

**Ключевые слова:** массмедиа, трансмедийный проект, коллекция, гипертекст, медиасреда, Бодрийяр, Михаэль Ханеке, Изабель Юппер, король Артур.

**Сальникова Екатерина Викторовна**

Доктор культурологии, кандидат искусствоведения, заведующий сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва  
ORCID ID: 0000-0001-8386-9251  
k-saln@mail.ru

**Key words:** mass media, transmedia project, collection, hypertext, media space, Baudrillard, Michael Haneke, Isabel Huppert, King Arthur.

**Salnikova Ekaterina V.**

Doctor of Cultural Studies, PhD in Theatre History, Head of the Mass Media Arts Department, The State Institute for Art Studies, Moscow  
ORCID ID: 0000-0001-8386-9251  
k-saln@mail.ru

САЛЬНИКОВА Е.В.

# Эпоха трансмедийности

Статья посвящена одному из актуальных понятий современной медиакультуры. Трансмедийность подразумевает наличие художественного мира, который воплощается в разных сюжетах с участием стабильного круга главных героев, при возможности свободного варьирования отдельных персонажей и элементов «вселенной». Истории из одного художественного мира персонажей могут реализовываться в различных медиа, например, в игровом кино, анимации, литературе, компьютерных играх, комиксах и пр. Автор обращает внимание на разницу понятий «трансмедийность» и «трансмедийный проект», размышляет о связи трансмедийности с такими явлениями, как коллекционирование и гипертекст. В последний период у человека развивается потребность в моделировании нематериальных медиакolleкций, то есть в селекции аудиовизуальных произведений на электронных носителях, в повышенной рефлексии о типологии и внутренней иерархии той или иной коллекции, будь то фильмы определенного жанра, клипы с участием одних и тех же исполнителей, записи опер, видеоблоги одной тематики и т.д. Медиасреда складывается в постоянно растущий и уплотняющийся гипертекст по обе стороны экранов, в котором рассыпаны образы-ссылки.

SALNIKOVA EKATERINA V.

## Transmedia Storytelling Epoch

The article is devoted to the actual concept of nowadays media culture. Transmedia storytelling implies the existence of the artistically modeled world, involving stable circle of main characters, with the possibility of free variation of some characters and elements of "universe". The stories of one universe can be implemented in a variety of media, for example, in feature film, animated cartoons, literature, video games, comics, etc. The author draws attention to the difference between the concepts of "transmedia" and "transmedia project", reflects on the archaeology of transmedia and its connection with such phenomena as collecting and hypertext. In the last period, a person develops the need for modeling "incorporeal" media collections—the selection of audiovisual works on electronic media, in an increased reflection on the typology and internal hierarchy of the elements of collection (films of a certain genre, clips, recording operas, video blogs of the same subject, etc.) The media space is converting to the ever growing and thickening hypertext on both sides of the screens, where images-hyperlinks are situated.

УДК 7  
ББК 71.04

В нынешний период в гуманитарной науке активно разворачиваются дискуссии о феномене трансмедийного проекта и его предыстории. Это связано со стремлением сосредоточиться на тех специфических особенностях современной медиасреды, которые видятся как типичные, структурообразующие, задающие атмосферу эпохи. Нашей задачей в данной статье будет осмысление феномена трансмедийности и выявление его сути, совсем не тождественной коммерческой проектной деятельности. Также мы постараемся увидеть «шлейф» понятия трансмедийности, его внутреннюю соотнесенность с такими понятиями, как коллекция и гипертекст, не менее существенными для нашего времени.

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОЦЕССЫ В МЕДИАСРЕДЕ

Одним из ярких представителей теории трансмедийности является Генри Дженкинс, обозначивший специфику новейших трансмедийных историй и их отличие от традиционного взаимодействия медийных искусств, например, когда экранизируются романы и комиксы или же когда на основе фильма пишется роман. Современная трансмедийность подразумевает, что произведения различных видов медиа, но с одним кругом персонажей – сериалы, фильмы, анимация, компьютерные игры, комиксы со сквозными героями – создают разные сюжеты, рассказывают разные истории, каждая из которых вносит свой вклад в целое «вселенной», вымышленного мира [14]. Типичным трансмедийным проектом является «Матрица». Высокий уровень трансмедийности демонстрирует «Доктор Кто», явившийся проектом-долгожителем, по мнению специалистов, весьма подходящим для

эпохи конвергенции [11, с. 189]. Он прошел обновление в 2005 году и превратился в успешный современный сериал, сопровождаемый не только компьютерными играми, но и рядом других «смежных» сериалов «Приключения Сары Джейн», «Класс», «Торчвуд» и пр.

Кристи Дена придерживается того мнения, что понятие трансмедийности размывается, если самым главным считать недублируемые сюжеты при вариациях отдельных мотивов и стабильности сквозных героев в рамках единой вселенной. Трансмедийность начинает смыкаться с понятием интертекстуальности [12].

Впрочем, можно отметить, что интертекстуальность подразумевает возможность варьирования в различных произведениях одного или разных видов искусства как целых сюжетов и образов персонажей, так и отдельных мотивов, интонаций, элементов сюжета или драматической ситуации. Интертекстуальность не связана напрямую с проектностью, с целью создания единого художественного организма, распочкованного по разным произведениям в разных медиа. Интертекстуальность – органическое свойство художественной материи в пространстве культуры.

Также в сегодняшних медиа как никогда актуально понятие контекста, с которым внутренне соотносится отдельное произведение, как бы ведя внутренний диалог с другими произведениями и учитывая те традиции восприятия, которые уже сложились и могут заставить аудиторию смотреть на тот или иной мотив, реплику, визуальное решение в определенном ракурсе, заданном в других, более ранних произведениях, уже вошедших в медиасреду и зарекомендовавших себя в ней тем или иным образом. Варианты интертекстуальности и контекстуальности будут рассматриваться в главах об актуальных архетипических образах.

Возвращаясь к трансмедийности, отметим, что Дена считает важной технологию создания вымышленной вселенной, внутреннее строение группы (или отдельных групп) ее авторов. Что же касается способов сюжетосложения внутри трансмедийного проекта, то один его тип – это интеркомпозиционная трансмедийность (вокруг одного сюжета строятся разные виды медиапроизведений). Но бывает и интракомпозиционная трансмедийность (то есть разные сюжеты в разных медиапроизведениях одной вымышленной вселенной). На самом деле эти вроде бы строгие понятия скорее обозначают

варианты внутренних соотношений медиапроизведений внутри одного художественного мира – но далеко не всегда эффективны в качестве определения типа трансмедийного проекта.

В целом проект может быть «смешанным» и объединять в себе разные типы взаимосвязи отдельных произведений. Например, кинофильм и телесериал «Твин Пикс» разрабатывают один и тот же сюжет. А литературное произведение Дженнифер Линч «Тайный дневник Лоры Палмер» выстраивает свою «нишу»: приватный мир Лоры, с ее снами, сексуальным опытом и человеческими отношениями, начиная с 12-летнего возраста. Аудиокнига «Дайана... кассеты агента Купера в Твин Пиксе» (Diane... The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper) предлагает 42 монолога Купера; ранее выходили аудиокассеты с такими монологами. Живопись Дэвида Линча, выставившаяся и снискавшая поклонников, во многом определяет визуальный ряд третьего сезона «Твин Пикса», однако обладает самоценностью и не является набором точных эскизов к новому сезону.

Трансмедийность подразумевает широкое распространение каких-либо сюжетов, образов, визуально-пластических моделей в самых разных сферах художественной культуры. Так, искусство абстракционистов (как и классической живописи) может оказываться частью модной индустрии и дизайна. А массовый дизайн становится предметом воспроизведения и осмысления в изобразительных искусствах, как, например, это происходит в коллажах художников поп-арта. Имя, внешний вид, сама человеческая фактура известного певца, музыканта, актера нередко используется в рекламе, модной и косметической индустрии. В принципе, процессы трансмедийности сегодня весьма бурно проходят во всем культурном пространстве. И можно изучать эти процессы с разных точек зрения, с позиций разных искусств и сфер художественного творчества, а также – медиарынка, индустриального развития культуры, медиатизации политической сферы и пр. Мы же будем рассматривать именно аспекты экранной культуры, без акцента на коммерческой составляющей, которую оставим для специалистов соответствующего профиля. Обратимся к факторам культурно-эстетического плана, которые определяют глубинную суть художественных явлений.

*Итак, можно сказать, что характерной (но не обязательной) особенностью современной трансмедийности является полинар-*

*ративность. Не менее важно другое – рациональное осмысление трансмедийности как принципа медийной экспансии, сознательная разработка единого комплекса сюжетов в разных видах искусства, что может способствовать расширению аудитории и росту прибыли. То есть существенно изначальное планирование трансмедийного проекта.*

*Однако и без рационального планирования, тем не менее трансмедийность существовала. Но не как «проект», а как стихийный процесс, не имеющий названия. Западные исследователи, обращающиеся к этой стихийной трансмедийности до эпохи современного медийного бума и коммерческих глобальных проектов, иногда называют это явление «археологией трансмедийности» [17].*

К такой «археологии» относят многие трансмедийные линии Marvel, в частности, «Человека-паука». Но само явление не связано исключительно с американской культурой. Стихийная, непланируемая одномоментно трансмедийность произвела на свет, к примеру, продолжения российского анимационного фильма «Бременские музыканты» (1968) – анимационные серии по сценарию Юрия Энтина и Василия Ливанова, постсоветский игровой фильм Александра Абдулова по сценарию Сергея Соловьева; выпущенная в 1970-х аудиопластинка «Бременские музыканты» стала весьма заметным произведением (своего рода аудиоспектаклем) позднесоветской популярной культуры.

Элементы стихийной, мононарративной трансмедийности очевидно присутствуют во всех случаях экранизаций литературных произведений, игровых и анимационных, а также в случаях иллюстрирования литературных произведений или создания изобразительных произведений (открытки, календари, рисунки, постеры и пр.) на мотивы литературных и/или экранных нарративов.

С точки зрения организации процесса взаимодействия искусств, возможна централизованная намеренная трансмедийность, когда все переводы произведения на язык других искусств и все сюжетные ответвления производятся под началом одной творческой группы, обладающей всеми правами или значительной частью авторских прав. Или же трансмедийность не централизована и не намерена, когда права просто «берутся» отдельными авторами или творческими группами, поскольку подлинных авторов у сюжета или произведения нет. Так было с вселенной Артуровского цикла, которую стихийно

«воскрешали» литераторы, художники романтической эпохи, а позже – викторианские авторы, в частности, художники и фотографы круга прерафаэлитов во второй половине XIX века [18]. Артуровская вселенная является частью гораздо более разветвленного мира – воображаемого Средневековья, создаваемого в разных искусствах Нового и Новейшего времени [16].

Различается степень осознанности планирования проекта или его спонтанности, когда он возникает и развивается стихийно, возможно с перерывами, «по наитию». Но все это скорее вопросы терминологии, периодически обновляющейся, и вопросы организации внешней жизни произведения или конгломерата произведений в социокультурной среде.

По сути же, и трансмедийность, и интертекстуальность существовали всегда. На них держится целостность культурного пространства, возможности его внутренней саморефлексии, его развития, трансформаций, неоднозначности восприятия и вместе с тем понимания различными поколениями реципиентов, различными аудиториями. Наиболее успешными многовековыми «трансмедийными» явлениями – до осознания и рационального планирования – явились античная мифология в античном обществе, Библия – в средневековом и ренессансном обществе. Трансмедийность проявляется в бродячих сюжетах и архетипических образах. Стихийная извечная трансмедийность подразумевает возможности переключек разных авторских и неавторских миров, поскольку процессы интеграции весьма сильны в культурном пространстве. Внутренне соотноситься могут произведения, далекие друг от друга во времени и пространстве и не совпадающие в сюжетных основах, что точнее именовать интертекстуальными связями. Мир «Орестей» Эсхила обладает такими взаимосвязями с миром «Гамлета» Шекспира, а «Борис Годунов» Пушкина – с шекспировской вселенной и т.д.

Весьма любопытна разветвленная трансмедийная вселенная античной мифологии в европейской культуре Нового времени [19; 15]. По-своему значим и еще ожидает своего изучения советский трансмедийный проект – осознанный в свое время не как проект, а как государственный социальный заказ – под названием «русская классика». В трансмедийное поле «русской классики» вошли не только художественные произведения разных искусств, но и художественная

критика, многие статьи которой, в том числе статьи Чаадаева, Белинского, Добролюбова, Чернышевского, Герцена, Анненкова, Писарева и пр. тоже стали расцениваться как классика русской мысли, по сути, тяготеющая к философии, искусствознанию, культурологии.

В отличие от более ранних периодов трансмедийные процессы Нового времени не являются всеобъемлющими и доминирующими. Они сосуществуют с прямо противоположными тенденциями в творчестве и его восприятии. Потому современный период и открывает для себя трансмедийность как нечто новое, выражающее именно современные умонастроения – ранее на памяти ученых XX века не было осознания трансмедийности как творческой цели и необходимости ради коммерческого выживания искусства. Не было терминологически выраженной установки на трансмедийность и готовности признать ее художественную ценность. Скорее, наоборот, любые процессы повторения воспринимались как тиражирование, ведущее к нивелировке художественности и смыслового поля произведения. Ключевой работой явилось «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» (1936) Вальтера Беньямина [2]. Взгляд Беньямина вырос из новых традиций взаимодействия искусств, из новых пластов культурного пространства XVII–XIX веков, подразумевал высокую ценность индивидуального неповторимого произведения. Беньямин весьма драматично воспринимал наступление эпохи тиражей, копий, массовизации многих процессов художественной культуры.

В Новое и Новейшее время развивается представление о ценности единичного произведения искусства, которое можно достаточно свободно перемещать и воспринимать отдельно от других произведений – оно имеет право на свободное фланирование в медиасреде, и в общем-то для того и создано. И станковая живопись, и круглая скульптура подразумевают эту автономность и самодостаточность произведения. Приобретающий его ценитель прекрасного скорее озабочен тем, как подобрать для произведения подходящий антураж, как найти или создать адекватную окружающую среду, будь то интерьер или парковое пространство. Художник и скульптор уже далеко не в первую очередь обеспокоены тем, насколько новое произведение органично «вписывается» в какую-либо существующую художественную систему, пространственную среду.

Показательно само рождение концепта музея – особого пространства, возможно, с «нулевым уровнем» обыденного – специально создаваемого для демонстрации произведений искусства. Тем самым подчеркивается, что никакое другое пространство, уже сросшееся с повседневным бытием, повседневной средой обитания, искусству не подходит<sup>(1)</sup>.

Все это, конечно же, не абсолютная норма. Продолжают существовать как эстетические каноны и принципы, так и традиции работы на заказ, для частных ценителей и для значимых общественных институтов. Однако не менее показательной ситуацией становится скандал вокруг таких «заказных» работ, которые оказывались не соответствующими ожиданиям – от «Ночного дозора» Рембрандта до отвергнутых работ Климта по оформлению зала Венского университета и многого прочего. О близком круге проблем говорится в недавней статье О.А. Кривцуна: «Непонимание близких и неколебимое упорство творца. Сколько жизненных трагедий хранит история искусства, полная примеров таких конфликтов. Инерция общественных вкусов – это властная сила, в значительной мере направляющая вектор творческого процесса. И все же крупный художник между такими стимулами творчества, как „желание нравиться“ и „требование вкуса“, всегда остается верен последнему» [6, с. 6]. Вкус – неуловимая и даже, как может показаться, «несерьезная» категория, но за ней встают такие чувства художника, как сознание художественной необходимости, убеждение в истинности своей творческой позиции, преданность единственно верному решению, почти физическое ощущение потребности бежать от того традиционного, что рискует стать мертвым клише.

Искусство Нового времени реализует себя как авторская оппозиция традиционному и общепринятому, как спонтанный или декларативный разрыв с «правильной», привычной, прогнозируемой художественностью. Индивидуальное решение, художественная неповторимость, новизна, своего рода автономная эстетическая революция становятся движителями художественных процессов.

(1) Показателен и происходящий отказ от такой музейности, многократная трансформация понимания музея во второй половине XX – начале XXI века, а также активный выход искусства на улицу (street art). Однако это отдельная большая тема.

Развитие так называемых технических искусств, дизайна уравновешивает стремление культуры к созданию «штучных» художественных произведений – но лишь до определенной степени. Индустриализация художественных процессов в экранных искусствах и в других видах массовой культуры отнюдь не всегда означает забвение авторского начала и отсутствие эстетической смелости и непредсказуемости.

В наши дни наступает очередная новая эпоха, которая, не отменяя высокой ценности авторского, неповторимого и эстетически оппозиционного, утверждает ценность произведения, встроенного в какое-либо большое целое – художественную вселенную, трансмедийный проект, цикл. Распространяются принципы адаптаций, ремейков и references, когда либо новое произведение делается с сознательным отсылком к уже существующим и снискавшим в той или иной мере успех, либо отдельные мотивы нового произведения сознательно варьируют мотивы более ранних, возможно, появившихся совсем недавно и представляющих актуальную тематику и эстетику.

Трансмедийность связывает профессиональное и непрофессиональное творчество, деятельность больших медиакорпораций и частных одиночек, сочиняющих и снимающих свои художественные произведения по мотивам уже существующих, циркулирующих в медийном пространстве. Опять же – существенно то, что сегодня любительское творчество получает возможность фланирования в единой медиасреде. В эпоху интернета так называемые фанфики становятся опубликованным незапланированным продолжением романов, анимации, кинофильмов, трансмедийных проектов. Фанфики попадают в глобальную медиасреду, в ряде случаев влияя на развитие успешных произведений – как было в третьем сезоне сериала BBC One «Шерлок», создатели которого стали подыгрывать ироничным интонациям любительского видеотворчества на темы сериала.

## КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ В ЭПОХУ МЕДИЙНОГО БУМА

Медиапроизведения на электронных носителях нередко обрастают вещной сопутствующей продукцией – игрушки, статуэтки, майки, толстовки, кеды, канцелярские товары, постельное белье, мячи, посуда и многое прочее с изображениями героев, отдельных кадров,

постановочных композиций, визуальной символики произведения, трансмедийного проекта, его авторов, вымышленной вселенной и т.д. Особенно активно это ответвление трансмедийности проявляет себя в массовых проектах, и прежде всего – для детской аудитории.

Как известно, сопутствующая продукция вселенной Гарри Поттера на период 2006 года составила несколько миллиардов долларов. Уже в 2010-х количество выпускаемых фигурок всевозможных монстров постоянно увеличивается. Пять лет назад ученые отмечали, что только американская индустрия развлечений создала более пяти сотен новых разновидностей монстров [13]. Значит, сейчас их еще больше. Игрушки вселенной Marvel, Star Wars или Monster High образуют активно циркулирующие коллекции. Но есть множество других национальных индустрий аналогичной продукции, к примеру, японские фигурки аниме, количество которых тоже постоянно растет параллельно с увеличением количества популярных персонажей в анимации вида аниме. Отечественная индустрия старается встроиться в формат коллекции для массового потребления, производя продукцию, сопровождающую успех отдельных трансмедийных проектов (например, «Маша и Медведь») или социомедийных проектов (например, Олимпийские игры в Сочи в 2014 или Чемпионат мира по футболу в России в 2018).

Возможен и другой алгоритм развития трансмедийности: сначала появляются и завоевывают высокую популярность коллекции игрушек определенного сорта, а потом игрушки «превращаются» в персонажей, которым придумываются истории. Например, Hello Kitty сначала появилось в середине 1970-х как изображение, потом постепенно стало варьироваться в индустрии игрушек, аниме; персонаж оброс родственниками и друзьями. Однодвоймовые игрушки Littlest Pet Shop, созданные в самом конце XX века, постепенно набрали популярность, получили новый дизайн в начале XXI века, и тогда был сделан анимационный сериал с этими персонажами. Также данные игрушки активно используются в детском творчестве в жанре видеоспектакля, что иногда приводит к весьма удачным работам [9, с. 532–543]. И наоборот, анимационный сериал «Свинка Пеппа» инспирировал появление отдельных игрушек и целых наборов с героями сериала.

Реципиент, обитающий в среде активной торговли медиапродукцией, приобщается к прелести коллекционирования с раннего детства. Сам человек может ничего не коллекционировать, но он живет в мире, где коллекции создаются, предлагаются, активно циркулируют, обсуждаются. Сегодня это общеупотребимое сленговое слово и своего рода мифологизированный принцип деятельности, адаптированный к повседневному массовому потреблению.

В сущности, современная медиасреда выводит на новый уровень принцип коллекции, о значимости которого писал еще Бодрийяр в «Системе вещей»: «...серийность или коллекция суть основополагающие предпосылки обладания вещью, то есть взаимоинтеграции предмета и личности» [3, с. 49]. Далее Бодрийяр рассуждает о том «создается ли вообще коллекция для того, чтобы стать завершённой, и не играют ли в ней основополагающую роль лакуны – роль позитивную, ибо именно в лакунах субъект и обретает себя объективно... Подобная лакуна переживается как страдание, но именно она и позволяет избежать окончательного завершения коллекции, что значило бы окончательное устранение реальности. Таким образом, можно лишь порадоваться за лабрюйеровского коллекционера, не нашедшего своего последнего Калло, – ведь, отыскав его, он сам перестал бы быть тем, вообще-то, живым и страстным человеком, каким он пока что является. Собственно, безумие начинается как раз тогда, когда коллекция замыкается и теряет ориентацию на этот недостающий член» [3, с. 49].

Это чрезвычайно значимое рассуждение проливает свет на современное состояние культуры и психологию ее саморегулирования. Что происходит с коллекционированием сегодня?

При всей прочности традиций вещного собирательства в прежнем смысле, коллекционирование стремительно уходит в отрыв от материальности и вещественности. А вместе с этим – от буквализма обладания и вообще обладания как такового.

Очередная мощная волна глобализации сняла многие границы, прежде казавшиеся незыблемыми – открыт мир, открыты и выложены в интернет экспозиции и даже запасники множества музеев, открыты склады и магазинные полки всех континентов. Все культурное пространство с его вещными и нематериальными составляющими становится доступно для аудиовизуального восприятия. Однако

обладать всем сразу невозможно. И для человека с прожиточным минимумом рациональности это очевидно.

Вместе с тем это далеко не всегда отменяет желание обладания, но как раз активизирует индивидуальную потребность в коллекционировании. Коллекционирование нужно теперь не только для того, чтобы процессом заменить недостижимость результата (полное обладание) – но для того, чтобы, как это ни парадоксально, отделить и отодвинуть в сторону «все остальное», «все лишнее». Одним словом, коллекционирование чего бы то ни было теперь гораздо больше необходимо для того, чтобы отказаться от потенциальной возможности обладания «всем сразу». Эта потенциальная возможность давит на сознание современного человека в виде безбрежности интернет-пространства, назойливой рекламы, телефонного спама и множества «выгодных предложений» в цивилизованной среде обитания.

Коллекционирование превращается прежде всего в систематизацию, селекцию, восстановление упорядоченности. Поэтому оно становится предельно массовым. Дело не в том, что реклама и торговля провоцируют и призывают: «Создай свою коллекцию!» или «Приобретайте вещи из новой коллекции!» Не все предложения рекламы находят живой отклик в современных людях. Но коллекционирование – находит. И теперь им увлекаются отнюдь не только в переходных возрастных стадиях (около 12 и 40 лет), как то описывал Бодрийяр, но в любом возрасте. Процесс коллекционирования для отдельных людей может оставаться хобби, манией или выгодным вложением капиталов. Но для большинства он становится чем-то неосознаваемым, недекларируемым, повседневным – обыденной деятельностью.

Мальши коллекционируют игрушки, дети школьного возраста могут коллекционировать самые разные вещи – красивые пеналы, фирменные майки, наклейки, диски, фигурки аниме или героев авантюрных фэнтези. Взрослые не признаются себе, что коллекционируют – но просто покупают и покупают то, что им очень нравится. А нравится им часто нечто однотипное, в силу чего получают «недекларированные коллекции» джинсов, сумочек, маек, посуды, зажигалок, статуэток. В случае культурных интересов – произведений мировой живописи, скульптуры, дизайна, рекламы и пр. В случае

высоких доходов – автомобилей, антиквариата, вилл, драгоценностей, фирм, островов. «Переходный возраст», таким образом, начинается очень рано и может практически не заканчиваться, а коллекции заведомо никогда не могут стать полными. Ориентация на бесконечную индивидуальную деятельность по селекции чего бы то ни было служит одним из спасений от символической смерти и самого переживания идеи абсолютного финала, конца, завершения. Живото, что не завершено, не замкнуто.

Нас в данном случае интересует процесс индивидуального коллекционирования, который может являться частью повседневного бытия людей самых разных профессий, социальных слоев и профессиональных страт.

По свидетельству Виктории К., 1998 г.р., студентки культурологического направления одного из московских вузов: «У меня дома три шкафа книжек в жанре фэнтези. Я не все еще успела прочесть. Но меня очень интересует этот жанр»<sup>(2)</sup>. По свидетельству одного из профессоров университета: «В своем компьютере я создал в свое время папку для скачивания книг по нужным темам. Тогда еще не так много издавали, и еще то ли не было, то ли мы просто не открыли для себя возможности чтения книг по интернету. Все боялись, что интернет вдруг «закроют», что чего-то не успеем добыть. И когда я находил (в интернете. – Е.С.) какую-то книжку по своим предметам, то жутко радовался, обязательно ее скачивал и собирался засесть за чтение. Но на сегодня мне очевидно, что из всех десятков таких скачанных книг и статей я прочел не больше десятка – жизнь увела в сторону других изданий. Но я не могу взять и удалить все это. И я все равно скачиваю книги»<sup>(3)</sup>.

Показательно, что коллекционирование далеко не всегда означает прямое практическое использование. Так, исследователь португальской телеаудитории середины 2000-х отмечает признания многих собирателей видеозаписей в том, что они далеко не всегда просматривают записываемые программы и фильмы [20, с. 28].

(2) Полевые материалы автора (ПМА). Культурные предпочтения студентов московских гуманитарных вузов. Май, 2018.

(3) ПМА. Культурные предпочтения преподавателей московских гуманитарных вузов. Апрель-май, 2016.

Важен факт персонального соприсутствия в едином пространстве с записанными экранными произведениями, как важен и сам факт жизни рядом с залежами книг или аудиопластинок определенной направленности.

До эпохи электронного бума многие коллекционировали книги, журналы, пластинки с записями любимой музыки<sup>(4)</sup>. Далее началась эпоха индивидуального доступа к визуальным произведениям на искусственных, вещных носителях.

Конец XX века, когда произошло широкое распространение кассетных, а позже дисковых видеомagneтофонов, привел к массовому увлечению частным коллекционированием экранных произведений. Кто-то собирал все подряд, а кто-то организовывал свои кассетно-дисковые накопления по какому-нибудь принципу – например, коллекция детективов, приключенческих фильмов, зарубежных картин, авторского кино, коллекции фильмов одного режиссера или с участием определенных актеров. Два последних типа коллекций были активно представлены и в продаже.

Теперь многие отказываются от этого вещного коллекционирования, но переходят к коллекциям на электронных носителях, к коллекциям внутри родного компьютера или телефона. В моде любителей музыки плейлисты – их заводят как рядовые пользователи, так и звезды (плейлист от медийного лица N), и компьютерный интеллект (предложения от разных сайтов и пр.)

Другие отказались уже и от обладания электронными «телами» произведений, но выстраивают их умозрительные (воображаемые) коллекции. Держат их в своем сознании и сообразно со своими представлениями о потенциальном коллекционировании строят процесс восприятия – например, фильмов об отечественной или зарубежной истории, о животных, о моде и т.д. Притом в поле зрения медийного «коллекционера», или модератора индивидуальных медийных коллекций, могут попадать как художественные картины, так и документальные, односерийные и многосерийные, отдельные или цикловые телепрограммы, выполненные в разных жанрах и форматах. Складываются индивидуальные умозрительные

коллекции – наджанровые и надформатные, подразумевающие личное ощущение внутренней связанности, взаимной соотнесенности просматриваемых произведений по тому или другому принципу.

Электронный разум, созданный человеком, сегодня склонен подыгрывать коллекционерским настроениям. Стоит запросить в интернете какое-либо отдельное произведение, на поисковых страницах появляются предложения аналогичных произведений – другие произведения того же автора или корпорации, на ту же тему, с аналогичным сеттингом, теми же исполнителями и т.д. Опасность замыкания в множествах аналогичных предложений была описана в монографии Ю.В. Стракович «Цифролюция. Что случилось с музыкой в XXI веке?» [10] Однако, справедливости ради отметим, что электронный разум продолжает развиваться, и ему уже подвластно гораздо более свободное моделирование предлагаемых «коллекций» аналогичных произведений, нежели десять и даже пять лет назад. В наши дни «предложения» электронного разума, работая в диалоге с пользователем, могут увести его в далекие, неведомые ему ранее сферы медиасреды.

Отдельные составляющие подобного индивидуально моделируемого множества изначально не задумывались как часть какого-то очень большого художественного целого. Возможно, «целое» существует лишь в сознании модератора коллекции – и это не эстетическая целостность, а какая-то иная. Скорее актуальны понятия тематического единства, объединяющего спектра проблем того или иного характера. Субъективное сознание модератора коллекции реагирует на стихийно формирующиеся абрисы потенциального целого, пускай и не имеющего жестких границ, однако спонтанно развивающегося в организме культуры.

Ради чего происходит формирование подобных коллекций и что это за тип деятельности?

Для Бодрийера, описывающего психологию серии и коллекции, важным было выявить взаимоотношения коллекционера с понятиями обладания, потребления, жизни и смерти. На наш взгляд, все эти понятия отступают в тень в современную эпоху. Все обозначенные четыре категории становятся эфемерны, обнаруживают свою относительность в контексте постмодернистского взгляда на культуру и человека.

(4) По свидетельству музыковедов, мода на коллекционирование «винила» уже давно вернулась, кроме того, сегодня снова производятся виниловые пластинки.

Дает о себе знать усталость «общества потребления» от самого себя. Предметы концептуально распредмечиваются, так что личность коллекционера тоже перестает себя ставить в ряд предметов своих коллекций. В центр размышлений о человеке как таковом выдвигается образ не потребителя, не обладателя, а рефлексирющей творческой личности.

Медиаколлекция подразумевает неуловимый, не способный принадлежать безраздельно отдельному индивиду медиапродукт – бесплотное аудиовизуальное целое, хранящееся, циркулирующее, транслирующееся на искусственных носителях, на электронной технике. Этому бесплотному фланированию аудиовизуального произведения в медиасреде соответствует другая бесплотная субстанция – сознание модератора авторской медиаколлекции. Оно генерирует идеи, выявляет типологически родственные произведения и составляет медиаколлекции.

На наш взгляд, целью подобного моделирования медиаколлекций может быть как сам по себе процесс невещественного собирательства, селекции, упорядочивания, так и сопутствующая интенсивная рефлексия по поводу отдельных произведений и их множеств. Второй случай – это позиция гуманитарного ученого, моделирующего свои коллекции, или циклы, или сложносоставные композиции параллельно с процессом анализа, размышления о предметах селекции, вычленяемых из безбрежного моря произведений различных видов искусства, но воспринимаемых в широком культурном контексте.

Ученый занят рефлексией в вербальных формах на темы тех композиций, которые складываются в его внутреннем зрении, в его видении предмета обсуждения, потому что аналитический подход к морю экранных и литературных (как и принадлежащих другим искусствам) произведений начинается с умения определить и вычленить предмет обсуждения. Осмысление этого предмета, найденного автором, необходимо для осмысления искусства, культуры, общества, мироздания.

Впрочем, по остроумному замечанию И.В. Кондакова, не только ученый, но и критик, художник, рядовой индивид нетворческой профессии тоже могут создавать свои воображаемые медиаколлекции и развивать индивидуальную рефлексию на их темы, это не есть прерогатива исключительно профессионального исследователя.

Сегодня такое нематериальное собирательство и упорядочивание, как и рефлексия «продвинутых» любителей широко представлены на веб-страницах и в видеоблогах, наряду с самовыражением профессионалов. Но только мнение научного сообщества и специфика самопозиционирования самого автора нематериальной медиаколлекции могут отнести продукты его мыслительного процесса к научной или ненаучной духовной деятельности.

Подобного рода духовная деятельность может носить как приватный личностный характер, так и надличный, когда инициаторами-модераторами выступают государство, какие-либо общественные, религиозные, профессиональные структуры. Составление всевозможных сводов законов, правил, заповедей – тоже из разряда селекции и систематизации, только не произведений материальной культуры или искусства, а идеологических, нравственных и прочих установок. Личность, берущая себе право на такое моделирование разных нематериальных коллекций, находится в стадии активного самоопределения, самопостижения и выработки личной «идеологии жизни». Так, в некотором роде скандальными в 1930-е годы были сюжеты Юрия Олеши о личном моделировании идеологических установок и оценок. В фильме Абрама Роома «Строгий юноша» по сценарию Олеши главный герой занят выработкой принципов комсомольца – хотя такие принципы уже выработаны, «централизованы» и общеприняты для членов ВЛКСМ. В пьесе «Список благодетелей» главная героиня актриса Леля Гончарова хранит дома тетрадку, в которой с одной стороны она пишет список «благодетелей» советской власти, а с другой стороны – злодеяния той же власти. С этого и начинается развитие конфликтного состояния Лели, не способной просто быть лояльной советской актрисой.

На рубеже 1950-х и 1960-х у Виктора Драгунского в «Денискиных рассказах» появляются истории «Что я люблю...», «...И чего не люблю!», «Что любит Мишка». А еще позже, во второй половине 1980-х, – песня Высоцкого «Я не люблю...» Эти произведения могут не восприниматься всерьез на фоне больших форматов или «высокого» искусства. Но они очень важны для советской культуры, поскольку они активно циркулировали в культурном пространстве. На Драгунском вырастали, к Высоцкому обращались в молодости и зрелости, ища созвучия своим внутренним настроениям, не находящим выхода в позднесо-

ветской, временами гнетущей, обыденности. Это тоже своего рода списки принимаемого и списки неприемлемого для личности, сама потребность в которых не менее показательна, нежели их «контент». Личность постепенно уходит в свободное плавание-самоопределение, ни у каких авторитетов не желая черпать мудрости жизни, но настаивая на своих воззрениях в форме устно проговариваемых или поющих «списков», перечней. Простота и стройность формы при этом контрастирует со сложностью и серьезностью задачи – обозначения своих приоритетов, принципов, внутренних установок. Эти образы из области искусства для детей и искусства для взрослых – предшествование эпохи пересмотра всех ценностей и нормативов, которая наступит после заката советского периода.

Перечень заповедей целомудрия кинематографиста, начертанные в манифесте Триера и Винтерберга «Догма 95», – обозначение рубежа в развитии традиционной эстетики кино, после которого невозможно без всяких рефлексий пользоваться дальше этой эстетикой, не пересматривая ее и не пытаясь то и дело выходить за ее пределы, опровергать, реформировать.

## ГИПЕРТЕКСТ И ОБРАЗЫ-ССЫЛКИ

Если мы зададимся вопросом о том, кто же или что же все-таки выстраивает изначально эту сложную, уходящую в бесконечность конфигурацию (из которой потом вычлняются индивидуальные конфигурации), придется признать, что это – человеческое сознание, эманация духовности человечества, находящая воплощение в различных культурных формах, при активном взаимодействии индивидуального сознания и коллективного, имперсонального. Так было всегда. Но не всегда мы могли это ощущать с современной, почти физической явственностью.

Не было интернета, не было культа информационной открытости, наращивания ритмов культурного созидания, тиражирования стандартных форм, их пролонгации, их максимально возможной экспансии и перехода в так называемые трансмедийные продукты.

Когда нарастание тиражности и популяризации множества художественных форм и видов духовной деятельности вышло на новые рубежи – во второй половине XX века – на некоторое время

ученым показалось, что мир превращается в гремучий хаос. Массовая культура именовалась мозаичной. В конце XX века были весьма актуальны такие определения как «клиповость», «клиповое сознание», жонглирование клише. Рассуждая о типичных проявлениях постмодернизма, отмечали разрушение привычных логических связей, деструкцию ценностных систем, иерархий. Во многих видах художественной деятельности виделось «игровое освоение хаоса», по остроумному определению Н.Б. Маньковской [7, с. 9].

Эпоха глобализации и повсеместного распространения индивидуальных компьютеров привела к медийному буму, к многократно возросшей активности коммуникационных процессов. Они упростились, стали более многообразными, сделались остро необходимыми в человеческой жизнедеятельности. Искусство развивается в унисон с магистральными процессами культуры и общества. И по-своему сопротивляется тем энтропийным процессам, тому хаосу и распылению духовной энергии, которые тоже имеют место. В отдельном произведении искусства все более ценится не только его оригинальность, но и его встроенность в многообразные взаимосвязи с другими произведениями, с различными культурными явлениями.

Сегодня можно сказать, что эпоха интернета породила принципы перманентного разрастания сети и внутреннего диалога компьютерной реальности и интернет-реальности с внесетевой и внеэлектронной реальностью. Мир по ту и эту сторону экранов складывается в единый, постоянно усложняющийся, полный динамики, гипертекст. К.Э. Разлогов уже писал об экранном гипертексте («гипертекст – это и кадр, и экранная культура во всей своей целостности» [8, с. 8]) и наличием нескольких самостоятельных потоков текста на телевидении. Как пишет исследователь, интернет и экранная культура выступили в роли катализатора «выявления некоей особенности работы мышления и восприятия с окружающим миром, которая стала в известной мере систематизированной и, благодаря новым технологиям, получила право самостоятельного существования как в сфере чистой коммуникации, так и в сфере творческой и художественной переработки и внешней и внутренней реальности» [8, с. 14].

Для иллюстрации к тому, как, собственно, могут складываться звенья гипертекста, обратимся к диаметрально противоположным

по эстетике картинам – артхаусному кино Михаэля Ханеке и Пола Верховена, с одной стороны, и массовому кино Гая Ричи.

Как уже говорилось в начале введения, у Ханеке появляются героини в исполнении Изабель Юппер в трех картинах «Пианистка», «Любовь» и «Хеппи-энд», а также у Пола Верховена Юппер играет главную героиню в фильме «Она». В сущности, все это разные грани и возрастные стадии одного и того же человека, одной и той же женщины. В «Пианистке» (2001) преподавательница Венской консерватории страдает от отсутствия садомазохистской любви, переживая разочарование в молодом человеке, ухаживающим за ней. Однако через этот сюжет режиссер опосредованно выражает тоску Эрики, творческой женщины среднего возраста по невозможному и экстраординарному, запретному и вырывающемуся за пределы традиционного, благообразного, респектабельного.

В «Любви» (2012) Изабель Юппер создает образ дочери главных героев. Ева довольно легко переживает измену мужа и скандал в оркестре, где они оба играют, что продолжает тему невысокой оценки любви без неожиданностей, странностей и экстремальности. Катастрофой же видится героине смертельная болезнь матери, ее неуклонное угасание. Это страшно – и в то же время неприлично. Медленно приближающаяся смерть – это скандал, это нечто, вселяющее в героиню панику и ощущение неимоверной неловкости.

В «Она» (2016) героиня Изабель Юппер является владелицей фирмы, создающей компьютерные игры. Мишель требует от своих сотрудников создания нового уровня ощущений у игроков – чтобы теплая кровь чувствовалась ими на губах. Параллельно с управлением бизнесом Мишель вступает в странные отношения с соседом, который врывается к ней и насилует ее. Сначала – неожиданно для героини, а потом – с ее внутреннего согласия, после некоторой негласной договоренности о повторении экстраординарного садомазохистского опыта.

В сущности, в «Она» Пола Верховена Мишель получает частицу того, о чем мечтала Эрика в «Пианистке» Ханеке. Однако Верховен показывает, что и садомазохистский эротизм слишком быстро встраивается в обыденное восприятие действительности. Его нивелирует быстрая адаптация героини к любым психофизическим потрясениям. Романтизировать изнасилование может лишь киноглаз, предлагая

созерцание соответствующих сцен в замедленной съемке, словно героиня пытается умозрительно прожить полученный опыт как можно длительнее и подробнее. Но внешняя реальность, в которой живет Мишель, ее близкие и друзья, удручающе прозаична. Насилие, бывшее недосыгаемой и глубоко выстраданной мечтой для Эрики, становится достигнутым «бонусом», развлечением, досугом для Мишель. Насилие освобождается от сопутствовавших ему поначалу страха и чувства жертвы. А последующее случайное убийство соседа, внесившего пикантное разнообразие в рутинное бытие, не рождает у героини чувства вины и сожаления. Не будет этих чувств и у Анны, героини «Хэппи-энда», владелицы и управляющей строительной корпорацией, косвенно повинной в значительных травмах одного из рабочих. Для Анны это досадная проблема, нуждающаяся в финансовом и правовом урегулировании, а отнюдь не экзистенциальный вопрос об ответственности европейского среднего класса за жизнь и благополучие низших слоев общества, иностранной наемной силы.

Мотивы насилия и любви в диапазоне от экстраординарного до обыденного, лишенного драматической глубины, развиваются во всех четырех картинах как непрерывные, ветвящиеся линии. Они складываются в своего рода гипертекст, в котором разные образы Изабель Юппер можно рассматривать как ссылки друг на друга. В целом это рождает надавторское экранное высказывание о несоответствии европейской финансово благополучной женщины своим собственным притязаниям. О постепенном вырождении человеческой оригинальности, об атрофии сострадания и невозможности ценить жизнь и человека как таковых – но лишь жизнь немногочисленных близких и личное благополучие, выражающееся в отсутствии нежелательных душевных ощущений. Это высказывание «пишется» как бы поверх отдельных творческих замыслов конкретных режиссеров и подхватывается в других картинах (например, оно брезжило в «Под песком» Франсуа Озона, в «Скрытом» Ханеке, в «Будущем» Миа Хансен-Леве и пр.), превращая образы женщины среднего возраста в высоко значимые звенья современного экранного гипертекста.

Перейдем к вполне заурядному и весьма показательному фильму Гая Ричи «Меч короля Артура» (2017). Внутри истории Артура появляется резко переосмысленный персонаж, имеющий прямое отношение к легендам Артуровского цикла. Это волшебница, имену-

ея Маг. Астрид Берже-Фрисби играет ее как очень худую, нервную, странную девушку. Нам показано, что она способна пересиливать черную магическую энергию злых духов, с которыми заключил союз король-узурпатор, и поэтому героиня весьма полезна Артуру и его друзьям. Но Маг совершенно не может защищать себя. Перед грубой силой приспешников короля она беспомощна. Это довольно нелогично. Если уж героиня управляет стихиями, то почему бы ей не прибегнуть к ним тогда, когда ей угрожают плен и расправа?

Никто не задается вопросом по поводу этой (одной из многих) несуразностей с точки зрения здравого смысла. Гипертекст популярного экранного произведения бывает так же далек от прозаической обыденной логики, как и высокое искусство. Конечно, волшебница не может за себя постоять потому, что иначе будет провисать действие этого не слишком удачно скроенного сюжета. Но еще и потому, что на языке современной культуры профессия Маг аналогична «компьютерному гению» и хакерству – управление чем-то очень сложным и для большинства загадочным. Управление без грубой силы, какими-то туманными для непосвященных дистанционными средствами. Многие детективно-криминальные сериалы наших дней, будь то бондиана или отечественные «Литейный», «След», обзаводятся актуальным персонажем – компьютерным магом. Показательно, что такого рода персонажи в большинстве случаев подчеркнута сублимны, словно в них редуцированы все витальные процессы, не связанные напрямую с интеллектом, работающим в симбиозе с компьютером. То же относится к известным героиням-хакершам, в особенности к Лисбет в исполнении Руни Мары в американской экранизации «Девушки с татуировкой дракона». Также у этой героини есть нечто общее с Маг в манерах, хотя Лисбет как раз показывает эффективные возможности самозащиты.

Компьютерный маг или хакер имеет право не выходить за пределы своего амплуа, своей типической роли. И восходит эта роль к архетипу Думающего, обладающего умственными способностями, экстраординарным знанием, силой энергии много выше среднего. Думающий может даже приближаться или претендовать на близость к сверхчеловеческой силе разума. К данному архетипу принадлежат Одиссей, Фауст, Гамлет, Просперо («Буря» Шекспира). А также – Кот

в сапогах, Шерлок Холмс, Гарри Поттер, Доктор Хаус, Доктор Кто, Доктор Стрэндж и многие прочие.

Но что же это за интеллектуал, если он умеет все то же самое, что и Воитель? Если жанр тяготеет к упрощению образа мира – а боевик именно такой жанр – предпочтительно разграничение «полномочий».

Настоящий, чистый от примесей, Хакер должен действовать только интеллектуально, и не важно, в чем именно состоят интеллектуальные действия – роскошная способность, но не универсальная отмычка (иначе отпадает необходимость в грубой физической силе, в модернизированном архетипе Воителя). Обязанность девушки-хакера или волшебницы, особенно в боевике, – нуждаться в чьей-то доброй грубой силе, даже акцентировать необходимость в ней. В этом состоит художественная субординация. Хакер или волшебник любого пола может быть главным героем в драме о современных интеллектуалах, мошенниках или волшебниках. Но не в боевике с тем или иным сеттингом.

Занимая свое почетное, но не главное место в «Мече короля Артура», Маг работает как ссылка на сюжеты о современных компьютерных гениях, не способных участвовать в перестрелках, нырять с обрывов и бегать быстрее машин. Такие персонажи-ссылки – способ разгерметизации «закрытой формы» и более активного наведения мостов с актуальными мотивами медиакультуры за пределами жанра фэнтези.

Нетрудно заметить, что все понятия, появляющиеся или актуализированные в наши дни – интертекстуальность, контекстуальность, концептосфера [5], трансмедийность, серийность, фрактальность<sup>(5)</sup>, references – так или иначе фиксируют уплотнение и расширение гипертекста. А сам гипертекст медиaprостранства, которым становится все пространство цивилизованного, оснащенного медиатехнологиями мира, есть новейшее проявление вечных свойств человеческого разума, многоуровневого человеческого сознания.

(5) Фрактальная структура подразумевает самоподобие, игру масштабов и бесконечное разрастание [4].

## Список литературы:

- 1 Античность в европейской живописи XV – начала XX века. М.: Советский художник, 1984.
- 2 *Беньямин В.* Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Медиум, 1996.
- 3 *Бодрийяр Ж.* Система вещей. М.: Рудомино, 1995.
- 4 *Духно А.* Фрактал как язык искусства. Взаимовлияние научного и художественного опыта // Художественная культура. 2018, № 3. С. 38-59.  
URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/0c4/hk\\_2018\\_03\\_38\\_61\\_duhno.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/0c4/hk_2018_03_38_61_duhno.pdf) (дата обращения 21.10.2018)
- 6 *Кондаков И.В.* Концептосфера русской культуры // Художественная культура. 2017, № 4.  
URL: <http://artculturestudies.sias.ru/2017-4-22/teoriya-hudozhestvennoy-kultury/5269.html> (дата обращения 11.08.2018).
- 7 *Кривцун О.А.* Искусство как феномен культуры // Художественная культура. 2018, № 1. С. 2–31. URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/417/hk\\_2018\\_01\\_02\\_31\\_krivtsun.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/417/hk_2018_01_02_31_krivtsun.pdf) (дата обращения 12.08.2018).
- 8 *Маньковская Н.Б.* Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М.-СПб.: Центр гуманитарных инициатив. Университетская книга, 2009. С. 9.
- 9 *Разлогов К.Э.* Экранный гипертекст // Экранная культура в современном медиапространстве. Методология, технологии, практики. М.-Екатеринбург: ИПП «Уральский рабочий», 2006.
- 10 *Сальникова Е.В.* Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы. М.: Прогресс-Традиция, 2017. С. 532–543.
- 11 *Стракович Ю.В.* Цифролюция. Что случилось с музыкой в XXI веке? М.: Классика-XXI, 2017.
- 12 *Bignell J.* An Introduction to Television Studies. London, New York: Routledge, 2013. P. 189.
- 13 *Dena Ch.* Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments. PhD diss., University of Sydney, 2009.
- 14 *Glassy M.C.* Movie Monsters in Scale: A Modeler's Gallery of Science Fiction and Horror Figures and Dioramas. Jefferson, London, North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2013.
- 15 *Jenkins H.* Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.
- 16 *Jenkins Th.E.* Antiquity Now: The Classical World in the Contemporary American Imagination. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- 17 *Ortenberg V.* In Search of the Holy Grail: The Quest for the Middle Ages. London, New York: Humbledon Continuum, 2006.
- 18 *Sedari C., Bertetti P., Freeman M.* Transmedia Archaeology: Storytelling in the Bordelines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines. Basingstoke: Palgrave MacMillan, 2014.
- 19 *Taylor B., Brewer E.* The Return of King Arthur: British and American Arthurian Literature Since 1800. Boydell & Brewer Ltd, 1983.
- 20 The Ancient World of Silent Cinema. Eds. Michelakis P. and Wyke M. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- 21 *Torres E.C.* Television in Portuguese Daily Life. Newcastle: Cambridge Scholars Press. 2006.