

## Литература

1. Кучмурукова Е. А. История книгоиздания Бурятии (вторая половина 1930-х — 1991 гг.) // Сборник статей. М., 2009. С. 201–205.
2. Васильева О. С. История и развитие сектора редких книг // Национальная библиотека Республики Бурятия: испытание временем : сб. ст. Улан-Удэ, 2006. С. 81–88.
3. Сахаровская Л. В. О проблемах бурятской книжной культуры // Вестник ВСГУТУ. 2012. № 2 (37).
4. Сахаровская Л. В. Некоторые черты развития книгоиздательского дела в автономных республиках Восточной Сибири (1931–1940 гг.) // Известия высших учебных заведений. Проблемы полиграфии и издательского дела. 2005. № 2. С. 148–162.
5. Лизунова И. В., Павленко С. В. Трансформация книги в условиях медийных революций // Библиосфера. 2020. № 1. С. 12–23.

УДК 7.011.22

**Лада Алексеевна Ржанникова,**

*студентка 3-го курса*

*Уральского гуманитарного института*

*Уральский федеральный университет*

*имени первого Президента России Б. Н. Ельцина*

## **ВЛИЯНИЕ ТРАВМАТИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ МИРОВЫХ ВОЙН НА ИЗМЕНЕНИЕ ЖЕНСКИХ ОБРАЗОВ В ИСКУССТВЕ XX в.**

**Аннотация.** Развитие новых выразительных средств в визуальных искусствах зачастую связано с переживанием, полученным от травмирующего события. В статье рассматриваются примеры травматического воздействия мировых войн на изменение женских образов в фотографии XX в. В основе исследования лежат работы сюрреалистов и венских акционистов.

**Ключевые слова:** травма, сюрреализм, венский акционизм, Отто Мюль, Ман Рэй.

**Lada Rzhannikova,**  
*undergraduate student 3<sup>rd</sup> year*  
*Ural Institute for Humanities*  
*Ural Federal University*  
*named after the first President of Russia B. N. Yeltsin*

## **THE INFLUENCE OF THE TRAUMATIC IMPACT OF WORLD WARS ON THE CHANGE OF FEMALE IMAGES IN THE ART OF THE 20<sup>th</sup> CENTURY**

**Abstract.** The development of new means of expression in the visual arts is often associated with the experience of a traumatic event. The article examines examples of the traumatic impact of world wars on the changed female images in photography of the XX century. The study is based on the work of surrealists and Vienna actionists.

**Keywords:** trauma, surrealism, Vienna Actionism, Otto Muehl, Man Ray.

Появление сложных синкретических образов и произведений в поле культуры XX–XXI вв. обусловлено проживанием и актуализацией травматических событий прошлого. Исследователи считают, что *trauma studies*, — междисциплинарный способ «номинализации», артикуляции болезненных событий [1]. Важно отметить, что механизм травмы представляет собой сочетание амнезии и вторжения подробных образов или ощущений — это психический, нейробиологический и философский парадокс. Согласно которому, те, кто пережил травму, оказываются скорее носителями истории, которая им не вполне принадлежит, а не фиксируют реальность [2].

Подобные переживания выражаются в искусстве и становятся репрезентантом коллективной травмы. Рассмотрим, как менялись женские образы в искусстве, послевоенных периодов.

Обратим внимание на работы фотографов-сurreалистов. Чаще всего женщина воспринимается ими как ирреальный персонаж — богиня, муза, фея, либо пассивный объект (Ман Рэй «Скрипка Энгра», 1924) [3]. Однако привлекательными считались и образы разрушительной женственности: самки богомола, Медузы, преступницы, больные истерией. Именно эти образы, по словам С. Л. Фокина,

тесно связаны с историческим контекстом, окружающим художников, — движение появилось в промежутки между двумя самыми жестокими войнами. После Первой мировой войны во Франции почти не было семей, которые не лишились бы мужчины — психологический склад женщины изменился. Поняв одиночество, свободу и смерть женщина становилась невероятно напористой, она была готова на многое в попытке добиться желаемого [4]. Показательной будет драматичная работа Ман Рэя «Сюрреалистический портрет Луизы Казати» 1922 г. [5].

Травма, вызванная аншлюсом и Второй мировой войной, стала основой творчества венских акционистов. Для художников функционирование репрессивных и селекционных механизмов в прошлом рифмовалось с подчинением тела утилитарным принципам перепроизводства и эксплуатацией в настоящем. «Материальные акции» Отто Мюля начались с рассмотрения проблемы сексуальной объективации женского тела, на которой до этого не существовало, в их состав вошли: «Заблачивание женского тела — заблачивание Венеры», 1963 г., «Панировка зада», 1964 г. и др [6].

Таким образом, отметим, что травма действительно влияет на создание новых более сложных и проблемных образов в искусстве. Она выводит вперед те детали реальности, которые казались раньше незаметными — повседневными. Переживание искажает воспоминания, но в этих искажениях находятся образы, которые впоследствии становятся новой реальностью.

### Литература

1. Trauma studies: История, репрезентация, свидетель // Русский толстый журнал как эстетический феномен. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2014/1/trauma-studies-istoriya-reprezentacziya-svidetel.html> (дата обращения: 01.02.2021).

2. Карут К. Травма, время и история / пер. с англ. Е. Трубиной // Травма: пункты. С. 561–581.

3. Шик И. А. Сюрреалистическая фотография 1920-х-1970-х гг.: ключевые концепции и проблемы : дис. ... канд. искусств. наук. СПб., 2018. 386 с.

4. Фокин С. Л. Философ-вне-себя. Жорж Батай. СПб. : Издательство Олега Абышко, 2002. 320 с.

5. Шик И. А. Жанр ню в творчестве Билла Брандта и традиции сюрреалистической фотографии // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения, культурологии : сб. статей. № 7 (38). Новосибирск : СибАК, 2014. С. 110–115.

6. Булатов Д. А. Искусство катарсиса. Венский акционизм и преодоление поколенческой травмы // Искусствознание. 2018. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-katarsisa-venskiy-aktsionizm-i-preodolenie-pokolencheskoj-travmy> (дата обращения: 01.02.2021).

УДК 004.946

**Павел Андреевич Шипигузов,**

*магистрант 1-го года обучения*

*Уральского гуманитарного института*

*Уральский федеральный университет*

*имени первого Президента России Б. Н. Ельцина*

## **ТРАНСФОРМАЦИИ СТРАТЕГИЙ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВОГО ОПЫТА (на примере видеоигры *Death Stranding*)**

**Аннотация.** В статье на примере игры *Death Stranding* проанализирован новый подход к созданию игрового опыта, рассмотрены его особенности и преимущества, способствующие развитию интерактивности видеоигр.

**Ключевые слова:** видеоигра, игровой опыт, пользователь видеоигры, *Death Stranding*, гейм-плей.