

УДК 791  
ББК 71

Строева Олеся Витальевна

# Деконструкция клише, психоанализ и нуар в современных фантазийных и исторических сериалах

Статья посвящена анализу современных тенденций в развитии кинодраматургии сериальной продукции жанров фэнтези, исторической и псевдоисторической драмы. Автор выделяет несколько основных характеристик, отражающих особенности конструирования кинофабулы и эстетики в наиболее популярных серийных произведениях последнего десятилетия. В качестве гипотезы выдвигается предположение, что постмодернистская модель с элементами психоанализа и эстетики нуара становится одним из наиболее эффективных методов кинотворчества, приводя к неформатной драматургии и смешению жанров в сериальной продукции. Автор обращает внимание на тот факт, что сериальная продукция – это результат взаимодействия продюсерского кино и современной аудитории, так называемого «produsing» – неологизма, используемого западными культурологами для описания нового типа коммуникации между СМИ и зрителями. Это одно из проявлений общей тенденции развития интерактивности в визуальных искусствах XXI века. В статье проводится анализ наиболее рейтинговых сериалов, отражающих упомянутые тенденции: «Игра престолов», «Рассказ служанки», «Борджиа», «Демоны да Винчи», «Медици», «Молодой папа». Современные герои бездействию, впадают в кому или безумие, так как согласно дионисической концепции Ф. Ницше им «довелось однажды действительно узреть сущность вещей, они познали – и им стало противно действовать; ибо их действие ничего не может изменить в вечной сущности вещей...» [6, с. 82]

Строева Олеся Витальевна

Кандидат философских наук, доцент, профессор кафедры теории и истории культуры, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва  
ORCID ID 0000-0002-8554-8053  
olessia\_75@mail.ru

**Ключевые слова:** сериалы, фэнтези, клише, постмодернизм, психоанализ, архетипы, экран.

Stroeva Olesya V.

PhD, associate professor, Full professor, Department of Theory and History of Culture, Film and Television School (GITS), Moscow  
ORCID ID 0000-0002-8554-8053  
olessia\_75@mail.ru

**Key words:** TV series, fantasy, clichés, postmodernism, psychoanalysis, archetypes, screen.

Stroeva Olesya V.

Cliché Deconstruction, Psychoanalysis and Noir in Contemporary Fantasy Series and Period Dramas

This article analyzes contemporary trends in the development of film dramaturgy in the production of fantasy, historical and pseudo-historical TV series. It identifies several basic characteristics that reflect the peculiarities of the construction of the film story and aesthetics in the most popular series of the last decade. It argues that post modernistic model with the elements of psychoanalysis and noir aesthetics becomes one of the most effective clichés of filmmaking today, leading to “non-format” dramaturgy and blurring the genres in series production. The author draws attention to the fact that series production is the result of the interaction between producers and the audience, the so-called “produsing,” a neologism used in Western cultural studies to describe a new type of communication between media and viewers. It manifests itself the general trend of interactivity in the visual arts of the 21st century. The article analyzes some of the top-rated series that reflect all the mentioned above characteristics.

Кинематограф, являясь синтетическим искусством, использует уже сложившуюся систему жанров, амплуа, клише, трансформируя накопленную традицию вербальных, визуальных и аудиальных искусств по принципу коллажа и бриколажа. Экранное зрелище XXI века благодаря развитию технологий приобрело качественно новый уровень подачи визуальных образов, с точки зрения усовершенствования миметических и эстетических характеристик. Однако что происходит в развитии драматургических конструкций? В современных популярных сериалах проигрываются сюжеты, представляющие собой эклектику из драматургических моделей и элементов разного культурного происхождения. Одной из привлекающих внимание тенденций в развитии сериальной продукции становится тяготение к архаической жестокости, насилию, безобразной телесности и физиологичности, неожиданному аморальному поведению героев и «экзистенциальным элементам», ранее свойственным арт-хаусному кинематографу. В поисках новых драматургических ходов сценаристы стремятся ломать привычные стереотипы, пытаясь обрести оригинальность в деконструированных клише.

Постмодернистский способ ироничной игры со зрителем приводит к размыванию границ между жанрами, например историческим и фэнтези: историческая документальность воображаемых миров фэнтези сосуществует с переосмысленной воображаемой действительностью исторических периодов, детектив и мистика сплетаются в единое целое. В данной статье предпринимается попытка проанализировать архетипические клише и способы их деконструирования, составляющие основу киносюжетов наиболее популярных сериалов в жанре фэнтези, антиутопии и «исторического фэнтези». При этом необходимо учитывать тот факт, что западная аудитория сериальной продукции в последние десятилетия перестала быть просто потребителями фильмов, зрители превратились в сопродюсеров («producers»), имеющих реальное влияние на кинодраматургию. В качестве гипотезы выдвигается предположение, что постмодернистская модель с элементами психоанализа и эстетики нуара становится одним из наиболее эффективных методов кинотворчества, приводя к неформатной драматургии и смешению жанров в сериальной продукции.

## Деконструкция мифологического клише

Как известно, исследования К. Леви-Стросса, Р. Барта, В. Проппа и других крупных антропологов и структуралистов выявили генетическую связь языка современных искусств с мифом. Литературная и театральная драматургия восходят к гораздо более глубоким архаическим слоям (архетипам<sup>(1)</sup>), которые проявляются сегодня в образных системах массовых синтетических видов искусств, таких как кинематограф. Помимо отдельных элементов и разрозненных отсылок к архаическим, сказочным или литературным образам, в структурах современных кинопроизведений возрождаются целые мифологические клише<sup>(2)</sup>. А. Баркова называет «мифологическим клише» систему сюжетов, где заданы образы-архетипы в определенных взаимосвязях, образующих каркас драматургии [1, с. 154]. В кинематографе советского периода такие клише были особенно востребованы для создания неомифологического героя в идеологическом контексте (Чапаев, Сухов, Шилов)<sup>(3)</sup>, а затем и для переоценки ценностей в период перестройки (Данила Багров в фильмах «Брат» и «Брат-2»).

Голливудский мейнстрим активно эксплуатирует мифологические клише (наиболее яркий пример – «Звездные войны» Дж. Лукаса), создавая супергероев (например, вселенные Marvel и DC)<sup>(4)</sup>, а также героев боевиков и мелодрам по принципу схематичных образов (амплуа типажей Нового времени). Сложные психологические характеры, персонажи драмы и трагедии чаще отесняются в сферу арт-хауса или авторского кинематографа. Однако в последнее десятилетие сериальная продукция стремится разнообразить драматургические клише, переходя границу привычных моделей, прибегая к «неформатным» методам. Появление высокобюджетных сериалов со сложными нели-

(1) Имеются в виду исследования К. Юнга и Э. Нойманна, описавшие универсальные символы коллективного бессознательного, имеющие постоянное воздействие в культуре.

(2) На сценаристов Голливуда в большой степени оказала влияние книга Дж. Кэмпбелла «Герой с тысячей лицами» (1949) по сравнительной мифологии. В своей теории мономифа американский ученый систематизировал черты героя и описал основные архетипические сюжеты.

(3) А. Баркова анализирует, как функционируют мифологические клише в наиболее популярных советских фильмах «Белое солнце пустыни» и «Ирония судьбы» [1].

(4) См. Алиев Р. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры. Астрахань, 2015.

нейными сюжетными построениями и большим количеством героев стало неединичным явлением.

В целом современные сериалы – это результат развития системы рейтингов, то есть голосования «долларом» или «фунтом» за предоставляемый контент зрителями американских и английских каналов. Продюкcia каналов HBO, Netflix, BBC набирает все большую популярность среди молодого поколения зрителей по всему миру – аудитории, более гибко подходящей к выбору контента посредством интернет-ресурсов. Одними из наиболее ярких произведений, отражающих тенденции современного сериального производства, являются фантазийная сага «Игра престолов» (2011–2019) и антиутопия «Рассказ служанки» (2017–2019), а также исторические и псевдоисторические сериалы «Борджиа» (2011–2013), «Демоны да Винчи» (2013–2015), «Медичи» (2016–2018), «Молодой папа» (2016–2019).

Согласно многочисленным исследованиям мифа, одним из главных архетипических символов мифологического и сказочного хронотопа служит образ мирового древа, стержня, на котором держатся миры, так называемая Мировая Ось (например, атлант, держащий небо, или гора, подпирающая небесный свод). Значение Оси состоит в организации мифологического пространства и деления на Чужое и Свое, которое происходит по принципу: отрицательное, хаос, смерть, зло, противостоящее «своему» (позитивное, доброе). Так, например, в советской неомифологической символике такой осью была Спас-ская башня Кремля, увенчанная красной звездой, – архетипический визуальный знак нового человека. Символическим объектом также служили и куранты, расположенные на башне и отсчитывающие ход неомифологического советского времени<sup>(5)</sup>.

В жанре фэнтези наиболее точно отражаются основные принципы построения мифологического хронотопа: так, во вселенной Дж. Толкина Осью является башня и белое древо Минас-Тирит, объединяющее род людей, в романах о Гарри Поттере – это замок Хогвартс. Мировой Оси противоположна Антиось (бездна Мордора или отсутствие обители Волан-де-Морта), которая находится где-то за пределами границ



Илл. 1. Кадр из сериала «Рассказ служанки», режиссеры М. Байкер, К. Скотланд и др., 2017–2019

«своего мира». В антиутопиях и фантастике (близким фэнтези жанрам) также граница четко очерчена.

В сериале «Рассказ служанки» антимир тоталитарного государства Галаад подчеркнут монохромным цветовым решением (серый, красный, белый) и манерой построения кадра (часто с верхней точки) – это стерильный мир, в котором с эстетической точки зрения все идеально. В то время как мир людей – разноцветный и повседневный, снят живой камерой.

Жанр фэнтези, как и сказки или комикса, перерабатывающих миф, в большинстве случаев не может отказаться от этой базовой конструкции хронотопа – четкого деления на темное/светлое, свое/чужое. Так, например, в псевдоисторическом сериале «Демоны да Винчи» эта конструкция возникает на фоне исторического реализма, когда на первый план неожиданно выходит конфликт между тайными орденами «Сынов Митры» и «Лабиринта» (одеты в черные костюмы и маски).

В сериале «Игра престолов» (изначально и в романах Джорджа Мартина) хронотоп выстраивается по принципу постмодернистского

(5) С 1918 года в двенадцать часов куранты стали исполнять «Интернационал», а в полночь – «Вы жертвою пали...». Бой часов ежедневно передавали по радио, а позже по телевидению. См.: Евдокимов Д. Кремль и Красная площадь. М., 2003. С. 81.



Илл. 2. Кадр из сериала «Игра престолов», создатели Д. Бениофф, Д. Уайсс, 2011–2019

мерцания-скольжения (дифферанс, как сказал бы Ж. Деррида). Сначала, наряду с внутренними конфликтами – борьбой за власть между правителями семи королевств, бинарная оппозиция (граница жизни и смерти) четко очерчена стеной. Казалось бы, Осью мира людей должно считать замок в Королевской Гавани и Железный трон, за который идет борьба, но визуально сам трон больше соответствует Антиоси, как символ недостижимости власти, что отсылает к кольцу Всевластия Саурана. Более явным архетипическим символом Оси, к тому же сопровождаемым трехглазым вороном, можно считать древо жизни Винтерфелла, а Антиосью – мир холода и смерти за стеной, где нет никакого центра.

Однако в последнем сезоне сериала сценаристы обесмысливают эту оппозицию, когда Король белых ходяков и его армия в одно мгновение погибают, в результате мир лишается внешнего врага, замыкаясь сам на себе, но тогда актуализируется другая Антиось – Железный Трон, который впоследствии уничтожается драконом. Такое человеческое (слишком человеческое) смешение границ (близкое психологической драме) обескураживает современного зрителя, привыкшего бессознательно к архетипическому клише.

Для того чтобы восстановить утерянный мифологический баланс Своего и Чужого, сценаристы превращают Дейенерис в новое воплощение зла, чему способствует искусственно созданная (визуально усиленная) символика ее армии (аллюзия на тоталитарные режимы). Она как новый Змей погибает от руки героя (что соответствует стандартной модели), уходящего в изгнание в Антимир за стену. Вместо женитьбы на прекрасной королеве и правления в мире Семи Королевств (по законам клише) происходит что-то другое. На самом деле, по «логике перевернутых архетипов» – все абсолютно правильно, так как Антиось (Железный Трон – элемент Фата-морганы) находится по эту сторону стены, где остается править мистический Трехглазый ворон, а герой уходит в иной мир, которому он принадлежал изначально (отличаясь от всех), где будет строить новый мир живых. Такая неожиданная ломка привычных клише ставит «Игру престолов» в ряд необычных явлений современной медиакультуры, что вызывает дискуссии как западных культурологов и искусствоведов [16, 17], так и отечественных гуманитариев, в том числе психологов [3].

### Архетип героя и психоанализ

Одним из наиболее значимых элементов любой мифологической системы является образ героя, в основную задачу которого входит пересечение границы двух чуждых друг другу миров – разных семантических полей в терминологии Ю. Лотмана [5, с. 232]. Синтезируя исследования В. Проппа, Ю. Лотмана, К. Юнга, Э. Нойманна и других исследователей мифа и фольклора, еще раз выделим основные *черты героя* (трансформированного из мифологического в другие типы эпического, сказочного, литературного и кинематографического). Во-первых, герой всегда имеет чудесное или странное происхождение (например, один родитель – бог) у мифологических и эпических героев, или он сирота в сказках (Фродо, Гарри Поттер, Джон Сноу), воплощает *архетип божественного ребенка*<sup>(6)</sup>. В психоаналитических интерпретациях этот архетип довлеет над гениями (Леонардо да

(6) В статье О. Гавриловой «Архетип божественного ребенка в „Игре престолов“» подробно разбирается персонаж сериала Джон Сноу, который обладает практически всеми характеристиками этого архетипа [3].

Винчи, Микеланджело), так как образ Матери и Отца остается для них универсальным или уроборическим на протяжении жизни, а не конкретно-эмпирическим [7]. Во-вторых, у героя имеется отметина иного мира (шрам у Гарри Поттера) и любая странность, непохожесть на других (бескорыстие и доброта у Джона Сноу), в том числе особые волшебные способности (Шерлок и Леонардо со сверхчеловеческим интеллектом), магические предметы, которые доступны только герою (меч короля Артура, управление драконами).

В-третьих, инициация героя происходит через путешествие в потусторонний мир (мир мертвых или чужую страну), обязательное пересечение границы (лес, горы, подземелье) с помощью патрона (проводника), временную смерть (сон или опьянение), общение (со-итие) с хозяевами иного мира и получение магических сил, оружия; битву с драконом (змеем, чудовищем, врагом, злом) при сходстве с ним (Гарри и Волан де Морт, Джон и Дейенерис). Героя сопровождают волшебные помощники (Рон и Гермиона, Мэри и Пиппин, Сэм – друг Джона Сноу), при этом они обладают воинской доблестью, мужеством и неуязвимостью (у сказочных героев), у мифологических героев есть уязвимые секретные места. Ложный герой (Боромир, воспитанник Старков Теон Грейджой) притворяется героем, но не обладает качествами настоящего героя (чаще всего он обыкновенный, без волшебных свойств, без признаков иного), поэтому служит «заместительной жертвой» – погибает вместо героя.

Один из отцов фэнтези Дж. Р. Толкин в своей вымышленной вселенной о Средиземье воспроизвел различные типы героев: от эпического до сказочного<sup>(7)</sup>. Используя архаичный слой представлений о миссии героя, он создал образ Арагорна как продолжателя рода, наделенного божественными свойствами исцеления; образ хоббита Фродо – как тип героя волшебной сказки, воспроизводящего образ сироты (мальчика-с-пальчик), доброго и слабого, но способного на подвиги; образ Боромира – лжегероя, отражающего все соответствующие черты, и т.д. «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина может быть отнесена к жанру постфэнтези, или скорее антифэнтези, поскольку замысел автора схож с модернистским стремлением переосмыслить

«классику жанра». Отсюда возникает деконструированная модель привычных архетипических клише и образов. Джон Сноу претендует на роль эпического героя, но его миссия не приводит к хэппи-энду, он не выполняет свою миссию по продолжению рода и не становится правителем, по воле сценаристов сериала его действия обесцениваются, но становится ли он антигероем?

Как известно, в литературной традиции образ эпического и сказочного героя постепенно был вытеснен так называемым антигероем, сначала это байронический «лишний человек», а затем модернистский экзистенциальный герой, не справляющийся с абсурдом бытия. Ф. Достоевский в «Записках из подполья» показал антигероя как человека непривлекательного, жалкого и ничтожного, но наделенного нищенской волей к власти (что характерно, отсылки на это произведение встречаются в сериале «Остаться в живых», в фильме «Жизнь Пи» и др.). Ф. Кафка в повести «Превращение» довел образ антигероя до абсурдно-логического завершения, превратив его в насекомое. С точки зрения функционирования архетипического клише, модернистский антигерой представляет собой своего рода «антиархетип героя», так как он даже не пытается быть похожим на героя (в отличие от ложного героя или трикстера). Однако он может стать также и Змеем (антагонистом), ставшим протагонистом, с которым в мифе борется герой, и одновременно имеет с ним некоторое родство. В этом смысле известный герой кровавого мюзикла Тима Бертона «Суини Тодд» (2006) отражает подобный тип отрицательного героя-убийцы, не способного обратно перейти границу мира живых, вернуться к нормальному существованию. Антиэпос Ларса фон Триера «Дом, который построил Джек» (2018) разворачивается по той же модели, и режиссер подчеркивает аллюзию миссии отрицательного антигероя на путешествия по кругам ада Данте.

С распространением психоанализа и популяризацией концепций З. Фрейда в искусстве XX века понимание мотивации поступков героев все больше связывается с травмами, полученными в детстве, что ведет к девиантному поведению и рождению отрицательного героя (свежим примером может служить фильм «Джокер» студии DC). Драматургический конфликт происходит внутри личности между ID и Super Ego, как и завещал З. Фрейд. Герои драм не задаются гамлетовским вопросом о «стрелах яростной судьбы» или смысле бытия, но решают

(7) Подробный анализ см. Альвдис Н. Рутин «Все тайны мира Толкина» [8].

проблемы собственной личности в попытке преодолеть симптомы психозов, комплексов и неврозов. Так, неожиданное превращение Дейенерис в отрицательную героиню в «Игре престолов» сюжетно оправдывается расправой над ее ближайшей подругой Мисандеей. Боль потери любимой соратницы и предательство Джона Сноу приводит к безумию и жестокости Дейенерис, что вполне логично с точки зрения психоанализа.

Сказка О. Уайльда «День рождения Инфанта» прекрасно демонстрирует, как сказочный герой трансформируется в модернистского (психоаналитического) персонажа, обнаруживая антагониста в себе самом. В этой истории протагонист уродливый Карлик, попавший на королевский праздник в качестве подарка испанской принцессе, погибает от разрыва сердца, ужаснувшись своему отражению в зеркале. Великий эстет О. Уайльд, посвятивший свое творчество исследованию Красоты, противопоставил два мира – прекрасный, но мертвый, искусственный мир Инфанта и живой природный мир уродливого Карлика. Граница этих двух миров представлена гениально в образе «стадии зеркала» (образно описанной О. Уайльдом задолго до Ж. Лакана)<sup>(8)</sup>.

Примечательно, что одним из главных героев «Игры престолов» становится карлик Тирион Ланистер, активно влияющий на ход событий. О. Уайльд в своей жестокой сказке отсылает читателя к миру барочной культуры, которая проявляла нездоровый интерес ко всему уродливому, но не рассматривала личностные трагедийные аспекты антигероя-трикстера. Как справедливо отмечает Е. Сальникова, мир «Игры престолов» представляет скорее не средневековые, а барочные контрасты, включающие роскошь, красоту, магию, кровь и физиологию. Знакомство зрителя с Тирионом происходит в карнавальном-барочном ключе во время сексуальной сцены с комическим эффектом. На протяжении всего фильма Тирион исправно воплощает универсальный архетип трикстера и шута, проявляя то героические качества, то черты ложного героя. В финале он участвует в выборе короля и остается при нем советником, как бы олицетворяя необходимый элемент устройства макро- и микромира вселенной Дж. Мартина. Иронично в этом

контексте представлена одна из религий Вестероса – культ Семерых, поклоняющийся Отцу, Матери, Деве, Воину, Старице и т.д., то есть практически набору архетипов К. Юнга. В целом, эклектика религиозных культов демонстрируется практически во всех исторических и фантазийных сериалах, отражая реальное современное состояние полифонии эзотерических учений.

Что касается Джона Сноу, то он очевидно представляет собой своего рода симулякр эпически-сказочного героя с чертами умирающего-воскресающего бога. В воскрешении всегда видится христианский мотив, однако здесь сценаристы вновь обманывают зрителя. Джон опровергает все намеки на мистику, мессианство и наличие высокой цели, так как после смерти ничего не видит в ином мире. Убийство Короля Ночи, предполагаемый хэппи-энд, не ведет к счастью и миру. Жертвы оказываются бессмысленными, вопросы остаются без ответа: зачем нужна религия, в чем роль безликих и сомнительной магии красной женщины Мелисандры? В этом смысле разочарования фанатов сериала вполне оправданы, так как многие линии, задуманные Дж. Мартином, не развиваются сценаристами. Финал, придуманный Д. Бенъоффом и Д.Б. Уайссом, оказался неожиданным и даже шокирующим для зрителей, так как произошла деконструкция клише. Тем не менее даже деконструированная модель уступает многоходовому и нелинейному замыслу писателя, чьим трудам еще предстоит увидеть свет.

В связи с образом Джона Сноу невольно напрашивается параллель с князем Мышкиным Ф. Достоевского, попавшего из иного мира условной Швейцарии (рая), в мир людей, где творится хаос страстей, что не выдерживает его чистая натура, и он вынужден вернуться обратно в иной мир (забыть), что и соответствует архетипу «божественного ребенка». В постановке «Идиот» Театра Наций, где князя Мышкина играет И. Дапкунайте, с помощью сценографии и цветового решения очень четко показаны границы миров. Мир людей – черно-красный с символикой смерти: все входы и выходы изображены в виде крышек гробов. В спектакле актеры не произносят реплик, действие разыгрывается посредством пантомимы и масок, движущейся сцены-карусели и сюрреалистических образов. Мир перевертышей, где мужские роли исполняют актрисы, а женские – актеры-мужчины, также отражает идею перевернутости хронотопа. Немужественный антигерой, неспособный что-либо изменить, бессильный, погибающий в аду чело-

(8) До Оскара Уайльда, естественно, мотив зеркала также был представлен в мифе о Нарциссе. См. Строева О. Искусство и философия: удивительные параллели, необычные интерпретации. СПб.: Страта, 2017.



Илл. 3. Сцена из спектакля Театра Наций «Идиот»



Илл. 4. Кит Харингтон в роли Джона Сноу

веческого мира и абсурда, был символом экзистенциального кризиса для Ф. Достоевского. Также и Джон Сноу оказывается символом еще более усугубившегося духовного кризиса, переживаемого культурой в начале XXI века.

Любопытно, что с точки зрения Ф. Ницше бездействие героя является характеристикой дионисического человека, поскольку метафизическое утешение, с которым нас «отпускает всякая истинная трагедия», через хор сатиров включает в себя «летаргический элемент». Анализируя дионисического человека и Гамлета, Ф. Ницше пишет: «и тому, и другому довелось однажды действительно узреть сущность вещей, они познали – и им стало противно действовать; ибо их действие ничего не может изменить в вечной сущности вещей, им представляется смешным и позорным обращенное к ним предложение направить на путь истинный этот мир, „соскочивший с петель“» [6, с. 82].

Внешность современных героев сериалов, которую обсуждали уже не раз<sup>(9)</sup>, также воплощает дионисический образ: новый популярный актерский типаж «обыкновенного парня», не классического красавца, но вполне привлекательного, с мягкими чертами лица и удлиненными волосами, характерной бородой или «небритостью». Этот типаж копирует имидж современного «хипстера», с мускулатурой, в меру развитой в тренажерном зале, представителя интеллектуальной молодежи с характерными хобби, например увлечением фотографией и путешествиями. Джон Сноу (Кит Харингтон) удивительно похож на Леонардо да Винчи из сериала (Том Райли), а также на Чезаре Борджиа (Франсуа Арно), Козимо Медичи (Ричард Мэдден), Килли из «Хоббита» или капитана Полдарка из одноименного сериала (Эйдан Тернер), Арагорна (Вигго Мортенсен) и даже чем-то напоминает Нео (Киану Ривз). Симпатичный домашний образ героя психологически комфортно воспринимается зрителем, требующим известной доли реалистичности. Тени под глазами и усталый вид соответствуют европейской стилистике сближения с повседневностью, где герои далеки от идеализированных идолов Голливуда.

Псевдоисторическая фантазия «Демоны да Винчи», созданная американским сценаристом Дэвидом Гойером и снятая в сотрудничестве

(9) Эта тема затрагивается в сборнике «Игра престолов: прочтение смыслов» [3].

с BBC, представляет собой удивительную «солянку» из разнообразных ингредиентов: смешения жанровых клише, психоаналитических и дионисических элементов. Этот сериал мог бы стать пособием или энциклопедией для постмодернистских кинодраматургов по коллажированию различных пластов исторического и фантазийного материала. Газета «Гардиан» шутливо определила жанр сериала как «turducken»<sup>(10)</sup> – блюдо, состоящее из курицы, которая находится внутри утки, которая находится внутри индейки [13]. В центре внимания – герой-гений, метущийся дух между человеком и богом, извечная тема Фауста. Замечательно, что сериал начинается с эпизода, отсылающего к исследованиям З. Фрейда и Э. Нойманна<sup>(11)</sup>, – единственного младенческого воспоминания Леонардо о соколе (грифе, коршуне) и связанной с ним интерпретации личности художника в контексте психоанализа, в том числе загадок его личной жизни, гомосексуальности и т.д.

Ускользающий образ матери, преследовавший гения всю его жизнь, по мнению психоаналитиков, становится ключевой мотивацией поступков героя и в сериале. Кроме того, в третьем сезоне сериала да Винчи сам становится психоаналитиком и даже психиатром, излечивающим своего антагониста графа Риарио от раздвоения личности, он избавляет его от темной сущности, порожденной травмой убийства матери. В сериале проигрывается инициация героя через переход границы жизни и смерти (он проходит испытание и принимает яд в племени индейцев), однако это не дает ему необходимых знаний. Затем происходит новое изменение сознания под воздействием неопределенного наркотика на глаза, что приводит героя к прозрению (и тут жанр фэнтези меняется на антиутопию). Этот драматургический ход похож на конструкцию «Шерлока», где гений-детектив в состоянии наркотического опьянения раскрывает дело о маньяке, и вообще постоянно находится на границе миров. Даже стилистика оформления мыслей героев очень схожа – с помощью компьютерной графики зрителю показывается, как гений «оцифровывает» реальность и всякий раз находит выход из безвыходной ситуации путем сложных матема-



Илл. 5. Том Райли в роли Леонардо да Винчи

тических расчетов. Ранее в кинематографе этот прием использовался в киберпанке, чтобы показать способ мышления робота.

Сериал «Молодой папа» Паоло Соррентино, безусловно, не является продукцией мейнстрима и стоит особняком как продукт авторского кинематографа, что требует особого исследования. Однако и он не лишен любопытных клише и общих постмодернистских тенденций сериальной продукции. Итальянский режиссер посвятил свою работу актуальным проблемам римско-католической церкви и создал своего рода ироническую утопию на эту тему, с множеством отсылок к реальной истории папства. Американский исследователь Сол Аустерлиц называет молодого Папу «нечестивой смесью папы Франциска и Дональда Трампа», «архиконсерватором в образе освободителя», «сатиром, стремящимся освободить католические массы от их освобождения» [12].

Главный герой сериала Ленни Белардо (Джуд Лоу) – Папа Пий XIII – вновь воплощает канонический архетип божественного ребенка, потерявшего в детстве своих родителей-хиппи и постоянно разыскивающего их. И снова личностная проблема детской травмы выходит на первый план, что, впрочем, не мешает ему соответствовать истинному идеалу Папы: он свят и творит чудеса, волшебным способом разрешая все проблемы. Несмотря на то что его собственные психологические

(10) Слово, состоящее из трех: turkey, duck, chicken.

(11) Имеются в виду статьи З. Фрейда «Воспоминания детства Леонардо да Винчи», Э. Нойманна «Леонардо да Винчи и архетип матери».

Деконструкция клише, психоанализ и нуар  
в современных фантазийных и исторических сериалах



Илл. 6. Ричард Мэдден в роли Козимо Медичи



Илл. 7. Кадр из сериала «Молодой папа», режиссер Паоло Соррентино, 2016–2019

проблемы мучают его гораздо больше, чем миссия понтифика, он действует как проводник божественной любви.

Естественно, Соррентино проводит аналогию между Ленни и Христом, иронически соотнося психоанализ с христианским мифом о непорочном зачатии и проблемах человеческой сущности Иисуса (один из самых важных вопросов раннехристианской теологии, а также формальная причина разделения византийской и католической ветвей христианства). Будучи крайне инфантильным, Ленни одновременно жесток, но справедлив и праведен, что его делает подлинным наместником Христа на земле в иерархии Града Божьего (согласно Аврелию Августину). Молодой Папа – своего рода проекция самого Иисуса, поэтому он скрывает свое лицо, не показывается на публике и, как только решает явить себя людям в Венеции, предположительно, покидает этот мир.

Антагонистический антимир земных пороков в сериале подчеркнуто физиологичен, доведен до порнографического эффекта, в то время как мир Ватикана и сам Ленни эстетически совершенны, подобно шедевру живописи или классической скульптуры. Молодой Папа внушает безусловную любовь всем и каждому, как князь Мышкин, но он не может остаться в этом безобразном мире и тем более изменить его. Однако по законам сериального жанра он обязан возродиться в новом сезоне, чтобы не потерять аудиторию. Соррентино находит оригинальный ход, не отказываясь от своего первоначального замысла создать образ современного Христа: «большую часть второго сезона Ленни проводит в коме, но Джуд Лоу не может провести весь сезон, лежа в постели, поэтому он летает по Ватикану в виде призрака» [11].

Таким образом, герой современного сериала XXI века все больше лишается своих героических свойств, действует иррационально и часто не выполняет своей миссии, занимаясь собственными психологическими проблемами. Можно считать это следствием тенденции дегуманизации, а также отсутствия каких-либо нравственных ориентиров в культуре. Как писал Ф. Ницше, «Познание убивает действие, для действия необходимо покрывало иллюзии – вот наука Гамлета... В осознании раз явившейся взорам истины человек видит теперь везде лишь ужас и нелепость бытия» [6, с. 83]. Разрушенная система ценностей делает борьбу с драконом бессмысленной, так как дракон одновременно везде и нигде.

## Тема власти

В антиутопиях тема государства и власти традиционно является центральной. В сериале «Рассказ служанки», основанном на одноименном романе канадской писательницы Маргарет Этвуд (опубликован в 1985 г.), разыгрывается привычная модель антиутопического мира, где мотив разрушения института семьи доведен до абсурдного предела. Платон в «Государстве», как известно, одним из первых предлагал схему достижения справедливости в обществе на основе общественных, а не частных интересов. Милитаристское государство Галаад в сериале «Рассказ служанки» борется с экологическим и демографическим кризисом, что приводит к бесчеловечному и отстраненному отношению к «производству детей». По определению жанра антиутопии, «В качестве ее структурного стержня выступает не амбивалентный смех (по Бахтину), а тоталитарный псевдокарнавал, то есть абсолютный страх в соединении с благоговением перед государством» [4, с. 38]. Героиня антиутопии в исполнении канадской актрисы Элизабет Мосс совмещает в себе архетипические черты матери и девы, имеет сексуальную связь с антагонистом командором Уотерфордом (Джозеф Файнс) и ложным героем Ником, который совмещает функцию волшебного помощника (Макс Мингелла).

В сериале много жестокости и насилия, смерти и крови, физиологичности и сексуальных сцен, сам типаж героини максимально приближен к повседневности. При этом мир Галаада представлен эстетически прекрасным: монохромные цвета (красный, серый, белый), правильные геометрические формы, идеальная композиция кадра, – все это заставляет зрителя психологически ждать возвращения в эту сконструированную реальность, где нет пестрого мелькания жизни, как в действительности. Кроме того, сама героиня не возвращается в «мир живых» уже на протяжении трех сезонов, несмотря на возможность побега. Казалось бы, традиционный дракон тоталитарной власти четко обозначен, враг определен в лице религиозного фундаментализма, но внешний мир за границей Галаада не представляется спасением. Каждая женщина, вернувшаяся из Галаада, понимает, что несет в себе его часть, так как ей пришлось стать убийцей, проявить насилие и жестокость ради собственной свободы. Попав в систему, каждый становится элементом ее меха-

Деконструкция клише, психоанализ и нуар  
в современных фантазийных и исторических сериалах



Илл. 8. Маурицио Каттелан. Инсталляция «Девятый час», 1999

низма и носителем власти (диалектика раба и господина Ф.Г. Гегеля, «Дракон» Е. Шварца, «Заводной апельсин» Э. Бёрджесса).

Тема власти в «Игре Престолов» раскрыта абсолютно в постмодернистском ключе: на первом месте конфликт между королевствами, однако власть не может сосредоточиться ни в одной личности. М. Фуко назвал такую систему «распылением власти», то есть некоей децентрированной структурой, вездесущей благодаря своей капиллярной природе [10]. Так власть в современном обществе потребления не исходит от одного субъекта (в противовес «воли к власти» Ф. Ницше), так как она возникает везде, где возникают какие-либо отношения. Парадоксально субъект оказывается как продуктом власти, так и ее производителем в качестве машины желания. Термин «желание» изначально принадлежал психоанализу (в связи с теорией З. Фрейда о подавлении и сублимации), но в философии постмодернизма обрел новое значение, особенно в контексте шизоанализа Ж. Делёза и Ф. Гваттари.

Власть как желание рассматривается в книге «Капитализм и шизофрения», где философы вводят в постмодернистский дискурс

понятие «тела без органов» [2, с. 25–33]. Термин «тело без органов» противопоставлен пониманию тела как организма, тела как сформированного образа. Со стороны капитализма и массмедиа устраивается своего рода охота, и в тела внедряется механика для того, чтобы эти тела вырабатывали полезную энергию. Но как только тело обрело себя в образе «Я», оно сразу же попадает в ловушку, обнаруживая органы. И поскольку тело без органов существует вне и до всякого языка, то язык объявляется его главным врагом. Тело без органов пытается сопротивляться организменным машинам, машинам-желания. Для Делёза и Гваттари «машина» является наиболее адекватным символом капитализма, но у этой машины нет субъекта, который ее заводит. Эта модель визуально запечатлена в заставке «Игры престолов», на что также обращает внимание Е. Сальникова в своей статье [9].

Для сравнения, в крупных рейтинговых исторических сериалах, таких как «Борджиа» (канадский и итало-французский варианты) и «Медичи», тема власти также становится центральной, при этом граница между историей и фэнтези стирается. Ризомный характер гетерогенных связей реальной истории заменяется причинно-следственными связями, сконструированными для мотивации поступков персонажей, вписываемых в клише метафизики добра и зла. «Игра престолов» показывает мир псевдосредневековья с элементами барокко, где множественность фигур и связей, а также кажущаяся случайность смертей главных персонажей придает фикции историческую документальность. В то же время в исторических сериалах отсутствие этих характеристик снижает степень их реалистичности.

В этом смысле сериал «Борджиа» Тома Фонтана выгодно отличается от одноименной канадской версии. Чезаре Борджиа – воплощение «сверхчеловека» по мнению Ф. Ницше, представлен в итало-французском сериале как противоречивая личность, вызывающая восхищение. И сам Папа Борджиа, утонувший в сети сложных политических связей и собственных пороках, вынужден действовать нелинейно. Что нельзя сказать о сериале «Медичи», где Козимо, Лоренцо и Джулиано представлены как исключительно положительные персонажи в стиле итальянской идеализации. Иронично представлена тема борьбы за власть в заставке «Молодого папы», которая демонстрирует известную композицию Маурицио Каттелана «Папа, пораженный метеоритом».

Деконструкция клише, психоанализ и нуар  
в современных фантазийных и исторических сериалах

В сериале «Демоны да Винчи» исторические события становятся декорациями, в которых действует герой, во многом воспроизводя клише сказки. Очевидно, что история Медичи и события, связанные с их правлением, в действительности лишь косвенно были связаны с биографией Леонардо да Винчи, на самом деле работавшего на Сфорца и Борджиа. Сценаристы, воспользовавшись «темными областями» и пробелами в хронике жизни великого художника, сконструировали сюжет, с точки зрения реальности абсолютно фантастический, где история погружена в лабиринт из множественных реальностей, что несомненно отсылает к методам Умберто Эко и Милорада Павича. Однако великие постмодернисты использовали прием пастиша – тонкой интеллектуальной игры, которая предполагает образованного читателя-исследователя. Умный зритель сериала, конечно, имея под рукой Википедию, сможет соотнести исторический контекст с экранной историей. Но не стоит забывать, что современное поколение обучается основным культурным кодам через экранную продукцию.

Сериалы в концентрированном виде предлагают «изучить» историю развития культуры в доступной визуальной форме. Деконструированные фабулы в данном контексте играют роль модернизации классических сюжетных моделей и клише. Любопытно, что сериалы «Медичи», «Борджиа», «Демоны да Винчи» показывают период Возрождения, но представляют его не светлым Ренессансом, а мрачным поздним Средневековьем, полным крови, насилия и политических интриг. Миф о Возрождении, сконструированный Вазари, как о времени великих гуманистических идей, разрушается кинематографистами намеренно, чтобы показать историческую действительность. Намерение, казалось бы, благородное, однако оно ведет к усугублению постмодернистского релятивизма и дальнейшему разрушению веры в Человека и какие-либо идеалы. В результате «Игра престолов» становится квинтэссенцией дегуманизации и показывает безысходность вечно длящегося Средневековья (параллелью может служить созданный в манере авторского философического кино фильм А. Германа «Трудно быть богом»)<sup>(12)</sup>.

(12) Пожаров А.И. Трансформации христианского эсхатологического мифа в современном медиакультурном пространстве. Диссертация... кандидата культурологии. М., 2016. С. 117–124.

## Нуар и «producing»

Потребитель визуальных образов XXI века в отличие от зрителя прошлого столетия в массе своей уже не имеет литературного багажа. Его культурный бэкграунд – это «ложная память», но не литературно-театральная, а спрессованный визуальный коллаж или мозаика из множества кинообразов. Как история Средних веков и Возрождения была обличена в романтические образы, пройдя путь через классические вербальные и изобразительные искусства, так современное восприятие этих эпох прошло через фильтр визуализации кинематографа XX века. Фэнтези нового тысячелетия – это переработанная образная история и мифология, а история – своего рода политическое фэнтези, оттого эти жанры удивительно близки по своей сути и представлены как постмодернистские эксперименты в современной кинематографии. Кроме того, на принципы визуализации кинопространства влияет развитие других медийных форм, например видеоигр, где изначально был важен принцип документальности и реализма при изображении фантазийных миров – «эффект присутствия». Как пишет Наталья Фабикс, кинематографисты «стремятся найти способы пространственного повествования в рассказах, построенных по хронологическому методу, таким образом, реагируя на ожидания и эстетический вкус нового поколения, растущего в новой медийной реальности» [15, с. 50].

Западными культурологами отмечаются следующие тенденции в потреблении продуктов медиакультуры: «переход публичной коммуникации от типа „один-ко-многим“ к типу „многие-многим“<sup>(13)</sup>; трансформация аудитории в „продьюзеров“<sup>(14)</sup>; сближение бизнеса типа „сверху вниз“ с методами производства и потребления по типу „снизу вверх“» [13, с. 520]. Эта ситуация характерна для европейского и американского телевидения и связана с особенностью потребления сериальной продукции на платных каналах. Каждый зритель может купить подписку на тот или иной сериал, то есть выбрать на свой вкус жанр, сюжет, героев примерно так же, как он покупает колбасу в супермаркете. Как следствие, зритель начал влиять на развитие сериальной

кинодраматургии и действительно стал выступать в роли «producer». В зависимости от вкусов зрителей, сценаристы могут «убить» или «пощадить» героя, изменить жанр в ходе действия, завершить или продлить историю. Таким образом, сериальная продукция напрямую отражает запросы аудитории, а продюсерский кинематограф оттесняет творчество режиссеров и сценаристов на второй план, предлагая конформистские драматургические решения по принципу бриколажа, то есть деконструкции в определенных рамках. «Игра престолов» и «Молодой папа» – яркие примеры того, как художник попадает в жернова сериального формата.

В случае с «Песней льда и пламени» Дж. Мартина наличие серьезной литературной основы поначалу выгодно отличало этот проект от всей прочей сериальной продукции. Однако финальный сезон оказался сведен к клише (пусть и деконструированному, но не выходящему за рамки формата), что не оправдало ожиданий зрителей, приученных предыдущими сезонами к сложному нелинейному повествованию и «неформатной» драматургии. Такой поворот разочаровал зрителей, и в своих петициях они требовали «переснять последний сезон», действуя как полноправные участники кинопроизводства.

В плане стилистики, как мы видим из рассмотренных выше примеров, современная сериальная продукция тяготеет к эстетике нуара, что демонстрирует навязчивую иррациональную потребность в балагане, карнавале и магии в контексте непрекращающегося постмодернистского отчаяния и невозможности обнаружить истинные ценности. Западная рациональная цивилизация не способна дать ответы на главные вопросы – что есть человек и в чем смысл его существования, – и эта тема актуализируется в бесконечно повторяющихся моделях современных кинематографических произведений. Так, «Демоны да Винчи» и «Шерлок» удивительно похожи по стилистике в создании образа безликого героя-гения, неистово препарирующего трупы. «Борджиа» и «Медичи» демонстрируют мир, где кровь льется рекой при полном отсутствии каких-либо метафизических идеалов, но только ради власти, наживы и личных амбиций. Дионисические карнавальные тела в «Игре престолов», натуралистичность и бессмысленность убийств, как справедливо пишет Е. Сальникова, «в своей высокой кинематографичности тяготеет к стилистике, которую можно обозначить как ночной импрессионизм» [9, с. 154]. Поистине мрачное

(13) В англ. варианте – one-to-many и many-to-many.

(14) В англ. варианте «producer» совмещены слова user и producer, получается неологизм «продьюзер».

и безысходное изображение битвы с белыми ходами в последнем сезоне внушает тот тошнотворный экзистенциальный ужас без какой-либо надежды на метафизическое утешение, о котором писали Ф. Ницше, М. Хайдеггер, Ж. Сартр и А. Камю.

Финал «Игры престолов» наиболее явственно демонстрирует эстетику экзистенциального абсурда, который разрешается «запланированной случайностью». Воцарение на троне Трехглазого ворона – это желание метадискурса (по Ж. Лиотару), крик о потере веры в человечество, констатация затянувшегося духовного кризиса – Апокалипсиса, из которого нет выхода, что отражает, безусловно, тенденции современного мировосприятия. Однако Трехглазый ворон – это олицетворение культурной памяти, склада накопившейся информации, сам по себе он не может дать ответы и найти выход из кризиса, поэтому мир, в котором он остается править, – мертв, так как цикл за циклом будет воспроизводить одно и то же. Поэтому Ленни Белардо впадает в кому, а Джон Сноу покидает мертвецов и отправляется в мир живых за стену – там он сможет построить новый мир вместе с варварами, так называемыми «одичалыми», которые еще не тронуты матрицей цивилизации. По мнению Ф. Ницше, от этой «величайшей опасности для воли» (то есть бездействия героя) должно спасти аполлоническое искусство с его четкими представлениями о прекрасном и безобразном, возвышенном и низменном. «Оно одно способно обратить эти вызывающие отвращение мысли об ужасе и нелепости существования в представления, с которыми еще можно жить» [6, с. 86].

Деконструкция клише, психоанализ и нуар  
в современных фантазийных и исторических сериалах

## Список литературы:

- 1 Баркова А. От короля Лира к товарищу Сухову: судьба мифологического клише в художественном тексте // Человек. 1998. № 2. С. 154–170.
- 2 Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. 672 с.
- 3 Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. 272 с.
- 4 Литературная энциклопедия терминов и понятий / Николюкин А.Н. Институт научной информации по общественным наукам РАН: Интелвак, 2001. 1600 с.
- 5 Лотман Ю. Структура художественного текста. М.: Искусство, 1970. 384 с.
- 6 Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки // Сочинения в 2 т. Т. 1. М.: Мысль, 1990. С. 47–157.
- 7 Психоанализ и искусство. М.: Рефлбук, Ваклер, 1998. 304 с.
- 8 Рутман А.Н. Все тайны мира Толкина. М.: Алгоритм, 2014. 224 с.
- 9 Сальникова Е.В. Трансформация мотивов «классической драматургии» в сериале «Игра престолов» // Наука телевидения и экранных искусств. 2019. № 15.2. С. 110–168.
- 10 Фуко М. Интеллектуалы и власть. М.: Праксис, 2002. 384 с.
- 11 Aftab K. TV Series Review: The New Pope // Cineuropa. URL: <https://cineuropa.org/en/newsdetail/377967> (дата обращения 06.11.2019).
- 12 Austerlitz S. Why The Young Pope Matters? // JSTOR: digital library for scholars, researchers, and students. URL: <https://dailyjstor.org/why-young-pope-matters/> (дата обращения 06.11.2019).
- 13 Carpenter N. Contextualizing Author-Audience Convergences. 'New' technologies' claims to increased participation, novelty and uniqueness // Cultural Studies, vol. 25, 2011. Pp. 517–533.
- 14 Dempster S. Da Vinci's Demons: forget historical accuracy and marvel at Leonardo // The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2013/apr/27/da-vincis-demons-sarah-dempster> (дата обращения 06.11.2019).
- 15 Fabics N. Where Good Old Cinema Narratives and New Media Collide // International Journal of Film and Media Arts, vol. 2, no. 1, 2017. Pp. 42–51.
- 16 Larrington C. Winter is coming. The Medieval World of Game of Thrones. London, New York: L. B. Tauris & Co. Ltd., 2016. 252 p.
- 17 Taylor C.A. Inside HBO's Game of Thrones: Seasons 3&4. San Francisco: Chronicle Books, 2014. 192 p.
- 18 Viveiros P. Multi-Task Cinema, or a "Whatever Style" // International Journal of Film and Media Arts vol. 2, no. 1, 2017. Pp. 52–60.

Деконструкция клише, психоанализ и нуар  
в современных фантазийных и исторических сериалах

## References:

- 1 Barkova A. Ot korolya Lira do tovarischa Sukhova: sudba mifologicheskogo kliche v khudozhestvennom tekste [From King Lear to Comrade Sukhov: the fate of a mythological cliché in a literary text]. *Chelovek*, 1998, no. 2, pp. 154–170. (In Russ.)
- 2 Deleuze J., Guattari F. *Anti-Edip: kapitalizm i shizofreniya* [Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia]. Yekaterinburg, U-Factoria Publ., 2007. 672 p. (In Russ.)
- 3 *Igra prestolov: prochtenie smyslov. Istoriki i psikhologhi issleduyut mir Djordja Martina* [Game of Thrones: an interpretation of the meanings. Historians and psychologists explore the world of George Martin]. Moscow, AST Publ., 2019. 272 p. (In Russ.)
- 4 *Literaturnaya encyclopediya terminov i ponyatii* [Literature Encyclopedia of Terms and Concepts]. Ed. Nikolyukin A.N. Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences: Intelvak Publ., 2001. 1600 p. (In Russ.)
- 5 Lotman Yu. *Struktura khudozhestvennogo teksta* [The structure of the artistic text]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1970. 384 p. (In Russ.)
- 6 Nietzsche F. *Rozhdeniye tragedii iz dukha muzyki* [Birth of tragedy out of the spirit of music]. Works in 2 vol. Vol. 1. Moscow, Mysl' Publ., 1990, pp. 47–157. (In Russ.)
- 7 *Psikhoanaliz i iskusstvo* [Psychoanalysis and Art]. Moscow, Reflbook Publ., Wackler Publ., 1998. 304 p. (In Russ.)
- 8 Rutien A.N. *Vse tainy mira Tolkina* [All the secrets of the world of Tolkien]. Moscow, Algoritm Publ., 2014. 224 p. (In Russ.)
- 9 Salnikova E.V. Transformatsiya motivov “klassicheskoy dramaturgii” v seriale “Igra prestolov” [Transformation of the motives of “classical drama” in the *Game of Thrones* series]. *Nauka televideniya i ekrannykh iskusstv*, 2019, no. 15.2, pp. 110–168. (In Russ.)
- 10 Foucault M. *Intellektualy i vlast* [Intellectuals and power]. Moscow, Praksis Publ., 2002. 338 p. (In Russ.)
- 11 Aftab K. *TV Series Review: The New Pope*. Cineuropa. Available at: <https://cineuropa.org/en/newsdetail/377967> (accessed 06.11.2019).
- 12 Austerlitz S. *Why The Young Pope Matters?* JSTOR: digital library for scholars, researchers, and students. Available at: <https://daily.jstor.org/why-young-pope-matters/> (accessed 06.11.2019).
- 13 Carpenter N. Contextualizing Author-Audience Convergences. ‘New’ technologies’ claims to increased participation, novelty and uniqueness. *Cultural Studies*, vol. 25, 2011, pp. 517–533.
- 14 Dempster S. Da Vinci’s Demons: forget historical accuracy and marvel at Leonardo. *The Guardian*. Available at: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2013/apr/27/da-vincis-demons-sarah-dempster> (accessed 06.11.2019).
- 15 Fabics N. Where Good Old Cinema Narratives and New Media Collide. *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 2, no. 1, 2017, pp. 42–51.
- 16 Larrington C. *Winter is coming. The Medieval World of Game of Thrones*. London, New York, L. B. Tauris & Co. Ltd., 2016. 252 p.
- 17 Taylor C.A. *Inside HBO’s Game of Thrones: Seasons 3 & 4*. San Francisco, Chronicle Books, 2014. 192 p.
- 19 Viveiros P. Multi-Task Cinema, or a “Whatever Style”. *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 2, no. 1, 2017, pp. 52–60.