

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
Санкт-Петербургский государственный университет

Исмукова Ярослава Андреевна

«МАШИНИМА»: ТЕХНОЛОГИЯ, РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРОВОГО  
ОПЫТА И ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРАКТИКИ

Выпускная квалификационная работа по направлению подготовки  
50.04.01 «Искусства и гуманитарные науки»

Магистерская программа: Кураторские исследования

Научный руководитель:

Наталья Антоновна Федорова,  
кандидат филологических наук,  
старший преподаватель,  
Кафедра теории и методики преподавания  
искусств и гуманитарных наук СПбГУ

Санкт-Петербург

2017

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1.	
МАШИНИМА КАК КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.	
ОБСТОЯТЕЛЬСТВА ВОЗНИКНОВЕНИЯ.....	9
1.1. Видео-игры и искусство:	
к постановке проблемы визуального анализа Машинимы.....	9
1.2. Демосцена: интро- и демо-файлы как способы демонстрации	
художественных возможностей технологии.....	20
Глава 2.	
МАШИНИМА КАК ПРОЕКТ НОВОГО КИНЕМАТОГРАФА.....	26
2.1. Машинима за пределами игровой культуры: технологические и	
социальные предпосылки.....	26
2.2. Машинима и киноиндустрия: проекты и итоги.....	29
Глава 3.	
МАШИНИМА КАК НОВАЯ ФОРМА ХУДОЖЕСТВЕННОГО	
ОПЫТА.....	38
3.1. Машинима: художественные практики.....	38
3.2. Конструирование виртуальных миров: визуальный анализ	
произведений Бенжамина Барду и Марко Мендени.....	41
Глава 4.	
КУРАТОРСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ.....	51
Заключение.....	59
Библиография.....	61

## Введение

Машинима – формирующийся жанр искусства цифровых медиа, берущий свое начало в кибер-культуре<sup>1</sup>, компьютерной анимации и компьютерных играх. Единого общепризнанного определения новому жанру на сегодняшний день не существует, и чаще всего он понимается как комплексное аудио-визуальное явление, балансирующее между видео-артом и новыми практиками визуального и «около-кинематографического» опыта. Так, в предисловии к сборнику эссе 2013 года, посвященных Машиниме,<sup>2</sup> Генри Лоувуд (Henry Lowood) называет годом рождения этого жанра 1996 год, ведя отсчет от релиза работы «Дневник кемпера» («Diary of a Camper»), и обозначает его словосочетаниями «рожденный цифрой» и «взрослеющий, юный медиум» («born digital, adolescent medium»), подразумевая, что ко времени публикации материалов названного сборника Машинима уже достигла своего шестнадцатилетия. К настоящему времени Машинима повзрослела еще больше, преодолев уже двадцатилетний рубеж.

Своим происхождением слово «машинима», активно используемое с 2000 года, обязано ошибке. Один из первых адептов нового жанра, Хью

---

<sup>1</sup> За неимением установившей русскоязычной терминологии, относящейся к компьютерным играм и их потребителям, отечественные авторы часто пользуются англоязычными кальками и гибридными транслитерациями (гейм-культура, гик-культура). Учитывая эту сложность, я стараюсь передавать английские термины через их русскоязычные эквиваленты.

<sup>2</sup> Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds / Ed. by Jenna Ng. London: Bloomsbury, 2013.

Хэнкок (Hugh Hancock), в составленном им совместно с Джонни Инграмом (Jonnie Ingram) руководстве «Машинима для чайников»<sup>3</sup> признается, что неверно прочитал предложенное математиком и программистом Энтони Бэйли (Anthony Bailey) слово «machinema», призванное объединить механический и кинематографические аспекты активно формирующейся практики<sup>4</sup>. Позже Бэйли поблагодарил Хэнкока за популяризацию нового слова, добавив при этом, что замена е на i удачна также потому, что добавляет в новый термин дополнительный компонент – понятие одушевленности, Anima<sup>5</sup>.

Истоки Машинимы, как нового феномена визуального потребления и социального спроса/предложения, надежно обнаруживаются в развитии графических технологий интерфейса, усложнении его аудио-визуальных возможностей и, в конечном счете, программном прогрессе и популяризации компьютерных видеоигр. Возможно, что своим широким распространением Машинима обязана также ответной реакции производителей компьютерных игр, которые со временем начали оснащать свои продукты дополнительными программными инструментами, не влияющими на ход игры, но удобными для записи и редактирования внутриигровых роликов. Но уже к началу 2000 годов новый жанр вышел за границы собственно игровой кибер-культуры и

---

<sup>3</sup> Hancock H., Ingram J. *Machinima For Dummies*. Hoboken: Wiley Publishing, 2007.

<sup>4</sup> «Combining the concepts of Machine and Cinema, he — very diffidently — proposed to the list that perhaps, maybe, they could call this new artform Machinema». Ibidem, стр.13.

<sup>5</sup> «Some time later, Anthony contacted him and said he was very pleased with the fact that Hugh had adopted the name and popularized it, and that he really liked the change Hugh had made, in changing the e to an i, because now it didn't just contain Machine and Cinema, it also contained Anima, life, which Anthony really thought, was the missing element in his original naming concept». Ibidem.

трансформировался в особую культурную и социальную практику. Тем не менее, определение Машинимы, которое дают, например, Генри Лоувуд и Михаэль Ницше (Michael Nitsche), подчеркивает как раз генезис Машинимы в игре – «игровое представление» или, шире, «игровую культурную практику цифровых медиа» («game based performance or a game based cultural practice of digital media») <sup>6</sup>. Исследователи подчеркивали, что Машинима еще не сформировалась окончательно как жанр, и представляет собой область для активного поиска новых направлений развития цифровых медиа. Диапазон интерпретаций этого явления зависит от внимания к той или иной его стороне: медиа, технической, художественной. В ретроспективной оценке исторического развития Машинимы, от нее можно было бы ожидать, что это развитие пойдет по одному из указанных направлений, и Машинима останется в качестве придатка при все усложняющихся игровых платформах, и/или будет использоваться в педагогических целях в качестве выразительного медиа-средства<sup>7</sup>. Так, например, Майкл Ницше в эссе «Машинима как медиа» утверждал: «Машинима - цифровое представление, где анимационные образы управляются с помощью специальных процедур» («Machinima is digital performance that controls procedurally animated moving images») <sup>8</sup>. Но отмечал здесь же, что это определение относится к

---

<sup>6</sup> The Machinima Reader / Ed. by Henry Lowood and Michael Nitsche. Cambridge; London: The MIT Press, 2011. P. VIII.

<sup>7</sup> См., например: Kringiel D. Machinima and Modding: Pedagogic Means for Enhancing Computer Game Literacy// The Machinima Reader / Ed. by Henry Lowood and Michael Nitsche. Cambridge; London: The MIT Press, 2011. P. 257-273.

<sup>8</sup> Nitsche M. Machinima as Media// The Machinima Reader / Ed. by Henry Lowood and Michael Nitsche. Cambridge; London: The MIT Press, 2011. P. 113-126

Машиниме как к медиа формату, а не как к технологии или художественной практике.

При всех сложностях определения Машинимы, посвященная ей литература сегодня уже не столь мала. Так, сборник эссе «The Machinima Reader» (2011) под редакцией Генри Лоувуда и Михаэля Ницше состоит из нескольких тематических блоков и рассматривает Машиниму в разных аспектах – как объект критики, технологии, зрелищности/перформативности, культуры движущегося образа, педагогического потенциала и социальной значимости. Книга «Machinima. The art and practice of virtual filmmaking» (2012) Филиса Джонсона (Phylis Johnson) и Дональда Петита (Donald Pettit), как ясно уже из названия, акцентирует кинематографическую прагматику Машинимы и рассматривает связанные с ней особенности - технический процесс создания работы, световой и звуковой дизайн, нюансы написания сценария. Здесь же приводится краткая история жанра, интервью с создателями Машинимы, или, как они названы в тексте, машиниматографистами (machinimatographers). Написанные с разнодисциплинарных позиций статьи в сборнике «Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds» (2013) под редакцией Дженны Нг (Jenna Ng) также фокусируют внимание читателя на кинематографических элементах нового жанра. Производство Машинимы как фильмов интересует и пионеров игровой Машинимы Хью Хэнкока (Hugh Hancock) и Джонни Ингрэма (Johnnie Ingram). В своем популярном обзоре «Machinima For Dummies» они дают советы по созданию продукта, приближающегося по качеству исполнения к фильму, но обладающего при этом меньшей стоимостью – советы, которые в данном случае

прочитываются на фоне именно традиционного кинематографического горизонта. Ряд статей, посвященных Машиниме, опубликован в выпусках международного реферируемого журнала «Journal of Visual Culture»<sup>9</sup>, на страницах которого такими художниками, исследователями в области культуры и культурной антропологии и специалистами в области компьютерных технологий, как Мицуки Ито (Mizuko Ito), Генри Лоувуд (Henry Lowood), Фридрих Киршнер (Friedrich Kirschner), Эддо Стерн (Eddo Stern) и другими, выносятся на обсуждение вопросы отношения Машинимы к DIY-практикам<sup>10</sup>, о недостатках Машинимы как кинематографического медиума, ее коммерческом потенциале<sup>11</sup> и функции документирования виртуальных миров<sup>12</sup>.

Уже из названной библиографии видно, что **актуальность** заявленной мною темы диктуется не только новизной Машинимы как формы визуального опыта (**объект** нашего исследования), но и теми дискуссиями, которые ведутся вокруг нее как прецедента, проблематизирующего общепринятые представления о сфере искусства и культурной аксиологии (**предмет**).

Избранный нами **метод** исследования – метод историко-культурного анализа, учитывающий сильное разнообразие подходов к Машиниме

---

<sup>9</sup> Подробнее на официальном сайте журнала «Journal of Visual Culture» /

<https://us.sagepub.com/en-us/nam/journal/journal-visual-culture>

<sup>10</sup> Ito M. Machinima in a Fanvid Ecology// Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1). P. 51-54.

<sup>11</sup> Falkenstein J. Machinima as a Viable Commercial Medium//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1). P.86-88.

<sup>12</sup> Henry L. Perfect Capture: Three Takes on Replay, Machinima and the History of Virtual Worlds// Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1). P.113-124.

как новой форме художественного – социального и культурного – опыта. Думается, что прояснение обстоятельств возникновения и популяризации Машинимы в контексте сопутствовавших ей критических дискуссий будет способствовать более детальному представлению об идеологических механизмах легитимации новых культурных и технологических явлений. В этом состоит **теоретическая и практическая значимость** предлагаемой работы.

**Апробация** основных тезисов нашего исследования была проведена в ходе следующих научных конференций: Пятые студенческие Смольные чтения «Синтез науки, искусства и технологий в решении проблем современности» (15-16 апреля 2016 года, Факультет свободных искусств и наук СПбГУ), тема доклада: «Художественное исследование виртуальных пространств: к вопросу (дис)симуляции реальности на примере машинимы Марко Мендени»; Кинотекст, XLVI Международная филологическая научная конференция (13-22 марта 2017 года, Филологический факультет СПбГУ), тема доклада: «Функционирование машинимы в современной культуре: от демосцены к художественной практике»; I студенческая конференция филологов и лингвистов «Homo homini» (НИУ ВШЭ СПб, 7-8 апреля 2017 года), тема доклада: «Машинима-текст: от игровой анимации к интерактивным художественным практикам».



## Глава 1.

### МАШИНИМА КАК КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА. ОБСТОЯТЕЛЬСТВА ВОЗНИКНОВЕНИЯ

#### 1.1 Видео-игры и искусство: к постановке проблемы визуального анализа Машинимы

Концептуально важным аспектом в осмыслении нового жанра, на мой взгляд, следует считать его генетическую связь с видео-играми. До сих пор именно они являются основным визуальным и теоретическим материалом для создания Машинимы, и, следовательно, оказывают влияние на осмысление ее социальной и культурной роли. Интерпретация Машинимы небеспроблемна, так как ставит исследователей перед вопросом об оправданности отнесения видео-игр к новым формам художественного опыта, а в широком смысле – к области искусства. Об отношении общества к видео-играм и давно наметившейся тенденции воспринимать их в ряду привычных практик культурного спроса/потребления, можно судить уже по тому обстоятельству, что обсуждение видео-игр ведется в широкой прессе в одном контексте с обсуждением новинок литературы, музыки и кино. О специализированном интересе к видео-играм как предмете критического анализа свидетельствуют многочисленные работы исследователей в области компьютерных технологий, искусствоведения и культуры<sup>13</sup>. Ярким примером профессионального интереса стала дискуссия вокруг включения образцов видео-игр в коллекцию Нью-Йоркского музея современного искусства (МоМА).

---

<sup>13</sup> Bogost I. How to Talk about Videogames. London: University of Minnesota Press, 2015.

29 ноября 2012 года музей анонсировал приобретение 14 видео-игр в свою коллекцию<sup>14</sup>. 28 июня 2013 года коллекция была пополнена еще 7 играми<sup>15</sup>, а в ближайшем будущем их количество планируют увеличить до 40<sup>16</sup>. Уже приобретенные игры стали частью инсталляции прикладного дизайна.

Паола Антонелли (Paola Antonelli), куратор отдела дизайна МоМА, инициатор приобретения видео-игр в коллекцию, в первом анонсе об этом приобретении 29 ноября 2012 года писала о том, что видит в них прежде всего «выдающиеся образцы интерактивного дизайна» («outstanding examples of interaction design»). Позднее в своем выступлении на площадке TED<sup>17</sup> она расскажет о дискуссии, возникшей в связи с включением видео-игр в коллекцию МоМА.

Высказывания Антонелли и решение музея не прошло незамеченным: уже на следующий день художественный критик газеты «The Guardian» Джонатан Джонс (Jonathan Jones), в статье от 30 ноября 2012 года с бескомпромиссным заголовком «Sorry MoMA, video games are not art»

---

<sup>14</sup> Анонс на сайте МоМА «Video Games: 14 in the Collection, for Starters» / [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)

<sup>15</sup> Анонс на сайте МоМА «Video Games: Seven More Building Blocks in MoMA's Collection» / [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection/)

<sup>16</sup> MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft / <https://www.wired.com/2012/11/moma-videogames/>

<sup>17</sup> Paola Antonelli: Why I brought Pac-Man to MoMA / <https://www.youtube.com/watch?v=YzGjO5aHShQ>

(«Прости, МоМА, но видео-игры – это не искусство»)<sup>18</sup> выразил свое резко негативное отношение к включению видео-игр в поле искусства, аргументируя его тем, что компьютерные игры не представляют собою результата индивидуального опыта, как опыта воображения и реакции на окружающий мир. Ни игроки, ни создатели игры, по его мнению, не вправе претендовать на индивидуальное видение – первые его не имеют изначально, а вторые от этих прав изначально отказываются: «Миры, созданные электронными играми, похожи на игровые площадки, где опыт создается через интеракцию между игроком и программой. Игроки не могут претендовать на индивидуальное видение игры, а создатели игры эту возможность уступают. А раз никто не владеет игрой, то нет ни художника, ни произведения искусства»<sup>19</sup>.

Аргументы Джонса вызвали полемику со стороны редактора той же газеты Кита Стюарта (Keith Stuart). Статья Стюарта «Are video games art: the debate that shouldn't be» («Являются ли видео-игры искусством: спор, которого могло бы и не быть»), опубликованная неделей позже, начиналась с краткого разбора критических мнений, сопутствовавших отнесению тех или иных произведений к сфере искусства, как это было, например, с импрессионистами или с Марселем Дюшаном, и делала нажим на том, что новые художественные явления всегда подвергались

---

<sup>18</sup> Sorry MoMA, video games are not art /

<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

<sup>19</sup> «The worlds created by electronic games are more like playgrounds where experience is created by the interaction between a player and a programme. The player cannot claim to impose a personal vision of life on the game, while the creator of the game has ceded that responsibility. No one "owns" the game, so there is no artist, and therefore no work of art». Ibidem.

ожесточенной критике.<sup>20</sup> Но и более того: Стюарт выразил свое сомнение в том, что сама легитимация видео-игр в качестве нового вида искусства столь уж необходима: «К этому все сводится: некоторые критики всегда будут предпринимать попытки отгородиться от всего нового, окружить себя стеной того, что им понятно, что поддается их описанию, но новое искусство всегда найдет лазейку. В следующий раз, когда вам скажут: это не искусство, и не может им быть, знайте, что на самом деле они просто сбиты с толку. Понятная человеческая реакция, которую не нужно, однако, ошибочно принимать за критику. Игры – искусство или нет? Никто не нуждается в ответе. Игры прекрасны и важны, на этом можно остановиться»<sup>21</sup>.

Джон Маэда (John Maeda), ректор Школы дизайна Род-Айленда, графический дизайнер, писатель и специалист в области компьютерных технологий, в статье от 12 апреля 2012 года «Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art» («Видео-игры на своем месте в Музее современного искусства»)<sup>22</sup>, размещенной на сайте журнала о влиянии компьютерных технологий на культуру «Wired», склонен считать видео-

---

<sup>20</sup> «Are video games art: the debate that shouldn't be» /

<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>

<sup>21</sup> «And this is the soul of it really; this is what it comes down to. Certain critics will always attempt to barricade themselves against the flood of the new, to fence in what they understand and can safely ascribe meaning to – but new art always seeps through. The next time someone tells you that something isn't art, that it can't possibly even qualify, know that what they're really telling you is that they are bewildered by change. That's okay, it's human, but it shouldn't be mistaken for criticism. Are games art or aren't they? Nobody need answer. Games are beautiful and important, we can leave it there and know that we are right».

Ibidem.

<sup>22</sup> «Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art» /

<https://www.wired.com/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/>

игры, в первую очередь, образцами дизайна, однако он не отказывает им в функциях искусства. В частности, он говорит о влиянии игрока на историю, проживаемую во время игры, таким образом, он не отказывает видео-играм в акте индивидуального видения, как это сделал Джонатан Джонс в упомянутой выше статье. Также Маэда спорит с Джонсоном, когда последний утверждает, что создатели игры уступают возможность индивидуального видения: «Видео-игры, как жанр, приглашают наше сознание в путешествие, которое мы можем проживать и контролировать скорее интерактивно, чем пассивно. Особенно, когда игры хорошо спроектированы (well designed). Создатели игры не уступили права на индивидуальное видение. Скорее, они предоставили пользователям пространство для конструирования собственного опыта, для формулирования вопросов – так же, как искусство»<sup>23</sup>. Однако, его больше занимает другой вопрос: как определить качество той или иной работы в цифровую эпоху? Следовательно, его интересует, какие именно игры должны войти в коллекцию: «Вот, о чем нам следовало бы спорить: какие именно игры включить в подборку? А не о том, должны ли они в принципе быть в коллекции Музея»<sup>24</sup>.

В продолжении этой дискуссии, сопутствовавшей приобретению музеем еще ряда видео-игр, диспозиция двух критических позиций оставалась прежней. С одной стороны, критики настойчиво требовали

---

<sup>23</sup> «As a genre, videogames take our minds on journeys, and we can control and experience them much more interactively than passively – especially when they are well designed. So the creators of a game haven't “ceded the responsibility” of their personal visions; rather, they allow a space for users to construct their own personal experiences, or ask questions as art does». Ibidem.

<sup>24</sup> «But this is what we should be debating – which videogames make the cut? – not whether there should be videogames in the MoMA collection at all». Ibidem.

критериев, которые бы четко легитимировали сферу искусства<sup>25</sup>. С другой стороны, критики ставили под сомнение необходимость жестких концептуальных рамок и однозначного определения искусства, считая достаточным то обстоятельство, что мы имеем дело с конкретными феноменами игрового и культурного опыта<sup>26</sup>.

По моему убеждению, споры, развернувшиеся вокруг пополнения коллекции MoMA видео-играми, могут быть поняты как отражение методологического кризиса искусствоведения, начавшегося еще в прошлом веке, результатом которого и является современная хаотичная ситуация: новые практики не могут быть соотнесены со старым концептуальным фреймом, в то время как адекватный им язык описания еще не выработан. Разрушение единого «большого нарратива» (master narrative) идеологии и, в частности, истории искусства в XX веке ставит под сомнение возможность однозначной легитимации артефактов

---

<sup>25</sup> См., напр., статью Джонатана Джонса «Santa bought me a PlayStation. But it's still not art» («Санта купил мне PlayStation, но это все равно не искусство») от 7 января 2014 года на сайте газеты «The Guardian», в которой он говорит об избирательности применения слова «искусство», а также о странности и неуместности вопроса отнесения видео-игр к этой сфере. Однако, как и в прошлой статье, Джонс не предоставляет адекватных аргументов и достаточных критериев:

<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/jan/07/playstation-video-games-art>

<sup>26</sup> См., напр., статью Кита Стюарта «Video games and art: why does the media get it so wrong?» («Видео-игры и искусство: почему СМИ так ошибаются?») от 8 января 2014 года на сайте газеты «The Guardian», где он рассуждает об экспрессивных и коммуникативных аспектах видео-игр, приводя в пример случаи, когда видео-игры выходят за рамки развлечения (fun), а также говорит о «шоке нового»:

<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2014/jan/08/video-games-art-and-the-shock-of-the-new>

культуры как предметов искусства, поскольку новые художественные практики и жесты (медиа-арт, инсталляция, перформанс и т.д.) не следуют логике произведений эпохи классической репрезентации, таким образом, размывают представление об эстетических и материальных свойствах объектов искусства. Например, идея найденного объекта поставила под вопрос статус творца, светлый образ которого эксплуатировался искусствоведением начиная с Вазари. Модернистские течения, такие как кубизм, разрушают форму, зафиксированную, казалось бы, еще Леонардо. Столкновение со столь радикальными жестами, расшатывающими основы искусствоведения, предполагало два пути: завершение истории искусствоведения, либо бесконечное расширение и размытие термина «искусства», вместе с подгонкой нового под старые критерии. Последнее и произошло в итоге. Марсель Дюшан, например, уже вписан в историю искусства. И все же, эта реакция замедленна, и видео-игры пока что находятся на стадии принятия. Однако, учитывая методологическую неадекватность искусствоведения новым формам выразительности, потребность в подобной легитимации представляется сомнительной.

Проблемы, встававшие перед специалистами-исследователями, небезразличными к тому, что именно называть искусством, осознавались, конечно, и раньше. Уже Эрнст Гомбрих в своей фундаментальной «Истории искусства» (1950) писал о конвенциональности определения искусства конкретной эпохи и, стало быть, условности этого понятия и отсутствии некой внеопытной сущности, каким оно представляется, если писать «искусство» исключительно с большой буквы<sup>27</sup>. Гомбрих указывал

---

<sup>27</sup> «Не существует на самом деле того, что величается искусством. Есть художники. В давние времена они, подобрав с земли кусочки красящих минералов, набрасывали в пещерах фигуры бизонов. В наши дни люди этой породы покупают краски в

при этом на реконцептуализацию понятия искусства в эпоху Романтизма, когда из слова, обозначающего умение в какой-либо сфере, оно стало ассоциироваться с особой сферой духовного<sup>28</sup>. В своих убеждениях Гомбрих был не одинок, а его положение о том, что понятие искусства идеологически конвенционально и операционально, было взято на вооружение рядом специалистов.<sup>29</sup> Психологической основой подобного отношения к сфере возможного культурного опыта стала предельная субъективизация последнего: субъективное (личностное и социальное) отношение к объекту искусства видится отныне более важным, чем ценность самого объекта. Появление в конце XIX – начале XX века огромного количества принципиально «нечитабельных» произведений литературы и «несмотрительных» произведений живописи ознаменовало радикальное изменение аксиологической парадигмы в сфере художественного спроса/предложения. Словарь специализированных суждений о литературе и искусстве значительно расширился и стал разнообразнее по сравнению с аналогичным словарем предшествующих эпох. Ценности личного переживания и коллективного самоопознания

---

магазинах и рисуют, например, плакаты, которые мы видим на стенах и заборах. Их руками создано и многое другое. Не будет ошибкой назвать все проявления такой деятельности искусством, но при этом следует отдавать себе отчет в том, что в разные времена и в разных странах это слово обозначало разные вещи и, стало быть, Искусства с заглавной буквы вообще не существует. Это понятие стало теперь то ли фетишем, то ли пугалом». Гомбрих Э. История искусства, 1950. Цит. по версии

электронной библиотеки «Гумер»: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/gombr/](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/gombr/)

<sup>28</sup> Gombrich E. Press statement on The Story of Art, Metropolitan Museum of Art, New York, 22nd September, 1995 /

<https://gombricharchive.files.wordpress.com/2011/04/showdoc68.pdf>

<sup>29</sup> Oderberg, D.S. Perennial Philosophy's Theory of Art//Quadrant, January-February 2004, pp. 68-74.



отныне предстают более важными, чем категории безличного, надындивидуального характера, утверждавшиеся классиками нормативной художественной критики – от Готхольда Лессинга и Иоганна Винкельмана до Джона Рескина и Владимира Стасова.

В современном отечественном контексте идею о релятивизации понятия искусства отстаивает философ Михаил Ямпольский. Вместо поиска формальных критериев он обращается к максимально широкой трактовке, предполагающей первостепенность человеческого опыта и ежедневных практик: «Я все больше прихожу к выводу о том, что никакого искусства не существует, а есть просто разные антропологические практики нашего постижения мира или отношения к миру, которое меняется с географией, историей и так далее. В разных местах в разное время возникают разные практики, которые потом мы начинаем осмыслять как искусство, мы знаем, что до Ренессанса даже не было какого-то понятия об искусстве»<sup>30</sup>.

Идея отказа от строгой искусствоведческой регламентации, таким образом, не нова и разделяется многими – выразившись, в частности, в формировании в 1990-х годах новой междисциплинарной области «Визуальных исследований» (Visual Studies). В своем теоретическом прицеле «Визуальные исследования» нивелируют оппозицию “высокого” и “низкого” (искусства), подвергая научному анализу широкое поле визуального опыта – продукции и потребления – от картин Итальянского Возрождения до рекламных кампаний одежды. Новые технологии производства и распространения изображений (фотография, кино, видео, компьютерные технологии) и медиализация общества обусловили

---

<sup>30</sup> Интервью с философом Михаилом Ямпольским о границах искусства, формах его легитимации и конце большого стиля на сайте научно-популярного журнала «ПостНаука» / <https://postnauka.ru/talks/48454>

преобладание визуального в культуре, обозначив визуальный поворот в гуманитарных науках<sup>31</sup>. Живопись перестает быть главным источником образов, а искусствоведы – единственными авторитетными ее критиками. Искусство больше не понимается как что-то, что обладает собственной онтологией, искусство не эссенциально, но дискурсивно, воспринимается как нарратив, созданный искусствоведческой и критической традицией.

В целом, релятивизация искусствоведческих ценностей определяется уже сложившимися изменениями арт-рынка, формирующегося в наши дни в большей степени экономическими и социальными обстоятельствами, нежели эссенциальными нормативами эстетического порядка. Проще говоря, статус «экспозиционного объекта», «художественного произведения» зависит от контекста его социального и экономического обоснования, а не от (якобы) незыблемых представлений о Прекрасном и Возвышенном. В этой ситуации «искусством» может быть названо все, что позиционирует собою социальную и (суб)культурную коммуникацию. Экономический капитал современного искусства есть производная величина от символического капитала представляющих его субъектов, и наоборот<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup> Подробнее см.: Elkins J. *On Pictures and the Words That Fail Them*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. Цит. по Элкинс Дж. *Исследуя визуальный мир/пер. С англ.* - Вильнус: ЕГУ, 2010. А также: Elkins J. *Six Ways to Make Visual Studies More Difficult, from Visual Studies: A Skeptical Introduction*. New York: Routledge, 2003. Цит. по Элкинс Дж. *Исследуя визуальный мир/пер. С англ.* - Вильнус: ЕГУ, 2010 и Киттлер Ф. *Оптические медиа*. М., Логос, 2009.

<sup>32</sup> Подробно об этой ситуации: Арутюнова А. *Арт-рынок в XXI веке: пространство художественного эксперимента*. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2015. См. Также: Долгин А. *Экономика символического обмена*. М.: Инфра-М., 2006. Здесь же литература вопроса.

Со временем появляется все больше новых практик визуального, не вписывающихся в мета-нарратив искусства, ярким примером чего и является Машинима. Таким образом, перед автором данного исследования не стоит задача вписать Машиниму в область искусствознания, так как подобные культурные феномены не нуждаются в подобной легитимации, но привести визуальную интерпретацию работ этого направления.

Итак, с определенной осторожностью можно сказать, что Машинима как новая форма визуального опыта не требует схоластических усилий вписать ее в традицию искусствоведческих нормативов, и связать ее со сферами уже устоявшихся визуальных практик (фотография, кино, видео-арт), но заслуживает внимания с точки зрения ее *нового* теоретического осмысления и *практического экспонирования*. Важно подчеркнуть при этом, что сегодня исследователями Машинимы решается не просто задача выработки адекватного языка ее описания, но и ставятся практическая цель - реализация проектов по ее демонстрации в рамках публичных мероприятий. Эту задачу и эту цель я считаю руководящими для своей работы. Принципиально важными шагами на этом пути я считаю: проведение культурного анализа Машинимы в исторической ретроспективе, поиск и анализ источников, выявление динамики жанра и основных сюжетов, в которые возможно вписать Машиниму.

## **1.2 Демосцена: интро- и демо-файлы как способы демонстрации художественных возможностей технологии**

В 1976 году программист и теоретик искусственного интеллекта Джозеф Вейценбаум опубликовал текст "Возможности вычислительных машин и человеческий разум. От суждений к вычислениям", в котором рассуждал об информационном обществе, инструментальном мышлении и аспектах искусственного интеллекта. В той же работе Вейценбаум высказал и то важное для нас рассуждение, что "вычислительная машина представляет собой поле для игры, на котором можно разыграть любую игру, созданную вашим воображением. Можно создавать миры, в которых нет силы тяжести (...) или миры, в которых время скачет туда и обратно, а рисунок этой пляски может быть таким сложным или примитивным, как нам заблагорассудится (...) Короче говоря, можно самим писать пьесы и ставить их в театре, свободном от любых ограничений (...) для этого необходимо знать лишь то, что можно непосредственно получить из описания соответствующей вычислительной системы или построить собственным воображением". И далее: "Программист вычислительных машин - творец миров, в которых он сам является единственным законодателем (так же, как и создатель любой игры)"<sup>33</sup>.

Можно гадать, был ли Вейценбаум знаком с явлением демосцены – киберкультуры, зародившейся в конце 70-х - начале 80-х годов с распространением первых домашних компьютеров (ZX Spectrum, Commodore 64, Amiga etc.), но само рассуждение Джозефа Вейценбаума о создателе кода как о творце новых миров удачно встраивается в разговор о

---

<sup>33</sup> Вейценбаум Д. Возможности вычислительных машин и человеческий разум. От суждений к вычислениям. Пер. с англ./ Под ред. А. Л. Горелика. М: Радио и связь, 1982.

Машиниме, а также предвосхищает использование цифровых технологий в художественных целях.

Сегодня можно сказать, что зародившаяся в конце 1970-х годов с распространением персональных компьютеров история демосцены дала старт появлению и Машинимы. В мои цели не входит подробное описание этого периода, но указать на интересные, с точки зрения компьютерной истории нравов, детали теоретически и исторически важно. Со времени своего формирования демосцена осмыслялась как крайне замкнутая, герметичная субкультура, основные движения внутри которой совершались хакерами. В том числе, они взламывали коммерческие игры (лицензии) и распространяли их нелегально (безвозмездно или же учитывая собственную выгоду). Они вставляли внутрь этих игр своеобразные подписи, призванные продемонстрировать мастерство программирования хакера, так называемые интро (crack intros). Такие интро не только повышали статус хакера в этой среде, но могли по своему качеству превосходить распространяемую продукцию, и вызывали не меньший интерес, чем сами игры, собирали вокруг себя фан-группы. Рождение Машинимы связано именно с практикой создания демо-файлов, мультимедийных произведений, призванных показать максимальные возможности программного обеспечения (software). Цель этих манипуляций состоит в том, чтобы «заставить» машину делать то, для чего она не предназначена напрямую, чтобы получить лучший графический результат, который может быть достигнут при проникновении вглубь отдельной системы.

Первой работой в жанре Машинимы принято считать «Дневник кемпера» («Diary of a Camper», 1 минута 37 секунд), выпущенную в 1996 году «United Ranger Films» (группой игроков, кланом «Рейнджеры») на

базе игры «Quake»<sup>34</sup>. Почему именно эта работа? В отличие от многочисленных предыдущих демо-файлов – записей скоростного прохождения игры (speedrun) или deathmatch (“смертельный бой”, запись игрового процесса (gameplay mode), цель которого – уничтожить как можно большее число врагов (игроков) в рамках каких-либо ограничений) – в «Дневнике кемпера» разворачивается пусть и крайне примитивный, но нарратив, а персонажи обмениваются репликами. Сюжет построен вокруг стандартной для игры ситуации – операции по зачистке территории (в данном случае, туннеля) от врагов. Кажется, все прошло успешно, однако, внезапно Рейнджеры сталкиваются с неизвестным кемпером (игрок, сидящий в засаде), который убивает нескольких представителей клана. Наконец, он ликвидирован, и оставшиеся в живых Рейнджеры с удивлением узнают в убитом Джона Ромеро, программиста, одного из основателей «id Software»<sup>35</sup>, и главного дизайнера игры «Quake». Таким образом, акцент смещается с демонстрации игрового процесса как такового на повествовательный элемент. Работа была выпущена до выхода каких-либо специальных программ для редактирования демо-записей, утилиты создавались самими участниками клана. Релиз «Дневника кемпера» в Интернете возможно рассматривать как жест, призывающий и других игроков к собственному творчеству. Кажущаяся простота и

---

<sup>34</sup> «Quake» (англ., дрожь) – компьютерная игра, представитель жанра шутеров от первого лица (англ. First Person Shooter, FPS), выпущена в 1996 году компанией «id Software». В «Quake» был реализован трехмерный мир, вместо двумерных карт предыдущих игр, что позволило говорить о прорыве в 3D-моделировании. Именно «Quake» дал толчок к формированию киберспорта и обширного фан-сообщества.

<sup>35</sup> «id Software» – американская компания-разработчик компьютерных игр, основана в 1991 году. Известна своими шутерами, в том числе такими хитами игровой индустрии, как «Doom» и «Quake». В 2009 году была приобретена компанией ZeniMax Media.

незадачливость этой работы, к тому же, вполне могли восприниматься как дополнительный стимул для создания роликов, так как снимали страх перед сложностью процесса.



Илл. 1. United Ranger Films, «Diary of a Camper», 1996.

Этот короткометражный фильм положил начало активному использованию виртуальной среды для кинематографических целей и вдохновил целую серию подобных работ, которые впоследствии получили название «Quake-фильмы» («Quake movies») – так называлась Машинима примерно до 2000 года<sup>36</sup>.

Как и в самом начале формирования демосцены, образцы Машинимы существовали в формате демо-файлов, то есть они могли быть проиграны (просмотрены) только внутри игры. Принимая во внимание замкнутость игрового сообщества, а также то, что работать в то время приходилось в

---

<sup>36</sup> Hancock H., Ingram J. Machinima For Dummies. Hoboken: Wiley Publishing, 2007. Стр.

условиях ограниченного интернет-трафика, неудивительно, что для перехода к видео-формату понадобилось несколько лет. Машинима создавалась геймерами для геймеров, и была доступна лишь обладателям копии игры.

Вторая важная работа 1996 года – малоизвестный «предшественник» «Дневника кэмпера» – видео греческого художника Мильтоса Манетаса – «Чудо» («Miracle»), представляющее собой запись сбоя внутри игры-авиасимулятора «F/A-18 Hornet»: вместо погружения под воду, самолет скользит по ней, что является отсылкой к хождению Христа по воде. «Чудо» было показано в нью-йоркской галерее «Basilico» в рамках выставки «Joint Ventures», курируемой широкоизвестным Николя Буррио. Мильтос Манетас действительно работал внутри так называемой эстетики взаимодействия, однако позже переключился на исследование возможностей Интернета и видео-игр. Он основал арт-направление NEEN, для которого первостепенную роль играют технологии. В 2009 году Манетас инициировал появление Интернет-павильона на Венецианской биеннале. Он также разрабатывает концепцию «искусство после видео-игр» в рамках одноименного проекта (art-after-videogames, 1996-2006), за годы существования которого он создал и другие Машинимы<sup>37</sup>.

Отдельно стоит упомянуть российскую Машинима-сцену. Первая русскоязычная Машинима появилась еще в 1998, на движке Quake 2, производства Q2tv.ru (Владивосток). Этой работы в открытом доступе не сохранилось. С ростом популярности компьютерных игр, в частности широкоизвестной «The Movies», удобной для создания собственных фильмов, сформировалась геймерская сцена, в частности, «The Machinima Creators» — крупнейшее российское машинима-сообщество, фан-группа

---

<sup>37</sup> Подробнее см. сайт художника Мильтоса Манетаса / <http://timeline.manetas.com>



игры The Movies. В настоящее время группа значительно снизила свою активность. В целом, российская ситуация напоминает западную: есть четкое разделение на тех, кто видит идеал в кинематографе и пытается снимать кино, и тех, кто подходит к Машиниме с критических позиций, используя как приложение к собственным идеям. Машинимы таких авторов как Константин Ремизов, Диана Абрис, Александра Вонж-Костровицкая зачастую обращаются к осмыслению социальных, политических, философских вопросов.

## 2 глава

### МАШИНИМА КАК ПРОЕКТ НОВОГО КИНЕМАТОГРАФА

#### 2.1. Машинима за пределами игровой культуры: технологические и социальные предпосылки

В 2000 году появляется первая полнометражная (длится более 40 минут) машинима - Quad God (Director Joe Goss), выпущенная в видео формате – переломный момент для развития Машинимы. Здесь необходимо упомянуть о расколе в сообществе<sup>38</sup>. Сам факт того, что видео формат не предполагает обязательного обладания копией игры вызвал возмущение среди некоторых геймеров, и осмыслялся как потеря аутентичности Машинимы, ее выход из субкультуры, ослабление связи с игровой культурой и опытом программирования. Те же из создателей Машинимы, кто поддерживал видео формат<sup>39</sup>, преследовали более чем амбициозные цели: не просто отражать (reflect) игровой опыт, но

---

<sup>38</sup> «When Quad God was published on numerous magazine cover CDs, the reaction from the machinima community was unexpected. Instead of seeing this as an opportunity for more people to become involved in machinima, many regarded it with something akin to outrage. Access to machinima was no longer restricted to a small, self-selected community of Quake III players; Quad God could be watched by anyone, even people who weren't gamers. The creators of Quad God, Joe and Jeff Goss, were so horrified by the vehemence of some of the comments from other machinima makers that they stopped making machinima altogether»  
Matt Kelland From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima//The Machinima Reader / Ed. by Henry Lowood and Michael Nitsche. Cambridge; London: The MIT Press, 2011. P. 24

<sup>39</sup> Hugh Hancock, Paul Marino, Ken Thain, Friedrich Kirschner, Peter Rasmussen, Katherine Anna Kang и другие.

отделиться от чисто игровой среды, и вывести Машиниму на совершенной новый уровень: кинематографический медиум, способный составить конкуренцию конвенциональному кинематографу. Пионеры игровой машинимы Хью Хэнкок и Джонни Ингрэм в книге для новичков «Машинима для чайников» дают советы по созданию продукта, приближающегося по качеству исполнения к фильму, но обладающего меньшей стоимостью. Кинематографический идеал здесь задает тон. Авторы приводят следующее определение Машинимы: «Машинима – использование технологических возможностей компьютерных игр для создания анимированных фильмов по стоимости ниже, чем конвенциональная анимация. В настоящее время [книга опубликована в 2007] культовое андеграундное течение, представленное на кинофестиваль «Сандэнс» и обсуждаемое в «Нью-Йорк таймс»<sup>40</sup>.

Видео формат набирал популярность и к 2004 эра демо-файлов в целом подошла к концу. Этому способствовало также упрощение процесса записи: в 2004 году вышла игра The Sims 2 (Electronic Arts), процесс создания фильма в которой редуцировался до нажатия пары кнопок. Раньше создание демо-файлов требовало навыков программирования, участники кланов сами писали утилиты для записи и редактирования работ. Теперь же создание записей игры не требовало понимания того, как игра работала, а полученные видео можно было обработать в стандартных редакторах, таких как Windows Movie Maker. Немаловажно и то, что что изменилась тематика игр. Если раньше это в основном были шутеры, предполагающее огромную дозу насилия, то такие игры, как The Sims или

---

<sup>40</sup> «Machinima: The technique of using computer games technology to create animated films for a fraction of the cost of conventional animation. Now a cult underground movement featured at the Sundance Film Festival and in the New York Times» (Hancock H., Ingram J. Machinima For Dummies. Hoboken: Wiley Publishing, 2007. P. 266).

Second Life, ставшие основным материалом для любительской Машинимы, обращаются к сюжетам социального взаимодействия. Подобное “смягчение” игр привело к расширению аудитории, и, следовательно, размытию границ понятий геймер и игровая культура, поскольку из герметичной субкультуры гейминг трансформировался в мейнстрим свободного времени.

## 2.2. Машинима и киноиндустрия: проекты и итоги

Одна из первых и наиболее известных компаний по производству Машинимы, «Strange Company», была основана в 1997 году Хью Хэнкоком и Гордоном Макдональдом (Gordon McDonald) в Эдинбурге<sup>41</sup>. До недавнего времени компания удерживала звание старейшей по производству Машинимы. В 2016 году она была преобразована в полноценное производство игр виртуальной реальности под руководством Хэнкока<sup>42</sup>. В самом начале своей деятельности «Strange Company» представляла из себя группу энтузиастов под предводительством Хэнкока. Для создания своей продукции он привлекал специалистов разных областей, статус которых был размыт: некоторые выполняли сразу несколько функций и постоянно находились в эпицентре производства, другие предоставляли свои услуги эпизодически, подчас вступая в контакт исключительно через средства связи. Так, Сэлли Брювер (Sally Brewer) в документальном фильме для телевидения Стюарта Брауна (Stuart Brown) «Artery-Machinima» (2003)<sup>43</sup> представлена как участник команды основателей компании, также она работала непосредственно над производством роликов, в том числе их озвучкой. Над сюжетом будущих фильмов работала вся команда, все идеи обсуждались совместно, каждый делился своими источниками вдохновения. Более детально над сценарием работали редактор Мартин Пэйдж (Martin Page) и писатель-фантаст Чарльз Стросс (Charles Stross), раскадровкой занимался художник Барри

---

<sup>41</sup> Интервью с Хью Хэнкоком 2000 года /

[http://www.eurogamer.net/articles/i\\_strangecompany](http://www.eurogamer.net/articles/i_strangecompany)

<sup>42</sup> About Hugh Hancock and Strange Company/<http://www.strangecompany.org/about/>

<sup>43</sup> Подробнее о релизе см.: <http://www.stuartbrown.info/#FullCurriculumVitae>

Мартин (Barry Martin)<sup>44</sup>. Гордон Макдональд отвечал за звуковой дизайн, Иен Мюллинер (Ian Mulliner) за компьютерное моделирование. Над озвучкой фильмов, помимо упомянутой выше Сэлли Брювер, работали журналист Эндрю Керр (Andrew Kerr) и актер Джеймс Хамер-Мортон (James Hamer-Morton). Таким образом, на начальной стадии развития «Strange Company» представляла из себя маленькую группу энтузиастов<sup>45</sup>, которые работали в домашних условиях и постоянно сталкивались с техническими и финансовыми проблемами<sup>46</sup>.

Уже на ранней стадии становления производства, Хью Хэнкок целенаправленно искал способы расширить сферу влияния Машинимы. В документальной ленте Стюарта Брауна, например, отражены попытки Хэнкока заключить контракт с кинематографической студией «Virtual Reality & Multi Media Park» (Турин, Италия), а также найти партнеров во время медиа-ярмарки MIPTV (Marché International des Programmes de Télévision), ежегодно проходящей во Франции. Предложение Хэнкока заключалось в возможности значительно снизить затраты на производство фильмов и передач с помощью использования Машинимы на ранних этапах планирования проектов в качестве своеобразного черновика, на котором можно просчитать все нюансы будущего фильма. С ретроспективной точки зрения, возможно констатировать, что включение «Strange Company» и Машинимы в телевизионный и

---

<sup>44</sup> Не путать с художником и шахматистом Барри Мартином (р. 1943)

<sup>45</sup> Разумеется, со временем, Хью Хэнкок стал привлекать все больше людей, см., например, состав команды фантастического фильма «Кровавое заклятие» («Bloodspell», 2007): <http://www.imdb.com/title/tt1483748/>

<sup>46</sup> Так, в документальном фильме «Artery-Machinima» присутствует эпизод, когда им пришлось закрывать окна подушками и одеялом для блокировки шума при озвучивании фильма.

кинематографический контекст, а также в процесс массового производства было одной из главных целей Хэнкока, а главным преимуществом нового медиума он видел дешевизну Машинимы в сравнении с традиционными методами съемки. Надо, признать, что его попытки частично увенчались успехом: «Strange Company» работала над созданием коммерческих проектов для таких телекомпаний и корпораций игровой индустрии, как «Electronic Arts»<sup>47</sup>, Британская академия кино и телевизионных искусств, Шотландское телевидение и Британской вещательной корпорации (BBC)<sup>48</sup>.

В своем стремлении следовать за кинематографом «Strange Company» произвела ряд полнометражных и короткометражных фильмов, претендующих на включение в широкий культурный контекст. Одним из ярких примеров служит первая Машинима компании «Эсхатон: сгущающиеся сумерки» («Eschaton: Darkening Twilight», 1997), выполненная на базе первого релиза игры «Quake». Это также одна из первых работ, сюжет которой не ориентирован на игровые реалии, но демонстрирует оригинальный контент. Зловещая атмосфера фильма отсылает к творчеству Говарда Лавкрафта (в скобках стоит заметить, что уже сама игра «Quake» предполагает подобные аллюзии), а тревожная недосказанность этого триллера к приемам Дэвида Линча. «Эсхатон» повествует о наступившем, но не осознанном Апокалипсисе, о древнем зле, которое прорывается в «реальный» мир через абстрактное полотно, автор которого, вступив в контакт с неизведанным, взламывает код мира: картина разрастается, угрожая поглотить все на своем пути. Художнику

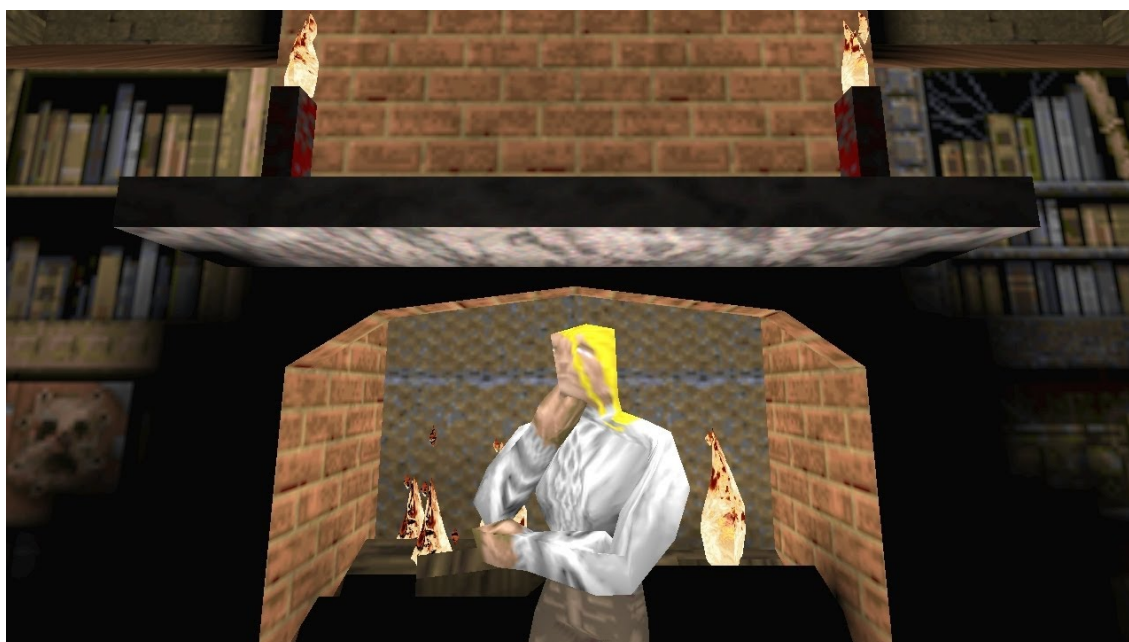
---

<sup>47</sup> «Electronic Arts» – американская корпорация, основана в 1982 году. Мировой лидер в области интерактивного развлекательного программного обеспечения/<https://www.ea.com/ru-ru>

<sup>48</sup> About Hugh Hancock and Strange Company/<http://www.strangecompany.org/about/>

удается уничтожить свое творение, однако, это еще не конец истории: древние силы не отброшены в небытие, но готовятся к наступлению во второй части «Эсхатон: сумерки» («Eschaton: Nightfall»), вышедшей в 1999 году<sup>49</sup>.

Первую серьезную работу Хэнкока и его команды, что вполне объяснимо, нельзя назвать идеальной с технической точки зрения. Сегодняшний зритель отметит хаотичную работу камеры и спорный монтаж, иногда сбивающий с толку, а также не вполне удачную работу со звуком: многие реплики трудноразличимы.

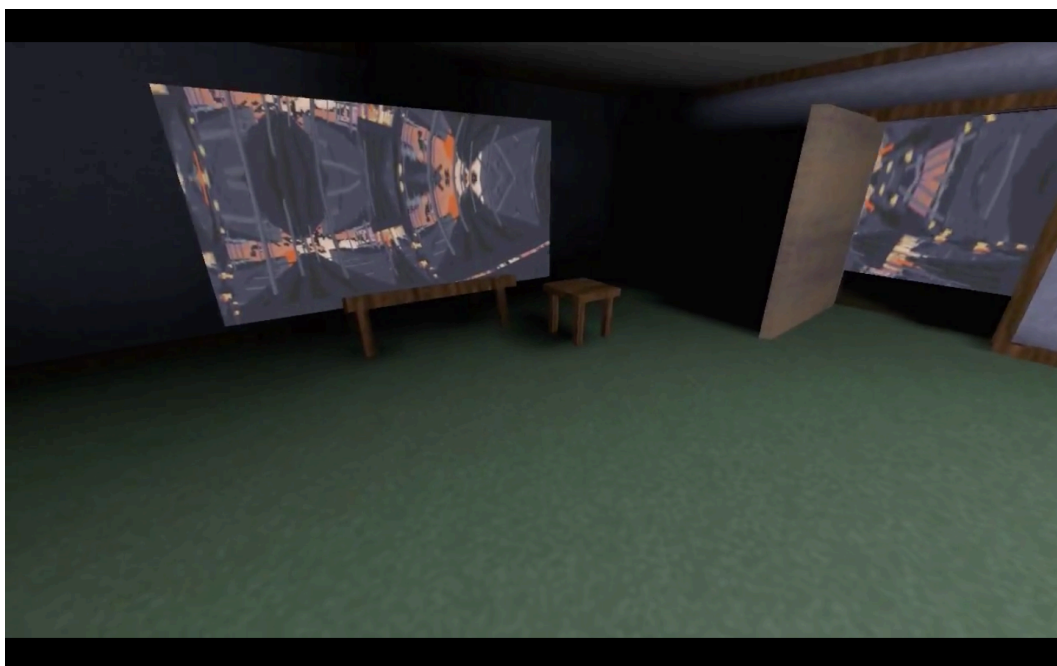


Илл. 2. «Eschaton: Darkening Twilight», «Strange Company», 1997

---

<sup>49</sup> Как и вся Машинима, созданная до 2000 года, обе части «Эсхатона» были выпущены в формате, который мог быть проигран только внутри игры, поэтому авторам пришлось приложить усилия, что переформатировать старые работы. На сегодняшний день в свободном доступе есть только первая часть «Eschaton: Darkening Twilight» .





Илл. 3. «Eschaton: Darkening Twilight», «Strange Company», 1997

С другой стороны, шероховатость визуальной репрезентации работы, ее «самодельность», и конвенциональные недостатки (мимика у персонажей в то время, конечно, отсутствовала), могут быть рассмотрены как признаки аутентичности и отражение интерактивного процесса создания работы. Последнее присутствует также на уровне сюжета и визуального ряда: другая реальность, вышедшая из картины и через нее распространяющаяся, представлена через гlich и демонстрацию кода в программном окне. Виртуальность игры, таким образом, удваивается, и получает свое виртуальное расширение. Данный прием возможно понять как указание на условность границ между реальность зрителя и реальностью игры. Стоит отметить, что релиз «Strange Company» 2007 года, «Кровавое заклятие» («Bloodspell»), свободен от недостатков раскадровки и монтажа «Эсхатона», в дополнение к этому располагает новыми возможностями компьютерной анимации (например, более четкая прорисовка лиц и мимики персонажей), и хронометражом

полнометражного фильма. И все же, по моему мнению, именно это приближение к конвенциональному кинематографу выглядит не так захватывающе с визуальной точки зрения, как первые экспериментальные произведения команды Хэнкока.

Продукция «Strange Company» стремилась к уровню зрелищности голливудских блокбастеров, однако среди таких фильмов есть одна короткая и простая Машинима «Ozymandias» («Озимандия»), которая является визуальной адаптацией одноименного сонета Перси Биши Шелли:

Я встретил путника; он шёл из стран далёких  
И мне сказал: Вдали, где вечность сторожит  
Пустыни тишину, среди песков глубоких  
Обломок статуи распавшейся лежит.

Из полустёртых черт сквозит надменный пламень, —  
Желанье заставлять весь мир себе служить;  
Ваятель опытный вложил в бездушный камень  
Те страсти, что могли столетья пережить.  
И сохранил слова обломок изваянья:

«Я — Озимандия, я — мощный царь царей!  
Взгляните на мои великие деянья,  
Владыки всех времён, всех стран и всех морей!»  
Кругом нет ничего... Глубокое молчанье...  
Пустыня мёртвая... И небеса над ней...  
(в переводе Константина Бальмонта)<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Шелли П. Полное собрание сочинений / Перевод К. Д. Бальмонта. — Новое переработанное изд. — СПб.: Т-во «Знание», 1903. — Т. 1. — С. 51. Цит. по [https://ru.wikisource.org/wiki/Озимандия.\\_Сонет\\_\(Шелли/Бальмонт\)/ПСС\\_1903\\_\(ВТ:Ё\)](https://ru.wikisource.org/wiki/Озимандия._Сонет_(Шелли/Бальмонт)/ПСС_1903_(ВТ:Ё))

В Машиниме некий путник приближается к обломкам статуи, и читает надпись (цитата из оригинального сонета Шелли): «Мое имя Озимандий, я царь царей, взгляни на мои творения и впади в отчаяние» («My name is Ozymandias, king of kings: Look on my works, ye mighty, and despair!»). Затем путник уходит вдаль. Эта скромная по сравнению с остальными работа вызвала большой отклик и получила положительные отзывы во внеигровой прессе<sup>51</sup>, ее минималистичность оценил, в частности, известный американский кинокритик Роджер Эберт<sup>52</sup>. Выскажу предположение, что подобная реакция была обусловлена успешной и адекватной интервенцией Машинимы в область хрестоматийной культуры. Создателям «Озимандии» удалось не просто представить аудиовизуальную интерпретацию сонета Шелли, но спроецировать его основную тему – недолговечность человеческих достижений – на лихорадочно развивающееся цифровое пространство. Таким образом, можно прочесть посыл этой Машинимы двояко: как констатацию иллюзорности дигитальных произведений последнего времени в сравнении с обширным наследием материальной культуры, и как самокритику амбициозного жанра, использующего виртуальную среду для конкуренции с уже сформировавшимися визуальными практиками. Так или иначе, Машинима «Озимандия» примечательна мощной реконтекстуализацией, которая была жизненно необходима юному медиуму для выхода за пределы замкнутого игрового сообщества.

---

<sup>51</sup> Статья журналиста Клива Томпсона (Clive Thompson), пишущего о науке и технологиях «“Ozymandias” poem done as video-game movie!» («Поэма “Ozymandias” как фильм внутри видео-игры» от на его портале «Collision Detection» от 13 декабря 2002 года/[http://www.collisiondetection.net/mt/archives/2002/12/ozymandias\\_poem.php](http://www.collisiondetection.net/mt/archives/2002/12/ozymandias_poem.php)

<sup>52</sup> Личный блог специалиста по сетевой литературе Джеймса Баретта (James Barrett) <http://soulsphincter.blogspot.ru/2009/11/ozymandias-as-machinima.html>



Илл. 4-5. «Ozymandias», «Strange Company», 1999

Из сегодняшнего дня можно утверждать, что проект Машинимы как нового кинематографа для широкой аудитории не состоялся. Институты, призванные распространять Машиниму, промотировать ее именно как кинематографический медиум, снизили свою активность или же прекратили функционировать. Например, Академия искусств и наук машинимы (The Academy of Machinima Arts and Sciences, AMAS) существовала с 2002 по 2009 годы, последний фестиваль Машинимы The Machinima Expo датируется 2015 годом, а информация (анонсы) о конкурсах или показах носит локальный характер, и относится, в основном, ко времени до 2010 года. Такие студии как «Strange Company» и «Machinima, Inc.» не смогли в своем творчестве выйти за пределы геймерского опыта. Основатель «Machinima, Inc.», Хью Хэнкок, покинул компанию в еще 2006, Google и «Warner Bros.» инвестировали десятки

миллионов долларов в развитие платформы<sup>53</sup>, в 2016 году «Machinima, Inc.» стала дочерней компанией «Warner Bros. Digital Networks»<sup>54</sup>.

---

<sup>53</sup> Google Invests in Machinima /

<https://www.forbes.com/sites/connieguglielmo/2012/05/21/google-invests-in-machinima-sees-financial-return/#2562437c5992>

<sup>54</sup> Warner Bros. Acquires Full Control of Machinima /

<http://variety.com/2016/digital/news/warner-bros-acquires-machinima-1201920793/>

### Глава 3.

## МАШИНИМА КАК НОВАЯ ФОРМА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОПЫТА

### 3.1. Машинима: художественные практики

Однако, не состоявшись как новое альтернативное «кино», художественный потенциал Машинимы проявился в сфере современных визуальных художественных практик, к этому моменту уже институционализированных. В 2015 году появляется отдельная секция для Машинимы – File Machinima – в рамках фестиваля цифровых языков FILE. Архив работ на сайте фестиваля<sup>55</sup> представляется мне наиболее представительной выборкой Машинимы как вида современного искусства на сегодняшний день. Другой обширный архив – The Machinima Archive<sup>56</sup> – является коллаборацией электронной некоммерческой библиотеки The Internet Archive, на базе которой он размещен, исследовательского проекта Стэнфордского университета «How They Got Game Project»<sup>57</sup>, Академии искусств и наук машинимы (AMAS, 2002-2009) и сайта Machinima.com.

Если отвлечься от изложения фактов для попытки их интерпретации, то мне бы хотелось поговорить о нескольких вещах, связанных с художественным потенциалом Машинимы. Интересно, по моему мнению,

---

<sup>55</sup> Архив Машинимы на сайте фестиваля FILE / <http://file.org.br/machinima/>

<sup>56</sup> The Machinima Archive: <https://archive.org/details/machinima?&sort=-downloads&page=3>

<sup>57</sup> Проект Стэнфордского университета «How They Got Game Project» занимается историей и культурным влиянием видео-игр. С деятельностью проекта можно ознакомиться по ссылке: <http://web.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/>

то, что Машинима как форма искусства наиболее близка по своим целям к интро и демо-файлам «докинематографической» Машинимы: получение лучшего аудиовизуального результата, а также использование материала (игры) для решения неспецифичных для нее художественных задач.

Любопытна и живучесть этого жанра. Машинима вышла за пределы игровой культуры, сменила формат записи работ, методы редактирования и распространения, разделившись на несколько режимов функционирования, в одном из которых она превратилась из симптома субкультуры в институционально признанную форму цифрового искусства. Вместе с тем Машинима сохранила связь со своим прошлым, ведь основным материалом для ее создания все также остаются уже готовые игры или же движки для их создания, однако визуальный язык Машинимы разрабатываемый сейчас современными художниками значительно отделился от визуального устройства переживания исключительно игрового опыта. Я связываю это с расширением культурного контекста Машинимы – то есть с тем, чего не смогли сделать люди, вышедшие из «хардкорной» гейм среды: они так и не смогли наполнить ее отвлеченными идеями, но видели в ней прежде всего инструмент для решения практических задач, а также руководствовались, по моему мнению, жаждой признания и финансового успеха, ради чего и создавались студии и платформы. В качестве яркого примера можно привести путь компаний «Strange Company» и «Machinima, Inc.», лидер которых, Хью Хэнкок с самого начала стремился включить Машиниму в бизнес-машину массового кино- и телепроизводства, что у него частично получилось: его компания создавала коммерческие фильмы для телерадиовещательных корпораций. Соревнование же с конвенциональным кинематографом, амбициозное и радикальное по своей сути, в итоге было проиграно. Но тот же проигрыш обернулся выигрышем

в другом. Современные художники переакцентировали и переозначили возможности Машинимы в контекстах философии, поэзии и антропологии, и начали использовать Машиниму не как автореферентный медиум игровой культуры, но как поле для игры идей.



### **3.2. Конструирование виртуальных миров: визуальный анализ произведений Бенжамина Барду и Марко Мендени**

Для визуального анализа были выбраны произведения, представляющие, по моему мнению, репрезентативные примеры для обсуждения Машинимы как формы художественного опыта. Принимая во внимание, что любая интерпретация предполагает немалую долю интроспекции, я придерживаюсь мнения, что упоминаемые ниже работы могут быть рассмотрены как одни из самых захватывающих на содержательном, эстетическом и интертекстуальном уровнях.

Бенжамин Барду (Benjamin Bardou).

Французский художник Бенжамин Барду, родился в 1981 году. Изучал искусство, затем визуальные эффекты и графический дизайн, начал работать в жанре мэт-пэйнтинг (фотореалистичное представление различных ландшафтных, урбанистических и других композиций). Для создания своих произведений он использует экспрессивный потенциал видео-игр, а также кинематографические приемы.

Для визуального анализа была выбраны две работы: «Снятся ли компьютерам электрические овцы?» («Do Computers Dream of Electronic Sheep?»), 2013, 6 минут, цветное видео, звук, комбинированные съемки, компьютерная графика GTA IV (Rockstar Games/Take Two Interactive), саундтрек Steve Moore – Logos из альбома "The Way In" (1990, Inner Ear Recordings)<sup>58</sup> и «Сплин: Дождливый месяц зол на город» («Spleen -

---

<sup>58</sup> «Do Computers Dream of Electronic Sheep?», личный сайт автора  
[http://benjaminbardou.com/projects/Jz5z?album\\_id=73182](http://benjaminbardou.com/projects/Jz5z?album_id=73182)

Pluviôse, Irritée Contre la Ville Entière»), 2015, 2 минуты, цветное видео, звук, саундтрек Kenji Kawai – Ghost in the Shell «Nightstalker», на базе игры GTA V (Rockstar Games)<sup>59</sup>. Обе эти работы представляются яркими примерами слияния Машинимы и кинематографа. Работы объединены тематически, а также общими культурными аллюзиями и техническими приемами. Монтаж, как основной метод, выбранный художником, служит для размытия границ между реальностью и симуляцией, конструирует путешествие внутри мегаполиса, отталкиваясь от идеи тотальной симуляции Жана Бодрийера, и поэтических образов Шарля Бодлера и Эдгара Аллана По. Выбор игры в данном случае является логичным продолжением художественных интенций автора: видео-игра Grand Theft Auto, предполагающая постоянные перемещения игрока, осуществила мечту свободного передвижения по воображаемому городу, наполненному множеством нарративов. Личный фантазм художника, таким образом, был реализован.

Визуальная эстетика работ обращается к фильму Ридли Скотта (Ridley Scott) «Бегущий по лезвию» («Blade Runner», 1982). Действие происходит в Лос-Анджелесе 2019 года. Фильм, в свою очередь, снят по мотивам научно-фантастического романа Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (вариант перевода) (Do Androids Dream of Electric Sheep?, 1968). Сюжет в первоисточниках разворачивается вокруг детектива Рика Декарда, в задачи которого входит поиск и убийство искусственно созданных человекоподобных андроидов – репликантов. Однако, в центре внимания Барду не драматическая составляющая истории. Фокус в его работах направлен на репрезентацию города –

---

<sup>59</sup> «Spleen - Pluviôse, Irritée Contre la Ville Entière», личный сайт автора  
[http://benjaminbardou.com/projects/3Qz1D?album\\_id=73182](http://benjaminbardou.com/projects/3Qz1D?album_id=73182)

постоянный мотив его творчества<sup>60</sup>. Урбанистическое пространство этих произведений многомерно: визуальная эстетика мегаполиса будущего переплетается с прямыми отсылками к текстам Шарля Бодлера и Эдгара Аллана По.



Илл. 6. Benjamin Bardou, «Do Computers Dream of Electronic Sheep?», 2013

Название Машинимы «Spleen - Pluviôse, Irritée Contre la Ville Entière» отсылает к одноименному стихотворению Бодлера, меланхоличной зарисовке утопающего в дожде города (Плювиоз – буквально «дождливый», второй месяц зимы по французскому республиканскому календарю). Приведем первую строфу на языке оригинала, а также в переводе Владимира Портнова:

Pluviôse, irrité contre la ville entière,

---

<sup>60</sup> «My artistic practice revolves around the theme of the city and the concept of montage. I was very early marked by the representation of the city». Из интервью с художником в личной переписке в сети Facebook, март-апрель 2017 года.

De son urne à grands flots verse un froid ténébreux  
Aux pâles habitants du voisin cimetière  
Et la mortalité sur les faubourgs brumeux<sup>61</sup>.

Озлоблен Плювиоз на жизнь и на людей.  
Струится из его бездонного сосуда  
В предместья мрачные смертельная простуда,  
И обитатели могил гниют быстрее<sup>62</sup>.



Илл. 7. Benjamin Bardou, «Spleen - Pluviôse, Irritée Contre la Ville Entière», 2015

Город в Машиниме Барду также охвачен дождем. Взгляд через некую инстанцию наблюдения скользит по мокрому асфальту перекрестков,

---

<sup>61</sup> Charles Baudelaire «Spleen : Pluviôse, irrité contre la ville» entire  
[http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/charles\\_baudelaire/spleen\\_pluiviose\\_irrite\\_contre\\_la\\_ville\\_entiere.html](http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/charles_baudelaire/spleen_pluiviose_irrite_contre_la_ville_entiere.html)

<sup>62</sup> Шарль Бодлер. «Сплин: озлоблен Плювиоз на жизнь и на людей...» перевод В.Портнова <http://www.morganaswelt.ru/library/poetry/charles-baudelaire/3585-poetry-baudelaire-332.html>

переливающимися неоновыми огнями панорамам, следит за движением машин, их отражениями. Это странствие принадлежит неизвестно кому/чему: заблудившийся горожанин, нищий, вынужденный стоять под дождем, игрок GTA, исследующий возможности карты, камера, которой подвластен ракурс высоты птичьего полета? Эта нестабильность субъекта характерна и для второй работы – «Снятся ли компьютерам электрические овцы?», также имитирующей эстетику мегаполиса из фильма «Бегущий по лезвию», во многих сценах которого идет дождь, города дождливого месяца Бодлера, и Эдгара Аллана По: Барду ссылается на его рассказ «Человек толпы», в котором неизвестный рассказчик наблюдает за лондонской толпой, и пытается классифицировать ее представителей. Наконец, он замечает странного старика, и следует за ним. Однако, спустя часы бесцельных блужданий под дождем, рассказчик заключает, что этот человек – «воплощение тягчайших преступлений», и потому не может остаться наедине с самим собой, нуждается в городской толпе. Город в обеих работах – отдельная система, отчужденная от человека; однако, если в текстах Бодлера и По, это пространство враждебно по отношению к предполагаемому наблюдателю, то в работах Барду оно предельно отстранено от несуществующего взгляда. В этом вопросе Машинима Барду рифмуется с образом мегаполиса из «Бегущего по лезвию». В фильме эта отстраненность подчеркивается архитектурной эклектикой города, существующего параллельно с героями, а в Машиниме – отсутствием героя: это не резидент Либерти-Сити, не игрок и не зритель кинематографического продукта. Внутренняя логика рассматриваемых нами образцов Машинимы Бенжамина Барду – пример устройства нового визуального опыта, открытого множеству возможных нарративов, но не ограничивающегося повествованием. Нам, как зрителям, предлагается нечто, требующее внимания, однако не предполагающее интеракции.



Марко Мендени (Marco Mendeni).

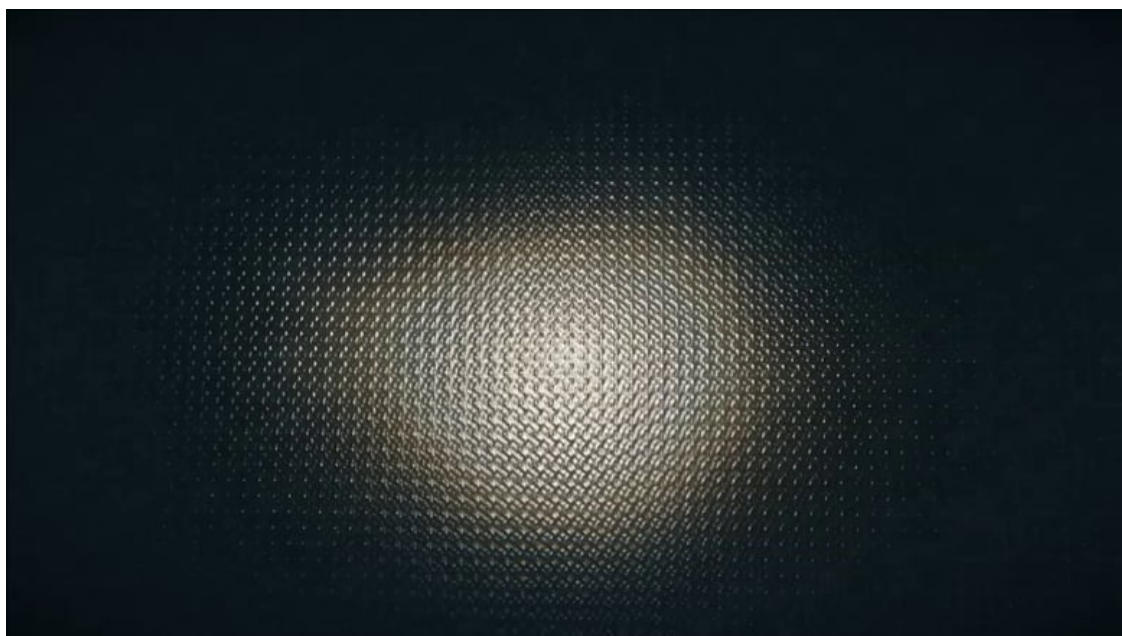
Марко Мендени, родился в 1979 году, итальянский художник, живет и работает между Миланом и Берлином. Изучал живопись и новые технологии в искусстве (new art technologies) в Академии изящных искусств Брера (Милан). «r\_lightTweakSunlight» – название большого проекта, выполненного внутри игрового движка CryEngine. Мендени использует экспрессивный медиум видео-игр для анализа отношений между реальностью и виртуальностью, симуляцией и диссимуляцией. Виртуальный мир видео-игр в его творчестве становится пространством для поиска и эксперимента. Движок для него сродни цифровой лаборатории, внутри которой умоглядные виртуальные процессы подвергаются деконструкции, и приобретают материальность. Подобное смещение границ реактуализирует давний вопрос о соотношении реального и возможного (виртуального, воображаемого) в человеческом опыте, принимая во внимание его новое расширение – широкораспространенную практику видео-игр.

Проект «r\_lightTweakSunlight» не однороден, состоит из нескольких отдельных файлов. Предметом нашего анализа был выбран ролик «r\_lightTweakSunlight//1\_»<sup>63</sup> (цветное видео, звук, 2015 год, 16 минут), как наиболее полный. Остальные работы представляют его отрывки или дополнения к нему. Видео начинается с вида земного шара в движении: кажется, что положение меняет и планета, и «камера» одновременно. Итак, нам представлено место действия. Космический пейзаж переходит в демонстрацию разметки внутри программы, рядом с Землей мы видим векторы и специальные графические метки. Затем на экране возникает

---

<sup>63</sup> Видео находится в открытом доступе/<https://vimeo.com/126505898>

неизвестная текстура с бликами света, трансформирующаяся в поверхность воды, которую можно воспринять как метафору древнего суперокеана. На синтетические звуки накладывается едва различимый голос Маршалла Маклюэна<sup>64</sup>, рассуждающего о природе медиума, который, по мысли канадского философа, имеет первостепенное значение для человеческого опыта: содержание сообщения обусловлено способом его передачи. Медиум также работает с нашими чувствами, и способен формировать их.



Илл. 8. Marco Mendeni, «r lightTweakSunlight//1\_», 2015

Все время звучания голоса, который постепенно замолкает, камера медленно движется вглубь воды, пока, наконец, не оказывается в ее

---

<sup>64</sup> Автор голоса был определен на слух автором исследования совместно с научным руководителем, официальных данных о принадлежности голоса мною найдено не было. Скорее всего, Мендени использовалась запись интервью с Маршаллом Маклюэном, размещенная на YouTube, так художник упоминает этот ресурс как источник звукового ряда для своей работы.



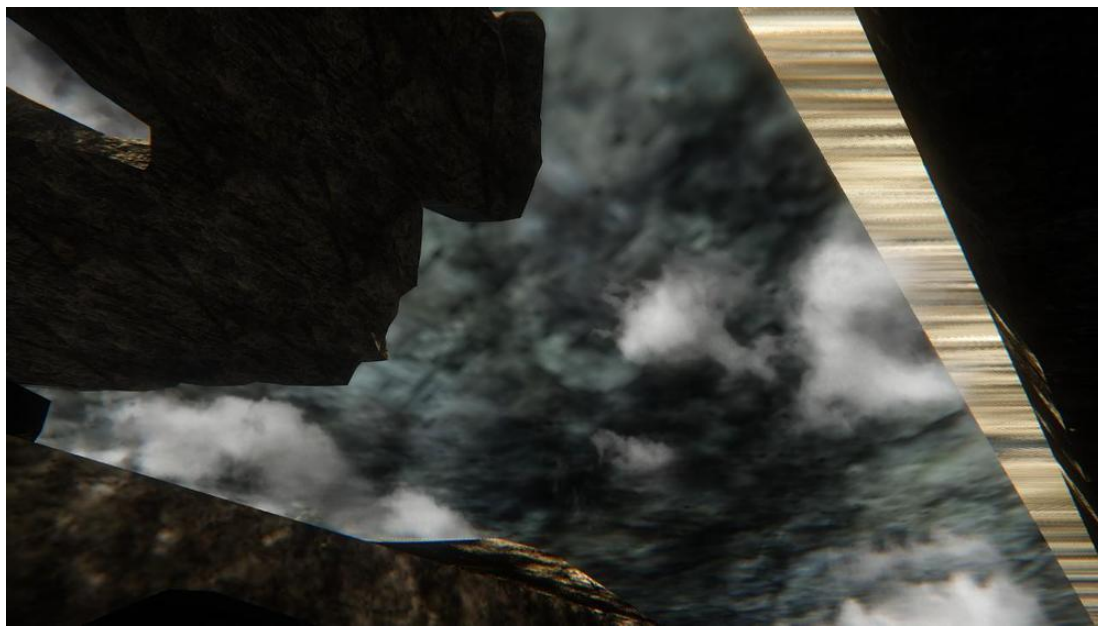
толще. И начинается путешествие по, над, и под водой, на фоне производственного процесса: векторы, графики, метки указывают на изнанку работы.



Илл. 9. Marco Mendini, «r lightTweakSunlight//1\_», 2015

От фотореалистичных марин мы переходим к «темной» стороне технологии, чуждой человеку средой кода, и обратно. Эти скачки напоминают смену способов человеческого существования в современном медиализированном мире: от повседневной реальности к виртуальности компьютерных игр и социальных сетей. В то же время подобная настойчивая и моментальная смена регистров нивелирует разницу между ними. Таким образом, подход Марко Мендени возможно охарактеризовать как деконструктивистский, демонстрирующий отрицание четкого разделения реальных и виртуальных пространств. Постоянный распад форм визуального ряда побуждает к их переосмыслению. Этот эффект все нарастает также за счет звукового оформления: Мендени использует

записи, скачанные в сети: цунами в Японии, дрона в Афганистане. Сливаясь с электронными шумами, крики и звуки военной машины образуют перепутанный мистический звуковой поток, подчеркивающий отстраненность и вневременность показываемых пространств.



Илл. 10. Marco Mendini, «r lightTweakSunlight//1\_», 2015

## Глава 4.

### КУРАТОРСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Машинима – новая форма визуального опыта, активно функционирует как художественная практика. Таким образом, Машинима, как полноправный участник арт-сцены, нуждается в своей стратегии экспонирования. Более того, именно кураторские решения способны повлиять на восприятие медиума со стороны широкой публики. В зависимости от выбранного пути, Машинима будет помещена в различные контексты, ее развитие и позиционирование будет определяться ими. Условия, необходимые Машиниме для выхода в широкий культурный контекст и успешного функционирования могут показаться парадоксальными. Так, показательно, что эстетически удачные произведения в «жанре» Машинимы демонстрируют ее реконтекстуализацию и деконструкцию. Вместе с тем, для сохранения ее же жанровой аутентичности, Машиниме необходимо поддерживать и воспроизводить генетическую связь с видео-играми. Этим объясняется напряженность внутри жанра и невозможность пока что однозначно определить Машиниму: для положительной динамики развития она вынуждена отрицать себя, но отрицая себя, рискует слиться с уже устоявшимися практиками визуального.

Как уже упоминалось в первой главе, еще на заре своего становления, в 1996 году, в галерее «Basilico» была выставлена работа-предшественница Машинимы «Чудо» Мильтоса Манетаса – запись сбоя внутри игры-авиасимулятора «F/A-18 Hornet». Художник в интервью исследователю и популяризатору Машинимы Матео Биттанти (Matteo Bittanti) говорит об экспансии видео-игр в 90-х годах прошлого века, и о

той значимости, которую они начали приобретать очень быстро<sup>65</sup>. Для людей того времени, восприимчивых ко всему новому, видео-игры стали не просто развлечением, но способом коммуникации и культурной практикой. Таким образом, устойчивое включение Машинимы в институциональный культурный контекст стало вопросом времени. Я выделяю три основных существующих способа демонстрации Машинимы, а также предлагаю свой кураторский подход, который был применен мною во время показа «Машинима: от игрового опыта к художественным практикам» на Новой сцене Александринского театра 6 мая 2017 года.

Первый случай предполагает активное использование интернет-среды для экспонирования Машинимы. Речь идет о виртуальных фестивалях, таких, как «The Wrong New Digital Art Biennial» или «The Machinima Expo». Они могут управляться группой кураторов, или же их организуют группы энтузиастов, таким образом, во втором случае постулируется максимальный уровень демократичности и разнообразия. Однако, опыт, например, «Strange Company», показывает, что даже в среде волонтеров, особенно с возрастанием влияния организации, полностью горизонтальное устройство становится маловероятным. По моему мнению, ориентированность на неиерархичность и максимальную открытость может рассматриваться как мета-кураторская стратегия.

Для демонстрации работ используются стриминговые сайты, такие, как Ustream, а также социальные сети. Свои филиалы могут организовываться и внутри онлайн игр, например, «Second Life», которая, к тому же, является одним из популярнейших источников материала для Машинимы, так как предоставляет пользователям удобный набор

---

<sup>65</sup> Interview: Miltos Manetas, The First Machinima-Maker/<http://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html>

инструментов записи. «Second Life» объединяет множество людей по всему миру, внутри нее проводится множество публичных событий: выставки, приемы, концерты<sup>66</sup>.



Илл. 11. Сикстинская капелла, выполненная студентами колледжа свободных искусств Вассара в «Second Life»<sup>67</sup>.

С одной стороны, выбор в пользу экспонирования Машинимы на виртуальных площадках логичен в силу ее исторической связи с интернет-сообществом, изначально нацеленным на демократизацию отношений, и предоставление всем пользователям творческих возможностей. С другой,

---

<sup>66</sup> Anna L. Conti «Art in Second Life»/ <http://baartquake.blogspot.ru/2007/12/art-in-second-life.html>

<sup>67</sup> Ibidem.

такой подход поощряет замкнутость Машинимы внутри игровой среды, превращая графические технологии в самоцель. Кроме того, такой подход, по всей видимости, не приносит ничего нового ни в содержательном, ни в эстетическом плане: резиденты виртуальных пространств пытаются обустроить общественную жизнь адаптируя артефакты и явления реальности под игровые реалии. Даже если внутри игры возникнет что-либо действительно уникальное и интересное для изучения, то потребуется провести большую работу для выведения этого произведения из узкого контекста, который в любом случае всегда будет довлеть над ним. Возможно, что подобное функционирование произведений искусства более, чем оправдано в футуристической перспективе, предполагающей полное погружение нашего сознания в виртуальный мир, однако сейчас такая концепция – скорее, желаемое моделирование развития событий.

Экспонирование Машинимы в реальном мире в формате выставок и фестивалей предполагает реализацию трех основных сюжетов: игровая культура, кинематограф, видео-арт. Первый случай, как правило, представляет собой большие фестивали, зачастую с присутствием стендов корпораций игровой индустрии и ее видных деятелей. Так, организаторы крупных событий наподобие «The Yorkshire Games Festival»<sup>68</sup> и «Milan Games Week»<sup>69</sup> приглашают значимых для развития различных игровых платформ гостей, таких, как Джон Ромеро<sup>70</sup>. Как и в случае использования виртуальных площадок, этот путь усиливает связь между Машинимой и

---

<sup>68</sup> Официальный сайт фестиваля «The Yorkshire Games Festival», проводится на базе Национального Музея науки и медиа/<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/whats-on/yorkshire-games-festival>

<sup>69</sup> Официальный сайт «Milan Games Week»/<http://www.milangamesweek.it>

<sup>70</sup> См., например, его интервью для названных фестивалей/<https://youtu.be/f6WpZFuRtT4> и <https://youtu.be/AfaCTvfRqJk>

видео-играми, а также – корпорациями по производству игр, что негативно сказывается на столь необходимом для выхода медиума в широкое культурное поле процессе реконтекстуализации. Следующая история поддерживает идею позиционирования Машинимы как кинематографического медиума. Такие международные институции, как «Le Collectif Jeune cinema»<sup>71</sup>, «The Busan International Short Film Festival»<sup>72</sup> или знаменитый фестиваль независимого кино «Sundance»<sup>73</sup> включают в свое программу фильмы, созданные при помощи компьютерной анимации. Фестивали же исключительно Машинимы продукции учреждают премии вслед за киноиндустрией: лучшая режиссерская работа, лучший сценарий и т.д.

Наиболее интересным случаем представляется выставочная концепция, предполагающая не заранее заданную позицию, но размышление над возможными культурными интерпретациями Машинимы с критических позиций. Такой формат делает акцент также на теоретической работе по анализу медиума, сопровождается выпуском сборников статей и интервью. В качестве яркого примера стоит привести прошедшую в 2016 году в Италии выставку «Game Video/Art. A Survey» – крупное событие в рамках XXI международной Триеннале «21 Century. Design After Design», прошедшей на базе Университета языков и коммуникации IULM, Милан. Выставка включила в себя работы последнего десятилетия более, чем 30 художников, с отдельной программой Мильтоса Манетаса, одним из первых, кто начал

---

<sup>71</sup> Официальный сайт/<http://www.cjcinema.org>

<sup>72</sup> Официальный сайт/<http://www.bisff.org/intro.php>

<sup>73</sup> Подробнее о программе 2006 года

см./<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/6.35789-Sundance-for-Machinima>

использовать экспрессивный медиум видео-игр в художественных целях<sup>74</sup>. Кураторами выступили художник и исследователь компьютерных технологий Маттео Биттанти<sup>75</sup> и декан факультета искусств и туризма Университета Винченцо Трионе (Vincenzo Trione)<sup>76</sup> и совместно со студентами магистратуры.

Пространственно и тематически выставка разделена на 4 блока. Секция «Ассамбляж» («Assemblage») посвящена смешению визуальных языков: к видео-играм в качестве материала присоединяются стоковые фотографии, фильмы и телепередачи. «Запись» («Record») делает акцент на процессе интерактивного взаимодействия с игрой во время создания видео и документирования внутриигровых перформансов. «Глич» («**Glitch**») исследует художественное осмысление «недостатков» программного обеспечения: сбоев, ошибок. Блок «Рамка» («**Frame**») посвящен творчеству Мильтома Манетаса и представляет его живописные работы, созданные по мотивам цифровых реалий.

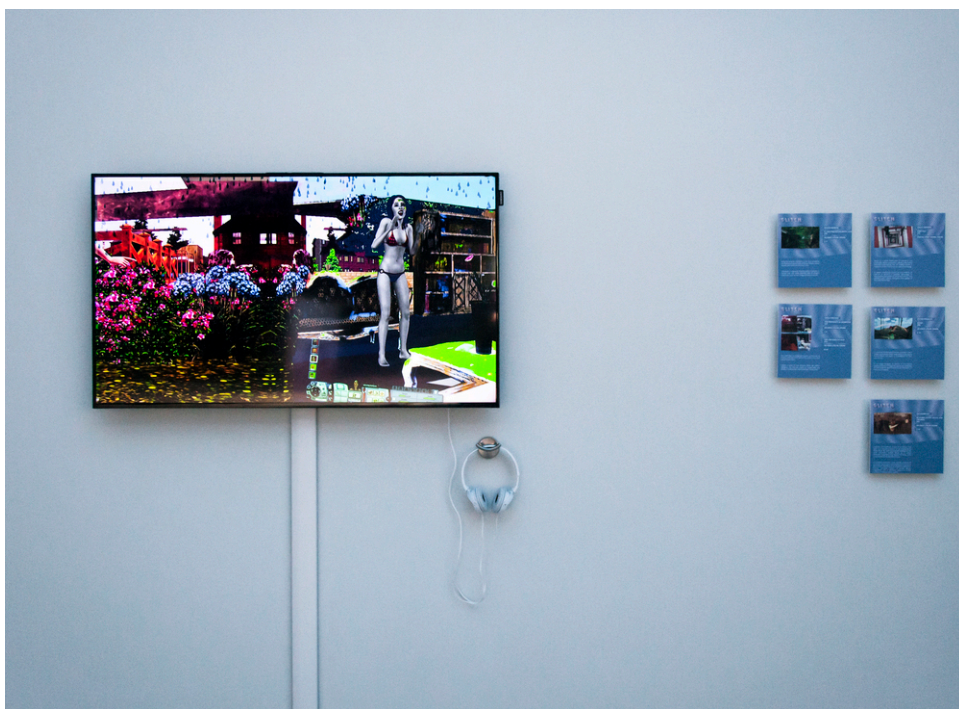
---

<sup>74</sup> Сайт выставки/ <http://www.gamevideoart.org/description/>

<sup>75</sup> Подробнее о Маттео Биттанти/<http://www.mattscape.com/english.html>

<sup>76</sup> Подробнее о Винченцо Трионе/<http://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulmit/iulm-it/docenti/trione-vincenzo>





Илл. 12. Анита Фонтэн (Anita Fontaine), *The Fontaine Daughter*, 2013

Для концепции выставки одинаково важны видео-игры и видео-арт: на таймлайне они выделяют создание первых работ Нам Джун Пайка (Nam June Paik) и релиз «Дневника кемпера». Таким образом, они недвусмысленно сближают эти две визуальные практики. Более того, не только теоретический посыл, но и экспонирование работ указывает на включение Машинимы скорее в контекст видео-арта, они выставляются одинаковым образом: на экране, висящем на стене, или в виде проекции. Подобная демонстрация работ видится мне не вполне адекватной. Видео-арт не предполагает внимательного взгляда на работу, это скорее аудио-визуальные скульптуры, мимо которых зрители проходят довольно быстро. Машинима же предполагает погружение смотрящего в визуальный материал.

Для своего проекта, показа «Машинима: от игрового опыта к художественным практикам» я выбрала демонстрацию некоторых работ в сопровождении развернутого кураторско-теоретического комментария.

Это было необходимо еще и потому, что Машинима не так хорошо известна в русскоязычном пространстве, и требует некоторого исторического экскурса. Стоит сказать, что после показа одна из зрительниц указала на Машиниму Бенжамина Нуэля (Benjamin Nuel), для которой она не могла найти определения и была совершенно дезориентирована ее визуальным языком. Работы для показа были отобраны с тем, чтобы отразить разные режимы функционирования Машинимы<sup>77</sup>, рассмотренные в предыдущих главах. Сложность выработки адекватного кураторского подхода к Машиниме заключается именно в ее неустойчивости как жанра, невозможности быть полностью отнесенной к какой-либо уже устоявшейся практике визуального, а также в парадоксальной динамике ее развития: ослабление связи с игровым сообществом и видео-играми может обернуться потерей аутентичности жанра и поглощением Машинимы, например, видео-артом, но именно реконтекстуализация необходима для выхода в широкий культурный контекст.

---

<sup>77</sup> Список демонстрируемых работ:

Spaceballs «State of the Art», 1992

United Ranger Films «Diary of a Camper», 1996

Miltos Manetas «Miracle», 1996

Hugh Hancock «Eschaton: Darkening Twilight», 1997

Hugh Hancock «Ozymandias», 2000

Диана Абрис, Александра Вонж-Костровицкая «Nice Try», 2014

Александра Вонж-Костровицкая «Троны и холокосты», 2015

Константин Ремизов «Выпуклый отзвук, где обезумели пчелы», 2016

Benjamin Bardou «Do Computers Dream of Electronic Sheep?», 2013

Benjamin Bardou «Spleen - Pluviôse, Irritée Contre la Ville Entière», 2015

Marco Mendeni «r lightTweakSunlight01», 2014

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

История Машинимы, возникшей на стыке видео-игр, компьютерной анимации и кинематографа, показывает парадоксальность развития этого жанра, одновременно порывающего со своими истоками и находящего в них свою аутентичность. Машинима сегодня зависит от институциональной политики, а также идеологической, нормативной легитимации в терминах критических – специализированных и неспециализированных – суждений, традиции визуальных исследований и экспозиционных инноваций. Можно предположить, что будущее Машинимы как формы художественной практики, будет связано с дальнейшим расширением выставочных практик, а также ее инструментальной контекстуализацией в других формах художественной – аудио и видео – выразительности.

Эстетическая убедительность Машинимы эффективна в контексте технологизации и виртуализации антропологии, идеологической переориентации «от человека к машине», творческих надежд на потенциал программного обеспечения (software). Показательно, что принципиальный для традиционных сфер искусства статус субъекта применительно к произведениям в жанре Машинимы трудноопределим. Ситуация игры, вполне обычная для антропологического опыта, осложняется здесь ускользанием идентичности «человека играющего»: homo ludens становится в данном случае умозрительным и виртуальным персонажем, делегирующим свою игровую функцию цифровым аватарам, живущим своей собственной жизнью. Эту ситуацию можно считать шизофренической: игровая интеракция нивелируется, «снимается»,

оставаясь игровой лишь формально – в силу памяти исходного к ней жанра компьютерных игр. Вовлеченность в игру подразумевается, но фактически ее нет. Посю- и потустороннее приобретает цифровые коннотации. С этой точки зрения феномен Машинимы, напрямую произрастающей из игровой культуры, может быть назван примером такого антропологического опыта, в котором субъект существует на границе «человеческого» и цифрового действия. Машинима в данном случае представляется мне равно объектом и инструментом осмысления этого опыта.

Теоретически важно, что рефлексия о Машиниме потенциальна и парадоксальна. Машинима не вписывается ни в кинематограф, ни в анимационное кино, ни в видео-арт, а ее, казалось бы, столь проективная связь с видео-играми послужила причиной для ее стагнации в области кинематографа (по причине неспособности ее авторов пойти значительно дальше собственно ее игрового прошлого). Вместе с тем, в форме цифрового искусства та же связь подготовила интригующие перспективы для философской концептуализации самой Машинимы.

Новый медиум продолжает свое развитие в современности, существуя в разных режимах его производства и потребления. Эта нестабильность и определяет пока что открытый финал разговора о Машиниме. Сегодня осмысление Машинимы как жанра определяется *экспозиционной и кураторской прагматикой*. Гипотетически, можно предположить, что широкой общественностью Машинима будет восприниматься как еще один вид видео-арта. Удастся ли создателям Машинимы поддерживать принципиальную для них оригинальность выбранного жанра покажет будущее.

## БИБЛИОГРАФИЯ

### 1. Список литературы

Арутюнова А. Арт-рынок в XXI веке: пространство художественного эксперимента. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2015.

Бодлер Ш. Сплин: озлоблен Плювиоз на жизнь и на людей... Перевод В. Портнова / <http://www.morganaswelt.ru/library/poetry/charles-baudelaire/3585-poetry-baudelaire-332.html>

Вейценбаум Д. Возможности вычислительных машин и человеческий разум. От суждений к вычислениям. Пер. с англ./ Под ред. А. Л. Горелика. М: Радио и связь, 1982.

Гомбрих Э. История искусства, 1950. Цит. по версии электронной библиотеки «Гумер»: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/gombr/](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/gombr/)

Гройс Б. Под подозрением. Феноменология медиа. М., Художественный журнал, 2006.

Долгин А. Экономика символического обмена. М.: Инфра-М., 2006. Здесь же литература вопроса.

Киттлер Ф. Оптические медиа. М., Логос, 2009.

Шелли П. Полное собрание сочинений / Перевод К. Д. Бальмонта. — Новое переработанное изд. — СПб.: Т-во «Знание», 1903. — Т. 1. — С. 51.

Цит. по

[https://ru.wikisource.org/wiki/Озимандия.\\_Сонет\\_\(Шелли/Бальмонт\)/ПСС\\_1903\\_\(ВТ:Ё\)](https://ru.wikisource.org/wiki/Озимандия._Сонет_(Шелли/Бальмонт)/ПСС_1903_(ВТ:Ё))

Barrett J. Ozymandias as Machinima/  
<http://soulsphincter.blogspot.ru/2009/11/ozymandias-as-machinima.html>

Baudelaire Ch. Spleen : Pluviôse, irrité contre la ville» entire/  
[http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/charles\\_baudelaire/spleen\\_pluviose\\_irrite\\_contre\\_la\\_ville\\_entiere.html](http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/charles_baudelaire/spleen_pluviose_irrite_contre_la_ville_entiere.html)

Baxandall M. Painting and Experience in Fifteenth Century Italy: a Primer in the Social History of Pictorial Style. Oxford; New York: Oxford University Press, 1991 (1st edition 1972).

Berkeley L. Situating Machinima in the New Mediascape//Australian Journal of Emerging Technologies and Society, No 4, P. 65-80.

Boellstorff T. Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton University Press, 2010.

Bogost I. How to Talk about Videogames. London: University of Minnesota Press, 2015.

Bogost I. Persuasive Games. The Expressive power of Videogames. London: MIT Press, 2007.

Conti A. Art in Second Life / <http://baartquake.blogspot.ru/2007/12/art-in-second-life.html>

Cornblatt M. Censorship as Criticism: Performance Art and Fair Use in Virtual Territory//Journal of Visual Culture 2011. No. 10 (1).

Elkins J. On Pictures and the Words That Fail Them. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. Цит. по Элкинс Дж. Исследуя визуальный мир/пер. С англ. - Вильнус: ЕГУ, 2010.

Elkins J. Six Ways to Make Visual Studies More Difficult, from Visual Studies: A Skeptical Introduction. New York: Routledge, 2003. Цит. по Элкинс Дж. Исследуя визуальный мир/пер. С англ. - Вильнус: ЕГУ, 2010.

Gombrich E. Press statement on The Story of Art, Metropolitan Museum of Art, New York, 22nd September, 1995 / <https://gombricharchive.files.wordpress.com/2011/04/showdoc68.pdf>

Grau O., Veigl T. Imagery in the 21st century. Cambridge: MIT Press, 2011.

Hancock H. Machinima: Limited, Ghettoized, and Spectacularly Promising//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Hancock H., Ingram J. Machinima For Dummies. Hoboken: Wiley Publishing, 2007.

Harwood T. Towards a Manifesto for Machinima//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Hayes C. Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers Are Embracing User Generated Derivative Works//Harvard Journal of Law and Technology. No. 21 (2).

Henry L. Perfect Capture: Three Takes on Replay, Machinima and the History of Virtual Worlds// Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1). P.113-124.

Horwatt E. New Media Resistance: machinima and the avant-garde//Cineaction. 2008. No. 73/74.

Johnson P. Media, Machinima and the Virtual Runway: The Rise of Fashionista in Second Life//Journal of media arts culture. 2010. No. 7.

Johnson P., Pettit D. (Ed.) Machinima. The Art and Practice of Virtual Filmmaking. London: McFarland, 2012.

Jones J. Santa bought me a PlayStation. But it's still not art//The Guardian/  
<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/jan/07/playstation-video-games-art>

Jones J. Sorry MoMA, video games are not art//The Guardian/  
<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/mo-ma-video-games-art>

Jones R. Does Machinima Really Democratize?//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Kirschner F. Machinima's Promise//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Kraus K. A Counter-Friction to the Machine: What Game Scholars, Librarians, and Archivists Can Learn from Machinima Makers about User Activism//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Lowood H. A Different Technical Approach? Introduction to the Special Issue on Machinima//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1). P. 3-5.

Lowood H. Game Capture: the Machinima Archive and the history of digital games//Mediascape. 2008.

Lowood H. High-performance Play: the making of machinima//Journal Of Media Practice. 2006. No. 1. P. 25-42.

Lowood H. Real-Time Performance: machinima and game studies//The International Digital Media and Arts Association Journal. 2005. No. 1. P. 10-17.

Lowood H., Nitsche M. (Ed.) The Machinima Reader. Cambridge; London: The MIT Press, 2011.

Maeda J. Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art//Wired/  
<https://www.wired.com/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/>

Methenitis M. Opportunity and Liability: The Two Sides of Machinima//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Ng J. (Ed.) Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds. London: Bloomsbury, 2013.

Nideffer R. Eight Questions (and Answers) about Machinima//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Nitsche M. A Look Back at Machinima's Potential//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Oderberg, D.S. Perennial Philosophy's Theory of Art//Quadrant, January-February 2004, pp. 68-74.



Solon O. MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft// Wired/<https://www.wired.com/2012/11/moma-videogames/>.

Stern E. Massively Multiplayer Machinima Mikusuto//Journal of Visual Culture. 2011. No. 10 (1).

Stuart K. Video games and art: why does the media get it so wrong//The Guardian/<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2014/jan/08/video-games-art-and-the-shock-of-the-new>

Thompson C. «Ozymandias» poem done as video-game movie!//[http://www.collisiondetection.net/mt/archives/2002/12/ozymandias\\_poem.php](http://www.collisiondetection.net/mt/archives/2002/12/ozymandias_poem.php)

Walther J., Bunz U. The rules of virtual groups: trust, liking, and performance in computer-mediated communication//Journal of Communication. 2005. No. 55. P. 828-846.

## 2. Интернет-источники

Анонс на сайте MoMA от 28 июня 2013 года «Video Games: Seven More Building Blocks in MoMA's Collection»/[https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection/)

Анонс на сайте MoMA от 29 ноября 2012 года «Video Games: 14 in the Collection, for Starters»/[https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)

Интервью Джона Ромеро для фестиваля «Milan Games Week» / <https://youtu.be/f6WpZFuRtT4>

Интервью Джона Ромеро для фестиваля «The Yorkshire Games Festival» / <https://youtu.be/AfaCTvfRqJk>

Интервью с Мильтосом Манетасом /

<http://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html>

Интервью с философом Михаилом Ямпольским о границах искусства, формах его легитимации и конце большого стиля на сайте научно-популярного журнала «ПостНаука» / <https://postnauka.ru/talks/48454>

Интервью с Хью Хэнкоком 2000 года /

[http://www.eurogamer.net/articles/i\\_strangecompany](http://www.eurogamer.net/articles/i_strangecompany)

Официальный сайт «Milan Games Week» /

<http://www.milangamesweek.it>

Официальный сайт журнал «Journal of Visual Culture»/<https://us.sagepub.com/en-us/nam/journal/journal-visual-culture>

Официальный сайт фестиваля «The Yorkshire Games Festival», проводится на базе Национального Музея науки и медиа / <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/whats-on/yorkshire-games-festival>

Проект Стэнфордского университета «How They Got Game Project» / <http://web.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/>

Сайт «Strange Company»/<http://www.strangecompany.org/about/>

Сайт Бенжамина Барду /

[http://benjaminbardou.com/projects/3QzID?album\\_id=73182](http://benjaminbardou.com/projects/3QzID?album_id=73182)

Сайт выставки «Game Video/Art. A Survey» /

<http://www.gamevideoart.org/description/>

Antonelli P. Why I brought Pac-Man to

MoMA/<https://www.youtube.com/watch?v=YzGjO5aHShQ>

Сайт художника Мильтоса Манетаса / <http://timeline.manetas.com>

Google Invests in Machinima /

<https://www.forbes.com/sites/connieguglielmo/2012/05/21/google-invests-in-machinima-sees-financial-return/#2562437c5992>

The Machinima Archive / <https://archive.org/details/machinima?&sort=-downloads&page=3>

Warner Bros. Acquires Full Control of Machinima /

<http://variety.com/2016/digital/news/warner-bros-acquires-machinima-1201920793/>