» Кейджа, «Вертолетно-струнный квартет» Штокхаузена, направления реди-мейд (от «ready made» — готовое изделие), инвайронмент, ленд-арт и многие другие — все они связаны с той или иной авторской концепцией, стоящей не за произведением, не вычитываются из него, а *перед* или *над* ним, предваряют его.

Реконструкция

Все эти идеи современного искусства перенимаются современной социальной жизнью. Реконструкция как общественное событие приобрела весьма широкие рас-

пространение и разнообразные формы в разных странах Европы, включая Россию. Исторические, культурные, технологические реконструкции-проекты приобрели масштаб социального и — шире — цивилизационного значения. Реконструкция исторического события — одна из социальных игровых форм, воспринявших от искусства принципы игрового действия вне театральной сцены, на пленэре, в частности идею *социальной пластики*: каждый человек — участник. Если хеппенинг обращается к прошлому с целью изменения современных социальных отношений и сохранения единства и целостности культуры, то, что несет в себе реконструкция реального события, например Бородинского сражения?

Вопрос, имеет ли это отношение к искусству, а может быть, это развлечение, — второстепенен. Гораздо важнее выявить парадоксальную черту реконструкторских *проектов постмодерна*. Что это: постмодернистская нечувствительность к различию между реальным и поддельным? Интересная особенность отличает их от восстановления и научной реставрации пострадавших во Второй мировой войне исторических зданий в Киеве, Ленинграде, Варшаве, Дрездене и других городах Европы. Задача послевоенных работ реставраторов — вернуть к жизни разрушенные города и памятники культуры. Это направленность в будущее, к результату. Но вот эпохе постмодерна почему-то важно воспроизвести знаковые *события* героического прошлого в настоящем, в *процессе их протекания* во времени или *процессы* создания памятников культуры, вовсе не погибших, но являющихся культурными мифами для всего цивилизованного мира, создавших культурные коды современности. Стоит также добавить к этому — не только воспроизведение (= повторение) объекта, но создание *аутентичного контекста*: аутентичных технологий и технологических процессов, исторической инфраструктуры в реальном месте, времени и действии⁴.

Многие из проектов, которые можно отнести к реконструкции, подробно освещаются в средствах массовой информации, им посвящаются обширные репортажи в новостях, по ним снимаются документальные фильмы. Вот несколько таких проектов:

- создание (= повторение) двумя художниками-реставраторами фрагмента фрески Сикстинской капеллы «Сотворение Адама» при тех временных условиях и теми же средствами, аутентично воспроизведенными красками и инструментами, которые были у Микеланджело, и по его же фреске;
- воспроизведение строительных работ (фрагмента) древней египетской пирамиды аутентичными средствами, включая воссоздание инженерно-технических устройств для транспортировки каменных глыб и подьема их на нужную высоту;

⁴ Можно обратить внимание на эти два феномена реконструкции и выдвинуть предположение о связи между ними в плане преемственности. Однако этот сложный вопрос требует специального обсуждения, в рамках данной статьи его развивать нет возможности.

- реконструкция Туром Хейердалом папирусной лодки «Ра» и путешествие на ней по древним маршрутам мореплавания, чтобы доказать свою гипотезу о том, что древние египтяне переплывали Атлантику и достигали берегов Южной Америки;
- реконструкция легендарных сражений, например Бородинской битвы;
- для некоего апрельского праздника в городе Ассизи костюмы горожан изготавливаются не просто похожими на подлинные из XIII—XIV веков, а сшитые из домотканых материй, изготовленных тем же способом, что и в XIII—XIV веках. На улицах города можно встретить одетых, как Дева Мария, молоденьких мам со своими младенцами-сыночками на руках и юношей в плаще францисканцев. Весь город одет в исторические костюмы; эта городская акция (*социальная пластика*) вовсе не была рассчитана на публику, на представление. Город жил своей жизнью;
- в американской общеобразовательной школе в Сан-Хосе всем классам было дано задание — прочитать всё про Египет и сделать (нарисовать, слепить, сшить кто как мог) предметы быта, одежду в египетских мотивах, прическу, сыграть театральную пьесу на сюжет из египетской истории. Всё это, естественно, с учетом возможностей школьников. Вся культура предстала в объеме.

Нужна подлинность, важно аутентично пережить событие. Смоктуновский в роли Гамлета держал в руках средневековый кинжал из музея — подлинный. Актер подчеркнул это особой интонацией: «тот самый». Как видно, прикосновение к нему — настоящему — несло совершенно особый смысл.

В. Мартынов работал в архивах различных монастырей с древнерусскими певческими рукописями, занимался реконструкцией. Им восстановлены знаменная литургия XVI века и строчная литургия XVII века. Обе они звучали в Успенском соборе Троице-Сергиевой лавры во время богослужений. Надо представить себе значение и масштаб этого события, когда впервые через 400 лет совершалась православная служба с возрожденным древним чином песнопений без примеси позднейших влияний. Так была реализована «некомпозиторская» идея анонимного — по духу и букве — служения.

Другой — посткомпозиторский — проект В. Мартынова «Новое сакральное пространство» означает работу с подлинниками — григорианикой и знаменным распевом — по аутентичным композиторским методикам в соединении с современными практиками.

Аутентичное исполнительство — игра на исторических или на документально реконструированных инструментах, с воспроизведением постановки рук на инструментах, приемов звукоизвлечения, высоты настройки. Важно и само историческое до-опусное музицирование в виде импровизации-аранжировки текста как кантуса фирмуса.

В исполнении музыки есть тенденция приблизить духовную музыку к ее прикладному — подлинному — назначению, то есть реконструировать ее функцию: из кон-

церта перенести в церковную службу. Можно упомянуть исполнение Леонардом Бернштайном Мессы с литаврами («Paukenmesse») Гайдна в католическом соборе. Им было поставлено условие: после Мессы не аплодировать, так как должны звонить колокола, как в конце воскресной службы. Аплодисменты раздаются уже после колоколов. Это значимый момент: публика здесь в большой мере — прихожане, а уж потом — слушатели.

Документ

Документальность оттесняет *искусство вымысла* — искусство *fiction* — с его господствующего в нововременной парадигме положения. Визуальные жанры обнаружили эту тенденцию уже давно, в начале XX века. Коллажи, архитектоны, супрематический дизайн в фарфоре, тканях, обоях заявили о реальности еще в авангардных формах, пусть и рожденных интенцией отказа от традиций и «прорыва в новые измерения». Выход в прикладную, социальную сферу коммунального быта и/или включение в иллюзорное *там* живописи «заплаток» из шероховатой будничности *здесь* — кусочка дерева, клочка газеты или какого-либо иного подручного предмета, означает взгляд *оттуда сюда* — за рамки иллюзии, в область *non fiction*. Жанры реди-мейд, бриколаж, инвайронмент, лэнд-арт, хеппенинги, инсталляции, проекты второй половины XX века подхватили эту идею и реализовали ее в иных социальных и культурных координатах.

Искусство *non fiction* — это искусство документа. Сейчас его время. Оно активно завоевывает себе пространство в местах презентации искусства, в СМИ, на художественном рынке. Известно, какой масштаб принимают фестивали документального кино, какой популярностью пользуются ярмарки интеллектуальной литературы «Non fiction», с которых люди уносят целые рюкзаки отнюдь не беллетристики.

В этом же ряду — документальный театр. Театр «Практика» (основан в 2005 г., руководитель Эдуард Бояков) выпустил серию из десяти моноспектаклей под общим названием «Человек.док», в которых занято десять, как сказано в афише, *культурных героев* нашего времени. Это — Олег Кулик, Александр Гельман (обоих играют актеры, остальные выходят на сцену), Андрей Родионов, Бронислав Виноградский, Владимир Мартынов, Гермес Зайготт, Ольга Дарфи, Смоки Мо, Петлюра, Олег Генисаретский.

Документом каждого из этих десяти спектаклей является человек-художник наших дней. Он *vis-à-vis* рассказывает нам о себе. Как пишет Тимур Хакимов, в этом проекте достигается «новая степень взаимопроникновения театра и реальности: герой спектакля (и его жизнь) одновременно является объектом искусства и его субъектом. Жизнь художника, выведенная на сцену, становится фактом искусства, а сам он — его невыдуман-ным героем и творцом» [3]. Перед нами — кусок жизни нашего современника, но объект исследования — не только и не столько его личная судьба, сколько срез жиз-

ни — социальной, политической, культурной, увиденный сквозь призму его судьбы. Нам важны его комментарии, его видение той картины жизни, которая разворачивается в его повествовании.

Опыт Боякова достоин внимания уже потому, что в нем найдена сопредельная с театром зона реальности. Через документ, через подлинник достигается осязательно то, что можно обозначить как экзистенциальное настоящее, что больше, чем театр, или уже не совсем театр, так как стоит, как бы, на выходе из него, и потому уже *не только театр*. Это некая форма культурного общения, которой еще не найдено имя. А, может быть, «Театр.док» — и есть его имя. Он синкретичен: это театр — документ — исследование. Главное в ней — интерактивное познание реальности на пути от частного взгляда художника — к общему. Театральные атрибуты (сцена, реквизит, звуковой фон, экран в глубине) здесь второстепенны. Уникальная личность, в контакте с которой вырисовывается новая реальность, — его главная суть.

К документальности имеет прямое отношение музыкальный минимализм, в котором реальное время переживается как напряженный интерактивный процесс. Пьеса Стива Райха «Piano phase» для двух фортепиано — перформанс, конкретнее — кинетическая аудиоинсталляция, в которой реальность проявляет себя как процесс структурного реформатирования избранных элементов. У С. Райха задача решалась чисто конструктивистская: это игра намеренно простейшими элементами, образно нейтральными, асемантическими, беспредметными. Они должны были стать лишь мини-материалом, чтобы обеспечить максимальную ясность и отслеживаемость протекания процесса во времени.

Интерактивные процессы в СМИ

Вся эта картина уловлена массовым сознанием. Страсти средств массовой информации нашли способы привлечения и развлечения зрителей-слушателей в игровых формах на тех же основах — документальность, интерактивность, процессуальность. Это флюксус, перешедший в СМИ. То есть это переживание события как живой процесс, протекающий в реальном времени. Актуальные модели перформанса и флюксуса перешли в социальную информосферу. Это новое для СМИ. В советское время не могло быть речи ни о каком интерактивном участии слушателей и зрителей. Коммуникация была односторонней. Концерты по заявкам радиослушателей составляли исключение, но они были заранее смонтированы. В прямой эфир допускались только спортивные репортажи. Именно на пример трансляций со стадионов и ориентированы многие теперешние программы.

Интерактивная коммуникация в СМИ осуществляется в виде вопросов и ответов, голосования слушателей и зрителей с помощью звонков и эсэмэсок. В итоге радиопередача выстраивается как процесс или как видимость процесса двустороннего общения в реальном времени.

Почти все передачи ориентированы (вольно или невольно) на структурные архетипы обрядов и игр⁵. Их можно классифицировать как: линейный процесс; поединок (агон, оппозиция); и конкурсы.

1. *Линейный процесс* представляет действия по модели «от ... — к ...». Это интерактивные передачи, построенные по очень простому принципу: как было и как стало, и как это происходит. Хотя они нацелены на результат, в них важен именно сам ход развития ситуации, за которым зритель должен наблюдать от исходных данных к результату. Нередко это действие растягивается на час дорогостоящего экранного времени. Такие телепередачи вовлекают зрителя, подобно детективам, в ситуацию приближения к ответу: как это делается и что будет в итоге?

Темы чаще всего бытовые — этим обеспечивается документальность:

- как преобразить внешность: «Модный приговор», «Красота требует» и другие, им подобные. Зритель наблюдает за тем, как героиня / герой выйдет на подиум в конце, когда их причешут, покрасят, переоденут;
- как переустроить жизненное пространство: «Квартирный вопрос», «Дачный ответ»;
- как приготовить еду: «Смак», Андрей Макаревич, Иван Ургант — часовое времяпрепровождение, ток-шоу с каламбурами, анекдотами и случаями из жизни звезд;
- детективы традиционно — процесс;
- остросюжетные фильмы жанра action.

Прототип этих передач — «Репка»: линейная структура постепенного накопления элементов для достижения искомого результата.

2. Другой игровой архетип — *поединок*, агон, основанный на оппозиции: борьба один на один или двух противоборствующих команд (прототип — игра «стенка на стенку»):

- диспуты на политические темы. Результат определяется голосованием зрителей — голос народа. Главное в этих ток-шоу заключается в показе самого процесса оппонирования, критерий — качество аргументации сторон⁶;
- разговоры на темы, связанные с культурой: интеллектуальный поединок двух публичных персон, известных лиц при участии сторонников «за» и «против». Это ток-шоу «Культурная революция» — своего рода концерт гроссо с развевающейся на заднем плане фигурой гиганта-клоуна;
- теле-суды. Это передача «Суд идет» и ей подобные. В них интерес представляет не только приговор, но сам ход разбирательства. Смотря по тому, что такого рода передачи размножились по разным каналам, их рейтинги достаточно высоки. Были времена, когда люди ходили слушать судебные процессы просто ради

⁵ О структурных архетипах см.: [4; 5; 6].

⁶ Однако настоящие остроактуальные политические события и процессы не освещаются в СМИ и, уж само собой, не транслируются; оглашаются только результаты, как приговоры. Это напоминает вещание в советское время. Но это отход от архетипа, а он, как всегда в таких случаях, является признаком нездоровья, неправильности, беспорядка.

интереса. *Теле-суды* — программы постановочные, но они подаются как реальные, жизнеподобные, именно этим они являют собой альтернативную театру и синематографу форму развлечения телеманов. По модели поединка выстроен судебный процесс «Модный приговор»: есть истец и ответчик, прокурор и адвокат, свидетели обвинения и защиты, независимый эксперт. Ведущий в роли судьи. Зрители в студии интерактивным голосованием выполняют функцию присяжных заседателей, которые выносят решение: во что одеть ответчицу (ответчика);

- «Кулинарный поединок» звезд. (Без комментариев);
- интерактивные голосования, споры, столкновение мнений «за» и «против» — повседневная форма вещания на радиостанции «Эхо Москвы». Ведущие изначально принимают установку на разделение мнений. В процессе выслушивания телефонных звонков (даются два номера телефона для интерактивного голосования — «за» и «против») слушатели открыто проговаривают всё, что считают нужным и что подчас мало кто осмелится говорить в прямом эфире. Станция сохраняет нейтралитет, но как бы то ни было, слово вылетело...

3. Третий вид игр — *массовые состязания*. Это разнообразные конкурсы, ответы на загадки, соревнования, выбор победителя путем интерактивного голосования. Это: «Евровидение», «Ледниковый период», «Большая опера» (2011, 2013), «Большой балет» (2012), «Большой джаз» (2013), «Битва хоров» (2012), «Битва экстрасенсов», «Голос» (2012, 2013), «Контрольная закупка» и многое другое.

Во всех трех игровых формах передач зритель вовлекается в участие. Ему дается право звонком по теле-

фону и эсэмэсками влиять на результат или выражать свои симпатии.

Часто процесс застигает итоги, и ток-шоу заканчивается ничем: поговорили и разошлись, каждый остался при своем мнении. Итоги часто виртуальные: нельзя же отведать блюдо, приготовленное на экране в поединке той или иной звездой, чтобы определить победителя. Побеждает тот, чьи каламбуры смешнее или кто лучше спел...

Процессуальность, документальность, интерактивность, актуальные для современного искусства, обратились к массовому потребителю сильно адаптированными. За небольшим исключением, многие каналы СМИ оказываются, в скрытой или явной форме, развлекательными реалити-шоу: их задача, ради высокого рейтинга, — привлечь зрителей и заполнить время. Игровые схемы помогают обеспечить и то, и другое.

Список литературы

1. *Фрай М.* Коллективные действия // Макс Фрай. Арт-азбука [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://azbuka.gif.ru/alfabet/k/kollekt-deistviya/>
2. *Невский С.* Революция как иронический жест // Трибуна современной музыки. — 2007. — № 2—3.
3. *Хакимов Т.* Олег Кулик в проекте «Человек.док» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://os.colta.ru/mediathek/details/18927/>
4. *Катунян М.* Новый тривий XX века: звук, число, обряд (А. Пярт, Л. Рубинштейн) // Миф. Музыка. Обряд. — М., 2007.
5. *Катунян М.* Структурные архетипы художественного текста // Музыкальное образование в контексте культуры: вопросы теории, истории и методологии. — М.: РАМ, 2009.
6. *Катунян М.* «Ночь в Галиции»: обряд, игра, перформанс // Ночь: Ритуалы, искусство, развлечение / ред.-сост. Е.В. Дукков. — М.: ЛЕНАНД, 2009.

УДК 794:004 + 7.08
ББК 75.5.4с515

А.А. ДЕНИКИН

В ЗАЩИТУ ВИДЕОИГР

Проведя сопоставление научных работ ряда отечественных и зарубежных исследователей феномена видеоигр, автор обобщает выводы из работ ведущих западных специалистов в области исследования видеоигр, представляя взгляд на видеоигры как на особые интерактивные, эмерджентные социально-коммуникативные средства современной цифровой культуры, способствующие процессам обучения, развитию способности к целеполаганию и иных способностей геймеров.

Ключевые слова: видеоигра, исследования видеоигр, людология, интерактивность, иммерсивность, ситуативность, эмерджентность.

В странах Западной Европы и в США исследования феномена игр (англ. *game studies*) более десяти лет признаны самостоятельной дисциплиной. В то время как в России исследования видеоигр в качестве современной формы коммуникации и творчества единичны

и нередко наследуют ряд сложностей и проблемных зон, которые западной гуманитарной наукой уже преодолены. Речь идет прежде всего о попытках некоторых отечественных исследователей применять привычную методологию академических гуманитарных наук при анализе феноме-