

УДК: 778.5.05с/778.534.6:621.391
DOI: 10.24412/2618-9313-2022-320-6-9

Репрезентация насилия, революции и социальных изменений в экранной фантастике последних лет

ПАРХОМЕНКОВ Я. А.

Для цитирования

Пархоменков Я. А. Репрезентация насилия, революции и социальных изменений в онлайн сериале «Arcane: League of Legends» // Телекинет. 2022. N3(20). С. 6-9.

Сведения об авторе

Пархоменко Яна Александровна, кандидат искусствоведения, заведующая кафедрой сценарного мастерства, Академия медиаиндустрии.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1916-3593>

ivanna2001@yandex.ru

Аффилиация

Академия медиаиндустрии, 127521, Россия, Москва, ул. Октябрьская, д. 105, корп. 2.



Данное издание соблюдает принципы лицензирования контента с помощью лицензии Creative Commons Creative Commons License. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Аннотация

В данной статье изучается драматургическая повествовательная модель анимационного сериала «Аркейн», который имел значительный успех у широкой целевой аудитории. Автор выявляет основные характеристики нарративной модели: смысловая многоуровневость, тематическое разнообразие, сложный и противоречивый конфликтный узел, мотивационная неоднозначность персонажей, провокативная метафоричность образной системы. Особое внимание уделено сложной и полемичной теме революционного насилия — как к его положительным, так и к отрицательным сторонам, — поставленной в «Аркейн» в образно-метафорической форме. Данная тема в сериале легла в основу неомифологической модели, в которой содержится полемический выпад в сторону современных СМИ. Последние предлагают традиционную и весьма упрощенную трактовку революционных явлений в мире: либо насилие кодируется как однозначно негативные изменения, и повествование гримирует насилие под безобидную потасовку, либо оно наивно изображается как преимущественно положительное, оправдывая почти все изменения под знаменем революции согласно традиционному тезису «насилие и восстание приводят к социальным изменениям». В «Аркейн» социальная борьба приобретает особый статус, и здесь она представляет собой единственный способ формирования и удержания собственной идентичности.

Ключевые слова

анимация, революция, насилие, тоталитаризм, стриминговые платформы, драматургия, персонаж, конфликт

Representation of Violence, Revolution and Social Change in the Online Series *Arcane: League of Legends*

PARKHOMENKO, Y. A.

For Citation

Parkhomenko, Y.A. Representation of Violence, Revolution and Social Change in the Online Series *Arcane: League of Legends*. *Telekinet*, 2022, no. 3(20), p. 6-9.

About the Contributor

Yana Parkhomenko, Candidate of Science, Head of the Department of Screenwriting at the Academy of Media Industry.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1916-3593>

ivanna2001@yandex.ru

Affiliation

Academy of Media Industry, 105, bld. 2, Oktyabrskaya str., 127521, Moscow, Russia

Abstract

This article examines the dramatic narrative model of the animated series *Arcane*, which was a significant success with a wide target audience. The author identifies the main characteristics of the narrative model: a variety of interpretations, thematic diversity, a complex and contradictory conflict tangle, ambiguity of characters' motives, and active inclusion of elements provoking the audience into the figurative system of the series. Emphasis is put on the complex and polemical topic of revolutionary violence — both its positive and negative sides — addressed in *Arcane*. This theme is the basis of the mythology of the series, in which an important place is taken by a polemical attack on the contemporary media, which offer a traditional and very simplified interpretation of revolutionary phenomena in the world. On the one hand, violence is presented as an unambiguously negative change in culture and society, and in the narrative it boils down to a harmless brawl. On the other hand, violence is naively portrayed as a predominantly positive phenomenon that can justify almost any changes in social, political and other spheres. In *Arcane*, social struggle takes on special significance: it represents the only way for the characters to form and maintain their own identity.

Keywords

animation, revolution, violence, totalitarianism, streaming platforms, drama, character, conflict

Премьера анимационного сериала «Аркейн» (*Arcane: League of Legends*)¹ состоялась 6 ноября 2021 г. на стриминговых платформах «Netflix» и «Tencent Video». Мультсериал был создан на основе одной из самых популярных игр в жанре MOBA². Художественно-эстетический уровень сериала, созданного разработчиками оригинальной игры и французской студией «Fortiche Production», действительно поражает своей детализацией и динамизмом. На разработку и производство девятисерийного шоу ушло около шести лет. Однако сериал не только впечатляет своей визуализацией, но и имеет в основе захватывающий, многомерный и во многих отношениях противоречивый сюжет о юных героях, борющихся против тоталитарного режима. Большой массив истории посвящен рассказу о ранних потрясениях, пережитых главными персонажами.

Действие «Аркейн» происходит в мире Рунтерры, разделенной на утопический процветающий верхний мир Пилтовера, населенного представителями высшего класса и построенный на идеях технологических инноваций; и inferнальный нижний мир Зауна, наполненный униженными и обделенными, которые выживают контрабандой «незаконных» товаров и услуг в верхний Пилтовер. Сообщение между этими двумя областями строго ограничено узкими мостами, контролируемые миротворцами Пилтовера.

Фантастический мир Аркейна, сосредоточен на истории сестер Вай и Джинкс, которые оказываются по разные стороны баррикад после того, как были разлучены маленькими детьми в нижнем городе Заун.

В основе сюжета лежит идея сопротивления общественному устройству, основанному на традиционной модели угнетения и подавления пораженного в своих личностных и социальных правах маргинализованного населения, к которому принадлежат главные персонажи нижнего мира — сестры Вай и Джинкс, их опекун Вандер и теневой правитель Зауна злодей Силко. Верхний мир порядка, достатка и прогресса — это мир Виктора и Джейса Талиса, изобретателей технологии Хекстек, ученого-йордла Хеймердингера, шерифа Кейтлин Кирамман и других.

Эта идея весьма активно провоцирует дискуссию о революционных мотивах и их взаимосвязях со страхом и насилием. Во многом это шоу укрепляет уже устойчивые медиакультурные представления о революционных движениях и фигурах, но в ряде моментов обнаруживает новые концепты и интерпретации.

Обычно, когда подобная ситуация эскалации революционного подъема фигурирует в экранном произведении, зритель легко различает революционеров, которые действуют «как можно и нужно», и тех, кто позволяет себе недопустимые действия, превышающие меру дозволенного. Например, повстанческий союз в киноэпопее «Звездные войны» изображается как гуманистический, ищущий баланса силы и воли в своем стремлении ограничить агрессивные действия Империи. Если сравнивать повстанцев с радикальными персонажами, например Со Геррера (лидер восстания против Конфедерации независимых систем на планете Ондерон во время Войн клонов), которые воспринимаются аудиторией как одержимые и бесчеловечные, то такие революционеры иногда изображаются как персонажи, имеющие изначально правильные цели, но выбирающие насильственные методы, которые по своей природе антигуманны и часто выходят из-под контроля. Например, персонаж Киллмонгера в фильме «Черная пантера» (2018), чья миссия по свержению превосходства белых вроде бы основана на традиционно правильных мотивах, но его стремление к власти побуждает его пытаться сформировать собственную империю. Иначе говоря, — свергнуть, чтобы властвовать. Любой ценой. Пресловутое «любой ценой» выступает камнем преткновения в большинстве теорий социальных революций и во всем медиакультурном пространстве, выявляя проблему наличия/отсутствия границ свободы воли как «удовлетворяющую способность предпринимать значимые действия и видеть результаты наших решений и выборов» [7, с. 127]. На этом же маккиавелиевском постулате «цель оправдывает средства» строится различие революционной и экстремистской образности. На этом основании можно четко отличия революционного и экстремистского образа революционера. Революционный мифообраз характеризуется идеалистичным романтизмом, патетикой, пафосом и жертвенностью. Экстремистский — провокативностью, ригоризмом, софистической манипулятивной риторикой и крайней амбициозностью.

В *Arcane* сюжет поначалу строится по канону стереотипного различия между «гуманным» и «антигуманным» революционером. С одной стороны, главная героиня Вай борется за то, чтобы остановить назревающую гражданскую войну. Ей глубоко претит радикальный революционер Силко. Ее приемный отец Вандер пытался, но не смог удержать хрупкое перемирие Пилтовера и Зауна, которое не удовлетворяло амбициям Силко. Силко убивает Вандера и тем обозначает новый виток борьбы, — значительно более беспощадной, чем прежде. В ответ Вай объединяется с членами элиты Пилтовера (Кейтлин), чтобы остановить экстремистскую деятельность Силко по захвату власти любой ценой.

Силко не боится причинять боль и страдания людям по обе стороны от границы Заун-Пилтовер. Его революционная философия заключается в том, что для перемен необходимы страх, кровь и насилие. Главный сюжетный момент его арки, дезавуирующий

¹ На агрегаторе IMDb «Аркейн» оказался выше многих общепризнанных шедевров кинематографа с оценкой 9,4 балла. На сайте Rotten Tomatoes получил 98% одобрительных отзывов.

² Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) англ. многопользовательская онлайн боевая арена. — Прим. ред.

истинные намерения персонажа, обнаруживается тогда, когда он распространяет в Зауне наркотик под названием Шиммер, который делает жителей его марионетками. Декларируя стремление бороться за независимость Зауна, Силко на самом деле использует его как собственный ресурс для реализации своих амбиций, не поступаясь никакими, зачастую ничем не оправданными жертвами. Таким образом история борьбы Зауна отображает образ механизма тоталитарного зомбирования: «Тоталитарные движения — это массовые организации атомизированных, изолированных индивидов. В сравнении со всеми другими партиями и движениями их наиболее выпуклая внешняя черта есть требование тотальной, неограниченной, безусловной и неизменной преданности от своих индивидуальных членов» [1, с. 24–31.]. Соответственно, именно такие мотивы его разрушительной деятельности позволяют обнаружить в экранном образе типические свойства радикального экстремиста — провокативность и манипулирование.

Тем не менее, в середине сериала происходит кое-что нетипичное для поворота традиционного сюжетопостроения. Шериф Пилтовера, Кейтлин Кирамман, отправляется в нижний город и обнаруживает, что изоляционизм совета Пилтовера привел к ужасным последствиям. Кейтлин осознает, что элита Пилтовера, одержимая страхом утратить безмятежную безопасность своего обитания, превратила нижний город Заун в место социального ада. Это приводит героиню к мысли о том, что самонадеянное верховенство Пилтовера привело к разгорающейся гражданской войне. Данный Статус-кво справедливо изображается как недопустимый и антигуманный. Шериф понимает, что весь выбор у жителей города — это или беспринципный главарь Силко, или перепуганный и безразличный к бедам Зауна, по сути беспомощный, совет Пилтовера.

На этом этапе повествования обнаруживаются нетипичные прежде для подобного жанра причинно-следственные связи: если Силко — бесчеловечное чудовище, то произошло это исключительно потому, что совет Пилтовера создал нечеловеческие условия в Зауне, где могли выжить только самые безжалостные и бесчеловечные предстители этого мира. В этом контексте чрезвычайно важным оказывается персонаж Джинкс, которая не будучи по природе жестокой и беспринципной, тем не менее следует за Силко, так как больше *не за кем*. И это второе неомифологическое противоречие анимационного сериала — выбор образа действий персонажа определяется не как следствие его осознанного выбора, а как *следствие отсутствия какого бы то ни было выбора*. Из этого противоречия вытекает достаточно провокационный вывод — отсутствие выбора всегда ведет к эскалации насилия, что и приводит Джинкс к финальной атаке на Пилтовер энергетическим взрывом Хекстек.

Разрушение Джинкс залов Совета создает интересную напряженность, а именно — глубокое разочарование в финале сюжета: Все были так близки к достижению мира, и теперь все надежды сгорают синим пламенем. Однако именно это разочарование подстегивает поиск мировоззренческих интерпретаций

Очевидный вывод — «насилие всегда порождает насилие» — представляется легкодоступной моралью, учитывая, насколько она распространена в современной культуре, однако ограничиться ею было бы поверхностным решением. Без первоначального насилия со стороны Силко никто из героев не был бы вынужден пересмотреть свои представления о справедливом и человечном социальном устройстве и пойти на уступки, Кейтлин никогда бы не отважилась отправиться в нижний город для расследования, ученый-советник Талис не стал бы пытаться вести переговоры, а состояние Зауна осталось бы неизменным.

Главные герои сами по себе очень жестоки. Вай увековечивает насилие по убеждению как единственно адекватное решение на протяжении всего повествования. Однако ее насилие почти всегда представляется оправданным в целях самообороны или, по крайней мере, понятным с ее точки зрения.

Сюжетная ситуация «Аркейна» представляется значительно более неоднозначной, чем грубое насилие, которое всегда кодируется как плохое и кажется больше связанным с осуждением постоянной милитаризации, особенно в отношении фигуры диктатора. В сериале есть сцена, когда советник Мэл Медарда рассказывает о применении хекстековой технологии в качестве оружия для защиты Пилтовера от нижнего города, а ее мать, военачальник, отвечает: «Weapons can't be unmade, and they are always used». Ее аргумент заключается в том, что милитаризация провоцирует эскалацию социальной борьбы. С этой точки зрения, разработка Хекстека в Пилтовере и его вооружение во многих отношениях заставили подземный город наращивать свое вооружение, чтобы не остаться позади. Позиция Силко была жестокой, но верхний город заложил материальные условия для этой жестокости. До того, как хекстековый энергетический луч уничтожил залы Совета, они возможно проголосовали за независимость Зауна. Песня Стинга и Рэя Чена «Что могло бы быть» звучит на заднем плане, и главный герой в ошеломленном ужасе наблюдает, как этот шанс на мир улетучивается.

И если Силко применил принцип «любой ценой», следуя своим амбициям, то Джинкс слишком далеко зашла от боли, чтобы когда-либо простить Пилтовер, который забрал ее сестру. Навязчивая лирика: «Я хочу, чтобы тебе было больно, как ты причинил мне боль сегодня, и я хочу, чтобы ты проиграл, как я проигрываю», — подсказывает зрителю, что она попала в ловушку насилия, совершаемого на протяжении десятилетий высшим классом Пилтовера. Милитаризация Пилтовера, не только с помощью хекстека, но и с солдатами на улицах города, в целях удержания жителей Зауна, — вызвала революционное цунами.

Этот принцип волновых эффектов насилия в «Аркейне» представляется неомифологической моделью в направлении традиционных воззрений, особенно учитывая, насколько редко он встречается в СМИ, где слишком долго преобладал очень упрощенный взгляд на революционные явления: либо насилие кодируется как однозначно негативные изменения, и повествование гримирует насилие под безобидную потасовку, либо оно наивно изображается как преимущественно положительное, оправдывая почти все изменения под знаменем революции по формуле: насилие и восстание приводят к социальным изменениям.

Но насилие, а следовательно, и революция, не есть ни хорошо, ни плохо. Это инструмент, который может привести к непредвиденным последствиям. В реальной жизни трудно определить разницу между «хорошим» и «плохим» насилием в момент его применения и даже в ретроспективе. Сложный и противоречивый характер насилия не означает отрицания человечности ввиду опрометчивой и поспешной оценки его как допустимого или чрезмерного. Во вселенной «Аркейн» на глубокоструктурированной образно-метафорической основе выстраивается сложный полемический разговор о том, к чему может привести революционное насилие — как к его положительным, так и к отрицательным сторонам: «Если идеи — это объекты, мы можем обрядить их в причудливые наряды (dress them up in fancy clothes), жонглировать ими (juggle them),

выстраивать их изящно и стройно (line them up nice and neat) и т.п.» [3, с. 36].

Хотя сериал далек от претензий в отношении драматургической самобытности, важно, что по крайней мере один мейнстрим-ресурс пытается поднять и многомерно развить тему революционного и экстремистского насилия в обществе. И в завершении хочется отметить, что стриминговый сериал «Аркейн» заявляет особый статус социальной борьбы. Борьба здесь предстает как единственный способ формирования (в Зауне) и удержания (в Пилтовере) собственной идентичности. Перефразируя декартовое *Cogito ergo sum* — я мыслю, значит я существую, мир «Аркейна» утверждает новую самоидентичность: *Pugna ergo sum* — я борюсь, значит, я существую.

Литература

1. Арендт Х. Массы и тоталитаризм // Вопросы социологии. 1992. Т. 1. N2. С. 24–31.
2. Зенкин С. Эффект фантастики в кино. М.: НЛЮ, 2006. 408 с.
3. Лакофф Дж. Метафоры, которыми мы живем. М.: УРСС Эдиториал, 2004. 256 с.
4. Мид М. Культура и мир детства: Избранные произведения. М.: Наука, 1988. 429 с.
5. Миф и художественное сознание XX в. / отв. ред. Н. А. Хренов. М.: Канон+; Государственный институт искусствознания, 2011. 687 с.
6. Мукаржовский Я. Исследования по эстетике и теории искусства. М.: Искусство, 1994. 606 с.
7. Мюррей Дж. Гамлет на Голопалубе: Будущее повествования в киберпространстве. Кембридж, Массачусетс: MIT Press, 2017. 336 с.
8. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. Дегуманизация искусства. Бесхребетная Испания. М.: АСТ, 2008. 347 с.
9. Теславская О. И. Эскапизм как предмет исследования в современной научной психологии // Психологический журнал. 2017. Т. 38. N6. С. 52–64.
10. Эстетика и теория искусства XX века. Хрестоматия. / под ред. С. А. Мигунова, Н. А. Хренова. М.: Прогресс-Традиция, 2008. 696 с.

References

1. Arendt, X. Massy i totalitarizm [The Masses and totalitarianism]. *Voprosy sociologii*, 1992, vol. 1, n 2, p. 24–31. (in Russian)
2. Zenkin, S. *Effekt fantastiki v kino* [The effect of fiction in the cinema]. Moscow: NLO, 2006, 408 p. (in Russian)
3. Lakoff, D. *Metafora, kotorymi my zhivem* [Metaphors that we live by]. Moscow: URSS Editorial, 2004, 256 p (in Russian)
4. Mid, M. *Kultura i mir detstva* [Culture and the world of childhood: Selected works]. Moscow: Nauka, 1988, 429 p. (in Russian)
5. *Mif i hudozhestvennoe soznanie XX v.* [Myth and artistic consciousness of the XX century] / otvetstvennyj redactor N.A. Khrenov. Moscow: Kanon+; Gosudarstvennyj institut iskusstvoznaniya, 2011, 687 p. (in Russian)
6. Mukarzhovskij, Y. *Issledovaniya po estetike i teorii iskusstva* [Research on aesthetics and art theory]. Moscow: Iskusstvo, 1994, 606 p. (in Russian)
7. Myurrej, D. *Gamlet na Golopalube: Budushchee povestvovaniya v kiberprostranstve* [Hamlet on the holodeck]. Kембридж, Massachuset: MIT Press, 2017, 336 p. (in Russian)
8. Ortega-i-Gasset, H. *Vosstanie mass. Degumanizaciya iskusstva. Beskhrebetnaya Ispaniya* [The uprising of the masses. Dehumanization of art. Spineless Spain]. Moscow: AST, 2008, 347 p. (in Russian)
9. Teslavskaya, O. I. *Eskapizm kak predmet issledovaniya v sovremennoj nauchnoj psihologii* [Escapism as a subject of research in modern scientific psychology]. *Psihologicheskij zhurnal*, 2017, vol. 38, n 6, p. 52–64. (in Russian)
10. *Estetika i teoriya iskusstva XX veka*. Khrestomatiya. [Aesthetics and theory of art of the twentieth century. A textbook.] / pod redakciej S.A. Migunova, N.A. Khrenova. Moscow: Progress-Tradicija, 2008, 696 p. (in Russian)