

**Для цитирования:** Конфедерат О. В., Дядык Н. Г. Философско-антропологические аспекты телесериала XXI века. «Рассказы из Петли» (2019) как опыт философской рефлексии // Социум и власть. 2021. № 3 (89). С. 55—66. DOI 10.22394/1996-0522-2021-3-55-66.

DOI 10.22394/1996-0522-2021-3-55-66

УДК 7.01

## ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТЕЛЕСЕРИАЛА XXI ВЕКА. «РАССКАЗЫ ИЗ ПЕТЛИ» (2019) КАК ОПЫТ ФИЛОСОФСКОЙ РЕФЛЕКСИИ

**Конфедерат Ольга Владимировна,** Челябинский государственный университет, доцент кафедры истории России и зарубежных стран, кандидат культурологии, доцент. Российская Федерация, 454129, г. Челябинск, ул. Братьев Кашириных, д. 129. E-mail: olga.confederat@yandex.ru

**Дядык Наталья Геннадьевна,** Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, доцент кафедры философии и культурологи, кандидат философских наук. Российская Федерация, 454080, г. Челябинск, пр-т Ленина, д. 69. E-mail: djadykng@cspu.ru

*Аннотация*

**Введение.** Анализ популярности телесериалов в XXI веке дает возможность сделать заключение, что этот формат видеопроодукции сравнительно со второй половиной XX века существенно изменился: fascinирующая (обольщающая, чарующая) функция в нем доминирует над нарративно-развлекательной. При этом инструментом fascinиации становится не только отдельный исполнитель, но вся специально созданная визуальная среда сериала. Такое положение позволяет исследователю, с одной стороны, выявить наиболее значимые эмоционально-психологические потребности современного социума и тем самым прояснить некоторые философско-антропологические аспекты сегодняшней культуры. С другой стороны, это позволяет классифицировать сериальную продукцию на основании гедонистических ценностей, то есть выявить базовые модели, по которым создаются

fascinирующие среды популярных сериалов. Предметом специального внимания в статье становится одна из таких моделей — экзистенциальная.

**Цель:** на основании анализа визуальных знаков телесериала 2020-х годов («Рассказы из Петли». Amazon Studio, Fox 21 Television Studios, США, 2020) представить экзистенциальную модель как одну из пяти порождающих моделей экранного зрелища; рассмотреть «Рассказы из Петли» как экранную модель, дающую зрителю опыт философско-антропологической рефлексии.

**Методы:** В ходе исследования применялись общенаучные методы анализа и синтеза; метод феноменологической редукции, позволяющий фиксировать чувственно воспринимаемые качества предметно-пространственных экранных образов; герменевтический метод, позволяющий на основании видимых знаковых структур выявить глубинные интенции визуального образа.

**Научная новизна** заключается в том, что мы подходим к телесериалу как антропологическому феномену, не только отражающему интересы, устремления и ценности социума, но и моделирующему социум посредством глубокого суггестивного (fascinирующего) воздействия. Создается типология таких сред, соответствующая базовым гедонистическим потребностям и отражающая степень востребованности тех или иных состояний наслаждения в современном социуме. Специально выясняется способ создания визуальной среды, вовлекающей зрителя в состояние философской рефлексии, которая в данном случае трактуется как способ достижения «исполненности бытия» (Аристипп).

**Результаты.** В ходе анализа нами была применена к телевизионной продукции гедонистически-онтологическая типология визуального образа, включающая пять порождающих моделей; был проведен целенаправленный анализ популярности наиболее влиятельных телесериалов 2000—2020-х годов, учитывающих уровень и причины зрительской fascinиации; на примере телевизионного сериала «Рассказы из Петли» и в ходе анализа его визуальных составляющих выясняется, каким способом современный сериал достигает вовлечения зрителя в состояние философской рефлексии.

**Выводы.** Философско-антропологический анализ современного телесериала показывает, что развлекательно-нарративные функции, актуальные для XX века, сменились функцией fascinиации, глубокого воздействия на зрителя на суггестивном уровне. При этом целью fascinиации является вовлечение зрителя не только в гедонистические состояния наслаждения, но и в состояния веры или философской рефлексии.

*Ключевые понятия:*

телесериал, fascinирующая визуальная среда, порождающие модели кино, экзистенциальная проблематика, философская антропология.

## Введение

Интерес современных гуманитарных наук к телевизионным сериалам обусловлен тем, что этот формат медийной продукции занимает значительное место в нашей познавательной и развлекательной сфере. Более того: влияние телесериала настолько существенно, что его можно расценивать как энергетически напряженное поле культурных и антропологических идентификаций. Это несложно увидеть, обращаясь хотя бы к такой текстуально определенной сфере зрительских реакций как фандомы сериалов и сериальных фильмов. Мы понимаем термины «фандом» и «фанфикшн» в соответствии с их принятыми определениями [11; 17], как дислоцированное на специальных сайтах Интернета сообщество поклонников определенного произведения или персонажа популярной культуры (фандом) и творчество поклонников, варьирующих исходный образ этой культуры (фанфикшн).

Фандомы телесериалов лидируют среди наиболее популярных сообществ, насчитывая тысячи и десятки тысяч текстов, варьирующих зрительскую заинтересованность вымышленным сериальным миром: «Гарри Поттер» (Harry Potter, WarnerBros. 2001—2011) — 62 482 текста, «Сверхъестественное» (Supernatural, The CW, 2005—2020) — 41 667 текстов, «Шерлок» (Sherlock, BBC, 2010—2017) — 33 495 текстов, «Волчонок» (Teen Wolf, MTV, 2011—2017) — 30 472 текста, Доктор Кто (Doctor Who, BBC, 1963—1989, возобновлен в 2005) — 14 980 текстов, «Сумерки. Сага» (Twilight Saga, Summit Entertainment, 2008—2012) — 6880 текстов, «Благие знамения» (Good Omens, Amazon, BBC, 2019) — 6156 текстов и т. д. Мы приводим рейтинг только российских фандомов<sup>1</sup>. В англоязычной культуре показатели отдельных фандомов возрастают более, чем вдвое: Supernatural (126 тыс.), Sherlock (60,2 тыс.), Doctor Who (76,3 тыс.)<sup>2</sup>. Другие заметно ниже, чем в России (Good Omens — 1,2 тыс.), а некоторые сериалы и вовсе не получают фандомов. Так «Рассказы из Петли» (2020) имеют на российском сайте фанфикшн свое скромное место (3 текста), но не удостоились пока никакого внимания на fanfiction.net.

Попытка использовать подобные данные в анализе процессов антропологической и культурной идентификации человека современной глобализированной культуры встречается с методическим затруднением:

в каком качестве мы можем принимать телесериал, чтобы извлечь из его содержания и сферы влияния, моделированной зрительскими реакциями, аргументы, необходимые для философско-антропологического исследования.

### **Структурно-лингвистическая и феноменологическая концепции телесериала. Сериал как виртуальная фасцинирующая среда**

Структурно-лингвистический подход к современному телесериалу полагает его поликодовым или креолизованным текстом, чей смысл сложным образом сплетается из вербальных и невербальных элементов [2; 5]. В таком случае анализ визуального целого сводится к разделению вербальных и невербальных знаковых комплексов, к различению денотативных и коннотативных значений, классификации способов их корреляции. Целью такого подхода является по возможности объективная картина социального функционирования креолизованного текста (в нашем случае — фильма или телесериала), объективный порядок его прочтения и осмысления.

Однако этот подход немного может объяснить в фасцинации телесериального образа, то есть его способности вызывать у зрителя состояния аффективной очарованности. Коллективная эмоционально-аффективная реакция на тот или иной сериал, индивидуальная эмоционально-психологическая зависимость от сериала (не случайно термин, обозначающий современное потребление сериалов звучит как binge-viewing («запойный просмотр» [10]) питаются не нарративно-лингвистическими структурами, но, напротив, «слабыми знаками», суггестиями, не поддающимися семиотическому анализу, но заключающими скрытые намерения авторов. Практика освоения этих «слабых знаков» зрителем сводится не к их прочтению, но к переживанию их комплекса как чувственно-эмоционального целого. Тексты фанфикшн, роящиеся вокруг популярных сериалов, собственно, и представляют собой интенсификацию «слабых знаков», их повторение, переписывание, модификацию с целью усиления определенных, наиболее фасцинирующих элементов, выведения протознаков в текстовые структуры. В самом же сериале эти элементы рассеяны как слабые пластические намеки, скорее ощущения и настроения, чем фигуры и действия, скорее «места», чем «тро-

<sup>1</sup> URL: [https://fanfics.me/fandoms\\_rating](https://fanfics.me/fandoms_rating).

<sup>2</sup> URL: <https://www.fanfiction.net/tv>.

пы», по выражению О. Аронсона. Аронсон относит его к кадру как элементу фильма М. Антониони («Он — уже не часть фильма, а именно «элемент» в его латинском звучании (*elementum*), или — «стихия», бессубъектная сила, действующая независимо от нас и превышающая наши способности ее контроля» [1, с. 24]). Между телесериалом XXI века и фильмами М. Антониони сейчас мы находим одно существенное сходство: приоритет неопределенной визуальности в ущерб нарративности. Такой тип коммуникации М. Маклюэн называет «холодным», устанавливающим со зрителем отношения не убеждения, но вовлечения и фасцинации. «С появлением телевидения сам зритель становится экраном. Он подвергается бомбардировке световыми импульсами <...>, и эта бомбардировка нашпиговывает оболочку его души душещипательно-подсознательными осторожными намеками. Телевизионный образ, с точки зрения заложенных в нем данных, имеет низкую визуальную определенность. Телевизионный образ не стоп-кадр. И это ни в каком смысле не фотография; это непрестанно формирующийся контур вещей, рисуемый сканирующим лучом. Складывающийся в результате пластичный контур образуется просвечиванием, а не освещением, и сформированный таким способом образ имеет качества скульптуры и иконы, но никак не картины» [9, с. 357—358].

Игровой телесериал XX века, наследующий серийным короткометражкам немого кино со сквозным персонажем, серийным газетно-журнальным фельетоном или выпускам дешевых приключенческих книжек, существует главным образом как нарративная структура, как история в нескольких главах (горизонтальная модель) или серия анекдотов, объединенных не только сквозным персонажем, но, что важнее, общим локусом происходящего (вертикальная модель) [13]. Примером первого могут быть знаменитые советские сериалы 1970-х годов «Семнадцать мгновений весны», «Место встречи изменить нельзя» или «Тени исчезают в полдень». Примером второго — множество популярных зарубежных сериалов: «Доктор Хаус», «Скорая помощь», «Бeverли Хиллс, 90210», а также российские сериалы, созданные по этой модели в XXI веке: «Кухня», «Интерны» и т. д. Говорить о фасцинации зрителя в этом случае сложно, разве что в отношении некоторых, особенно харизматичных исполнителей: Вячеслава Тихонова, например, или Хью Лори. Гораздо больше увлекают зрителя сюжетно-фабульные повороты.

Сегодня стратегия сериала состоит не в том, чтобы рассказать историю с продолжением, но в том, чтобы создать среду, в которой зрителю захочется быть. Среда, возбуждающую желание. Иначе говоря, телесериал, отказываясь на протяжении последних десятилетий от кинематографических моделей нарратива, достигает, наконец, оптимального уровня коммуникативной «холодности», которую М. Маклюэн считает базовым качеством телевидения [9]. В сравнении с «горячим» кинофильмом (во всяком случае, в его классической репертуарной ипостаси) сериал обладает несравнимо большей силой вовлечения зрителя как раз тогда, когда нарративная основа сериала ослаблена. Прогноз Маклюэна («усовершенствованное телевидение будет уже не телевидением») не сбывается: медийные технологии не только достигают нового уровня «холодности», но и вовлекают в свою орбиту классические «горячие» средства информации: кино, музейную экспозицию, рекламу.

Говоря об успехе британского телесериала «Шерлок», Е. В. Петровская замечает, что здесь привлекает не столько персонаж (Холмс) или исполнитель (Б. Камбербетч) и даже не детективные построения, но сама фасцинирующая среда: «Нетрудно прийти к заключению о том, что не только сериал «Шерлок», но и кино в целом создает для зрителя среду, частью которой, понимая это или нет, он сам давно уже является. Собственно, Холмс и выражает эту фасцинацию, эту завороченность зрителя уже не объектом, а той средой, в которой зритель полностью теряет автономию» [12, с. 86]. Шерлок — «это всего лишь тот промежуток, через который проносятся разряды» [12, с. 86]. Е. В. Петровская выделяет Шерлока Холмса (актер Б. Камбербетч), полагая его не фигурой, но «промежутком» для зрительского импульса. Однако ничто не мешает нам точно так же рассматривать сцены, отдельные серии и даже сезоны сериала как «промежутки» большего или меньшего масштаба. Создание фасцинирующих эмоционально-чувственных сред, пронизанных импульсами различной силы и частоты, является сегодня наиболее актуальной задачей масс-медиа, индустрии игр, зрелищных искусств, музеев и других институций, опирающихся на визуальные технологии. Фильм, сериал или музейная инсталляция больше не соответствуют монокаузальной однонаправленной схеме «форма/содержание», а превращаются в открытые ландшафты антропологических путешествий [20].

### Сериал XXI века и гедонистическая онтология кино: порождающие модели.

Восприятие зрителем визуальной продукции сегодня описывается в терминах партиципации [3] и перформации [16]. Последняя порой трактуется в смысле деградации культурного сознания и культурной памяти зрителя: «<...> не способное к рефлексии сознание оказывается идеальным объектом манипулирования» [16, с. 36]. Риск такой зависимости, «новой животности», как определяет ее Г. В. Тульчинский, ссылаясь на Д. Агамбена [16, с. 36], разумется есть, но эффект современного телесериала намного сложнее, чем эффект простой манипуляции посредством рекламы или сетевой ленты новостей. Тем не менее партиципация и аффектированное эмоциональное «перформатирование» зрителя в случае современного телесериала, безусловно, превосходят по своей интенсивности осмысление и познавательную рефлексивность.

Понимая теперь телесериал как особую fasciniрующую среду, мы можем составить характеристики и типологию таких сред в зависимости от намерений авторов, а эти намерения свести для начала к небольшому числу задач, определенных современным состоянием культуры и отвечающих наиболее массовым гедонистическим потребностям. Пользуясь методом, ранее принятым в нашей статье «Гедонистическая онтология фильма: порождающие модели», мы можем классифицировать телесериалы как среды, сформированные по определенной модели, отвечающей следующим гедонистическим потребностям:

- а) потребности перцептивного (тактильно-предметного, оптического, алиментарного, сексуального и т. д.) наслаждения,
- б) потребности моторного наслаждения свободным движением и мускульным усилием,
- в) потребности психологического комфорта в момент снятия тревоги и страдания (покоя, победы, достижения цели),
- г) потребности познавательного удовольствия (снятия гносеологической неопределенности, удовлетворение любопытства, развлечение новизной информации),
- д) потребности бытийной полноты.

Или как модели (в нашей терминологии) алиментарные, паркурные, аркадные, детективные, экзистенциальные соответственно [7].

Можно с большой долей уверенности предположить, что современная практика общения зрителя с телесериалом сводится не к поиску увлекательных историй, но к поиску состояний, индуцированных fasciniрующей визуальной средой. Наиболее востребованы чувственно-эмоциональные среды первых четырех моделей, в особенности алиментарной, что демонстрирует высокий рейтинг таких сериалов как «Ход королевы», «Аббатство Даунтон» или того же «Шерлока», искусно сочетающего алиментарную модель с паркурной. Значительно меньшая популярность пятой, экзистенциальной модели объясняется, во-первых, редкостью ее появления. Во-вторых, тем, что зритель, безотчетно ориентированный на поиски очевидных удовольствий, склонен искать их и там, где они не предполагаются: в разреженных или, напротив, сложно устроенных средах религиозного и философского опыта. А обманываясь в ожиданиях, отвергает фильм или сериал. В оценке популярности моделей мы ориентируемся на статистику фандомов, поскольку она дает наиболее чистые, беспримесные результаты зрительской fascinиации. Например, рейтинг сериала «Черное зеркало» по шкале IMDb, учитывающей фестивальную успех, отзывы критиков и зрителей, — 91 %, а рейтинг «Аббатства Даунтон» — 73 %. Но если говорить о зрительской fascinиации, картина существенно меняется: 8,7 тысяч откликов в фандоме «Аббатства Даунтон» и только 42 — в фандоме «Черного зеркала»<sup>1</sup>.

Сериал «Черное зеркало», по нашей схеме, представляет модель пятого порядка. Для французского социолога В. Суска он является примером религиозной fascinиации, смоделированной современным высокотехнологичным стриминговым телевидением. Согласно наблюдениям автора, «Черное зеркало» ориентировано по сакральным осям западной культуры и должно привести зрителя к переживанию трансцендентальной благодати, не допускающей ни изъянов, ни теней, ни двусмысленностей [20]. Во всяком случае, эпизоды «San Junipero» (Black Mirror, 2016), «Black Museum» (Black Mirror, 2017), «Bandersnatch» (Black Mirror, 2018), проанализированные В. Суска, подтверждают его выводы.

Нас, однако, занимает иной вариант пятой модели, включающий зрителя в среду философской «призаданности» (М. Мармашвили) о переходных моментах идентификации, об утрате и нахождении своей самости, об опыте одиночества, свободы,

<sup>1</sup> URL: <https://www.fanfiction.net/tv>.

страха смерти. Такую модель мы находим в сериале «Рассказы из Петли» (Amazon Studio, Fox 21 Television Studios, США, 2020).

**«Рассказы из Петли»:  
экзистенциальная проблематика  
и ее визуальное воплощение  
в сериале**

Сериал «Рассказы из Петли» был создан по мотивам книги шведского художника Симона Столенхага [18], созданной в технике цифровой живописи и в жанре, сложно определимом как ретро-футуризм и одновременно антиутопия. Действие происходит в пригородах Швеции, где встречаются и пробуют установить контакты обитатели европейской провинции 1980-х годов и разрозненные части отдаленного техногенного будущего, своего рода останки антимира, обладавшего собственными пространственно-временными параметрами и населенного биоморфными механическими объектами. «Рассказы из Петли», в основном, трактуются киноведами и социологами как научно-фантастический сериал [4; 22] с отдельными антропологическими тезисами [4; 20] и критикой технократии [18; 19]. По нашему мнению, это не совсем точная интерпретация данного феномена. Мы полагаем, что, с одной стороны, «Рассказы из Петли» вписываются в частный контекст американского кинематографа 2005—2020 годов, так или иначе озадаченного адаптацией национального сознания к травме 11 сентября 2001 года. Речь сейчас не о фильмах, сюжетно основанных на реальных событиях, но о фильмах, где герой справляется с болью, страхом, утратой. Самые значительные результаты адаптации к травме заметны в фильмах 2017—2019 годов: в «Человеке на Луне» (2018), в «Бегущем по лезвию 2049» (2017), в фильмах, иронически переписывающих травматические эпизоды американской истории («Однажды в Голливуде», 2019), и даже в фильмах, спекулирующих на травме («Джокер», 2019, «Доктор Сон», 2019). Фабулы этих лент не касаются исходного травматического акта 11 сентября 2001 года. Но нас занимает сейчас не фабульное соответствие, а телесная схема как психическая форма внутреннего представления тела, очевидно изменившаяся в американском кино после террористического акта, и продолжающаяся меняться. Было бы упрощением сказать, что фильмы, муссирующие посттравматический синдром, имеют терапевтическое значение, помогая американцам перейти от печали к возме-

здию. Скорее всего, травма 11 сентября обнаружила латентные процессы и состояния, которые и без нее привели бы рано или поздно к ревизии национального тела. Так же, как события 1990-х в России лишь ускорили процесс распада культурного тела, начавшийся уже в середине 1970-х. Поэтому рефлексии 2005—2020-х годов имеют более глубокий характер, нежели простая реакция на болезненный удар противника.

С другой стороны, «Рассказы из Петли» вписываются в широкий контекст глобальной культуры XXI века, утратившей географические дистанции, экономические и политические доминанты, классические определения и разграничения, связанные с нацией, гендером, социобиологическим и социокультурным статусом. В таком аспекте «Рассказы из Петли» представляются развернутой философско-антропологической рефлексией, имеющей значение не только для американской нации, но и для всякого мыслящего европейца или россиянина.

По жанру сериал «Рассказы из Петли» представляет собой антиутопию: действие происходит в фантастической реальности, в некоем городке, жители которого живут рядом с центром экспериментальной физики, именуемым Кольцом или Петлей. В недрах центра находится фантастический объект гравитон, воздействующий на окружающее и провоцирующий события сериала: пространство и время искривляются, замыкаются в кольцо, становятся возможными путешествия во времени и т. д. На фоне футуристического ландшафта героев фильма продолжают мучить вечные вопросы: кто я; в чем смысл моей жизни; как преодолеть чувство одиночества, страха, отчаяния; как сохранить мужество и веру перед лицом смерти.

С философско-антропологической точки зрения, «Рассказы из Петли» представляют серию философских штудий об отношениях «я» с собственными онтическими обстоятельствами. Фантастическое допущение технологии, генерирующей пространственно-временные искривления, петли и замыкания линий идентификации, служит всего лишь пластическим материалом, делающим ход размышлений метафорически-наглядным.

Восемь эпизодов «Рассказов из Петли» моделируют восемь лиминальных состояний, которые можно назвать состояниями онтологической левитации:

- состояние потерянности («Петля» / «Loop», р. Марк Романек.),
- дискомфорт в чужой среде («Перемещение» / «Transpose», р. Ким Со Ён),

- дистрофия внутреннего социализирующего контроля («Стазис» / «Stasis», р. Дебра Уолш),
- состояние перехода в смерть («Эхосфера» / «EchoSphere», р. Э. Стэнтон),
- забота, выходящая за пределы допустимой рефлексии («Контроль» / «Control», р. Т. Меланц ),
- конфликт «я»-идентичности с «я»-тождественностью («Параллели» / «Parallel», р. Ч. Макдауэлл),
- комплексное состояние страха, ужаса, физического страдания, травмы, психологической фиксации в травмирующих обстоятельствах («Враги» / «Enemies», р. Т. Уэст),
- рефлексия собственного тела как Другого («Дом» / «Home», р. Д. Фостер).

Наиболее интересными в контексте нашей задачи являются три эпизода: «Стазис» / «Stasis» (р. Д. Уолш), «Параллели» / «Parallel» (р. Ч. Макдауэлл), «Враги» / «Enemies» (р. Т. Уэст). Они важны для нас как иллюстрации общих теоретических положений о «слабых знаках», моделирующих «холодные» визуально-информационные среды, которые побуждают зрителя к переходу в состояние наслаждения («Шерлок»), веры («Черное зеркало») или философского состояния мысли. Последнее и является задачей «Рассказов из Петли».

### 1. «Стазис»

Фантастическое допущение «Стазиса» — это существование аппарата, устанавливающего искусственную паузу во всех физиологических и механических процессах в необозримом пространстве на неопределенное время. Вне стазиса находится лишь пользователь аппарата, защищенный энергетическим полем специального браслета. Такой аппарат попадает в руки героине эпизода (Николь Ло), и у нее находятся причины привести его в действие, то есть на время остановить ход вещей и разомкнуть не удовлетворяющие ее социальные связи.

Сюжет мог бы развернуться как мелодрама с тремя любовными линиями: героиня — ее жених, героиня — юноша-инвалид, которого она встречает на берегу озера, мать героини — ее любовник, механик из Петли. Но устройство эпизода не позволяет ограничиться этой конструкцией. Есть целый ряд слабых визуальных знаков, «мест» (О. Аронсон), отсылающих скорее к фильмам М. Антониони, чем к научной фантастике. В диалогах и закадровых монологах «Стазиса» задается риторический вопрос о сча-

тье и его кратковременности. «Остановись мгновение, ты прекрасно» или, напротив, «некоторые вещи прекрасны, потому что они не вечны», — такие афоризмы звучат в речах персонажей, но само пространство «Стазиса» неопределенно, пустынно и невыразительно. Оно размечено футуристическими объектами, функцию и назначение которых угадать невозможно. И поскольку ни природа, ни технология не экспрессивны, а погружены как бы в аутическое состояние, ландшафт «Стазиса» представляет ряд ничейных зон, зон отчуждения, зависающих между городом и пустыней, миром социальным и природным. Опорные фигуры и знаки сюжета в этом разреженном пространстве расположены таким образом, что требуют от зрителя значительного усилия удержать полученный сигнал в ожидании следующего, который может сцепиться с уже имеющимся и укрепить цепочку смысла. Так три далеко отстоящих сигнала: звук, которым мать бросает сережку на туалетный столик, вернувшись с семейного торжества; застывающее лицо героини в тот момент, когда ее обнимает официально признанный жених; пальцы, купающиеся в потоке встречного воздуха и закрывающиеся как раковина, когда отец окликает героиню, должны при таком усилии очертить, в конце концов, область смыслов, связанных с несовпадением реальности и внутреннего субъективного представления о счастье. При этом слабые знаки не разрабатываются в сюжете, а остаются намеками. Драматургически несвобода героини недостаточно оправдана поступками окружающих. Ее недовольство вызвано скорее отвлеченной мыслью о возможности полной свободы, чем действительной зависимостью от родителей или жениха.

Фантастический аппарат позволяет проверить гипотезу абсолютной свободы как счастья, отключив весь остальной мир и введя его в состояние стазиса. В эксперимент по тотальному снятию социального контроля героиня берет спутника. Это может быть выражением симпатии, жалости или эгоистического страха в зависимости от того, как решится зритель воспринять флюиды дуэта Николь Ло и Дэниэла Кана. На самом деле эти флюиды неразличимы уже в первой сцене, когда героиня просит юношу показать ей искаленную ступню. Этой сцене недостает ни заботы, ни жестокого любопытства, чтобы быть прочитанной однозначно. Но можно ее воспринять и как проверку документов на переходе в другой режим бытия. Причин несвободы героини мы не знаем, но можем догадываться или

просто принять их как данность. Причины несвободы юноши физически очевидны. Несложно допустить, что в ряду других причин намерение взять с собой в эксперимент такое же несвободное существо может быть определяющим. Предпочтительней быть вместе с кем-то, чтобы избежать проблемы диалога со своим «я». Состояние героини в сценах лирического сближения далеко от влечения, хотя и не лишено эротической заинтересованности. В большей степени оно выдает заинтересованность другим несвободным существом. Так что проблема «Стазиса» все отчетливей определяется как проблема свободы, а вовсе не счастья.

Действия, которые совершают персонажи в среде стазиса (точнее, действия, к которым принуждает героиня своего спутника) — это ряд табуированных или противозаконных актов: фривольные шутки над прохожими, грабеж магазина, захват чужого дома, непристойные действия среди бела дня на людной улице. То, что прохожие, водители, велосипедисты замерли в незаконченной фазе движения, не устраняет их присутствия вокруг персонажей, предающихся любви посреди мостовой. Напротив, как раз это неучастливое присутствие и невидящее наблюдение больше всего возбуждает героиню, как будто одной внешней свободы от социума недостаточно, и необходимо, преступая закон, проверять себя самого на абсолютность этой свободы. И это же положение смущает зрителя телесериала, поскольку теперь он не может принять только одну ситуацию: либо интимную, либо социальную. То, что могло стать для него более-менее чувственным удовольствием, становится предметом рефлексии, не теряя своей феноменологической полноты. А то, что могло быть тезисом этики, осуществляется в висцеральном переживании. Этот акт философствования, взятый в его открытости, незавершенности, повторяется еще более экспрессивно в кульминации «Стазиса». Согласно фабуле героиня в поисках элемента питания для своего фантастического аппарата попадает в дом Механика и застаёт там свою мать. Хотя «застаёт» — не совсем точное слово. Стазис накрывает этот дом, и спальню, и любовников в момент их полного уединения и свободы. Под холодным оскорбленным взглядом дочери мать пребывает в застывшем мгновении счастья. С точки зрения социума, это счастье называется супружеской изменой. Но здесь и сейчас, в закрытом пространстве спальни, двое как будто свободны от мира и могут назвать это просто счастьем. Зрелище дает героине

возможность отчуждения своей собственной ситуации. Это не иллюстрация к положению Канта о моральном законе. Это проверка положения. Смешанное ощущение испытывает героиня, наблюдающая пару, словно нарочно застывшую в экстазе. Это дискомфортное чувство узнавания и шока, сочувствия и неловкости передается зрителю, вынужденному балансировать между житейской оправданностью и моральной ущербностью актов «свободы», совершенных персонажами. Это не этическая оценка происходящего, но длящийся процесс понимания, что отсутствие социального контроля не отменяет категорический императив личности. По мысли И. Канта, «это еще не подлинная моральная максима нашего поведения, подобающая нашему положению как людей среди разумных существ, если мы позволяем себе, словно какие-то волонтеры, с гордым высокомерием отстранять все мысли о долге и независимо от веления только ради собственного удовольствия делать то, для чего нам не нужно было бы никакого веления» [6, с. 191].

## 2. «Параллель»

П. Рикер в книге «Я-сам как другой» пишет: «Самость самого себя подразумевает инаковость в столь глубинной степени, что одну невозможно помыслить без другой, что одна, скорее, переходит в другую, если говорить на языке Гегеля. С «как» нам бы хотелось связать сильное значение, не только сравнения — самого себя, подобного другому, — но еще и импликацию: самого себя в качестве... другого» [13, с. 18].

Это философское положение «Параллель» представляет не в форме тезиса, но в модусе состояния. В этом состоянии пребывает персонаж по имени Гаддис, и в это же состояние вовлекается зритель, даже не читавший Рикера и не помышлявший о философской герменевтике. Фантастическое допущение эпизода — это наличие транспорта, переносящего Гаддиса в параллельный мир, где существует он же, но в реализации собственных представлений об идеальной жизни. Здесь есть просторный дом, огромная коллекция пластинок, круг друзей и, главное, тот самый спутник жизни, о котором он только мечтал в своей тусклой обыденности.

Проблема различения «idem» (тождественность) и «ipse» (самость) принимает в эпизоде качество сложности различения двух исполнителей Ато Эссандо (Гаддис 1) и Кевина Харриса (Гаддис 2). Режиссерское

решение заключается в том, чтобы, не пользуясь цифровыми способами мультипликации одного актера, взять на роль Гаддиса ipse и Гаддиса-idem исполнителей, очень схожих между собой, но все же разных. Прием мультипликации хорошо знаком зрителю и не составляет трудностей восприятия. В первых, надежное ощущение «неизменного ядра персональности» исполнителя двух разных ролей снимает проблему их различия. Раздвоение самости принимается при этом как временное условие игры. Во вторых, различая две версии исполнителя, авторы обычно наделяют их ярко-отличительными атрибутами, еще более упрощая задачу для зрителя. Кастинговое решение «Параллели» задерживает зрительское восприятие сюжета в точке необходимого, но сложного, не завершающегося сравнения двух ипостасей персонажа. Ощущение различия фундируется знанием о различии физическом (два разных исполнителя). Сравнение усложняется, неполным физиогномическим подобием актеров. Знание о различии требует подтверждения, это подтверждение требует пристального внимания к неявным отклонениям в физическом подобии вроде чуть иной линии нижней губы или чуть иному рельефу подбородка, и это делает процесс восприятия эпизода напряженным, мобиливающим зрителя.

Кроме того, выбор на эту двойную роль актеров-афроамериканцев в данном случае играет важную роль. Опыт американского и европейского кинематографа, исторически имевшего дело главным образом с актерами европейской расы и с лицом европейского типа, позволяет зрителю читать такое лицо как открытую книгу, с первого взгляда опознавая структуру, содержание и смысл «текста», улавливая мельчайшие нюансы пластических знаков. Но восприятие не-европейского лица затруднено: сам цвет кожи уже является препятствием к прочтению черт и их мимической игры. Это текст на другом телесном языке, и необходимо совершить усилие адекватного «перевода». Вероятно поэтому персонажи иной расы (китайцы, японцы, индусы, африканцы) до сих пор в евро-американском кино, как правило, остаются в статусе «маски», экспрессивного и обобщенного типа, условного знака. Это еще одна трудность восприятия сходства и различия в персонажах «Параллели». Зрителю все время приходится делать различие, но лица актеров таковы, что сделать его сложно: пластические и мимические отличия на порядок слабее, чем очевидное сходство по базовым характеристикам расового типа.

Выбор гендерной ориентации персонажа обусловлен той же самой задачей усложнить различие ipse /idem. Будь на месте объекта любви Гаддиса темнокожая или белая женщина, дескриптивные характеристики упростили бы эту задачу до полной очевидности. Но принятое условие способно вызвать у зрителя либо внутреннее отторжение, либо сложную работу по отчуждению мелодраматического сюжета и перевода гендерных характеристик на глубину их истока, где они окажутся онтическим выражением несовпадения «я» и «я-другой». Во всяком случае, восприятие этого сюжетного условия представляет трудность для большинства зрителей, поскольку само условие, как и в случае с расовым условием, не упрощено до толерантной или, напротив, вызывающей схемы. Но оно же представляет трудность и для персонажа, хотя для него это не гендерная проблема, а проблема странной гомогенности идеального и реального.

Различение ipse и idem персонажа в конце концов сводится к различению в его «я» двух ипостасей: идеальной (самое само, по выражению А. Лосева) и реальной, адаптированной к «другому» (внешнему миру, социуму). Проблема заключается в их одновременном существовании и в непреклонности требования, обращенного к «моей» личности: быть собой и быть со всеми, сохранять свою сердцевину и принимать условия социального компромисса. Идеальному «я» больно существовать в мире, где нет ему столь же идеального соответствия. Эту драму «Параллель» моделирует достаточно определенно, но дает ей не мелодраматическое, а философское разрешение. Сюжет начинается в акте отторжения «другого» как угрозы «самости» персонажа, проходит через перипетии распознавания «я» как «другого» и разрешается в приятии «другого» как части диалектического единства.

Есть ли возможность иного, не философского, а мелодраматического или научно-фантастического восприятия эпизода? Да, есть. Но в таком случае это восприятие будет либо избирательным, отбрасывающим слишком многие режиссерские решения и тем самым разрушающим структуру и смысл «Параллели», либо оно вообще не состоится, так как сведется к вполне возможному отторжению эпизода, резко не совпадающего с гендерными и расовыми идентификациями зрителя. И то, и другое не входит в планы авторов, следовательно, «Параллель» рассчитана на иное, а именно философское восприятие.

### 3. «Враги»

Эпизод «Враги» концентрирует знакомые каждому человеку экзистенциальные состояния тревоги, отверженности, одиночества. Сюжет эпизода построен симметрично, хотя эта симметрия обнаруживается не сразу. Первая конструкция — это история подростка, предательски брошенного на необитаемом острове, пережившего страх, голод, травму, болезненное состояние после укуса змеи, зрелище собственного деградирующего беспомощного тела, затем, после спасения, ампутации и комплекс инвалидности. История завершается взрослением персонажа, его адаптацией к травме, удачным замещением отсутствующей руки высокотехнологичным протезом, психологической, моральной и социальной компенсацией в виде престижной работы, любящей жены, сыновей, крепкой семьи, комфортного дома.

Вторая конструкция имеет фантастическое фабульное допущение: носителем травмы является неудачная модель андроида, выбракованная и отправленная в изгнание на необитаемый остров. Андроид-инвалид пытается выживать в ситуации полного одиночества, крайнего бытового дискомфорта, крайнего социального отторжения. Для всех, кто осведомлен о его существовании, он — монстр, ужасное и отвратительное существо. Для всех, кроме его создателя, который одновременно является отцом главного героя.

Сюжетная симметрия обнаруживается во второй «взрослой» части истории и некоторое время воспринимается как параллель или доказательство от причины: травма, нанесенная сыну, есть следствие «греха» отца, нанесшего травму естественному порядку вещей; наше сострадание и готовность идентифицировать себя с другими существами этого мира — залог мировой гармонии и т. д. Но место и ситуация, где эта симметрия принимает пластический вид, сводит линии к точке сюжетно-психологического пересечения, и формула ответа на вопрос об адаптации к травме складывается с болезненной, но необходимой прямоотой. Это встреча двух калек — частично роботизированного человека и частично очеловеченного робота — на острове, там же, где они впервые встретились тридцать лет назад. Ничего не происходит в кадре кроме долгого пристального взгляда героев в свое отражение напротив. Пауза так пластически объемна и выразительна, что ответ на вопрос об адаптации к травме начинает проясняться для зрителя сам собой, складываясь из наведенных ви-

зуальным образом ощущений тьмы, потерянности, незащищенности, едва согревающего огня, родства с собственной травмой, мужества принять ее как неотменимый факт. Адаптироваться к травме — значит научиться с ней жить. Фигурально говоря, оставаться в глубине души все на том же острове, в той ночи, где был так страшно потерян и разрушен. И непрестанно, каждый день и час, находить в себе силы возвращаться. Такова философская рефлексия травмы, столь актуальная для XXI века, радикально отличная от социокультурной идеи реабилитации или возмездия, которая была панaceей от любых травм еще в 1980—1990-е годы.

### Заключение

Проведенный нами анализ взаимодействий визуального (телесериального) образа со зрителем в первые десятилетия XXI века показал, что сравнительно со второй половиной XX века функции телесериала существенно изменились: вместо развлекательно-нарративных задач решаются задачи императивного наведения определенного эмоционального-психологического состояния на суггестивном уровне, то есть целенаправленное фасцинирование зрителя. Диапазон таких наведенных состояний широк, но сводится к пяти основным гедонистическим моделям разной сложности, среди которых имеет место экзистенциальная модель, вводящая зрителя в состояние философской рефлексии.

Орудием фасциации при этом служит не отдельно взятый элемент сериала (фабульная конструкция, работа актера, детали сценографии и т. д.), но смоделированная техническими и художественными средствами визуальная среда, обладающая собственными качественными характеристиками. Среди других знаковых сериалов XXI века «Рассказы из Петли» занимают особое место, поскольку, соответствуя экзистенциальной модели, создают для зрителя специфическую среду философской рефлексии. Инструментом создания такой среды являются так называемые «слабые знаки» (О. Аронсон). Материализованные как неопределенные или двойственные характеристики среды, персонажей, мотивов их поведения, «слабые знаки» вынуждают зрителя к рефлексии, а поскольку сюжеты сериала основаны на экзистенциальных ситуациях потерянности, свободы, одиночества, поисков своего «я», тревоги, травмы, перехода в смерть и т. д., эту рефлексию вполне можно назвать философской.

«Рассказы из Петли», обращенные к суггестивному чувственному опыту зрителя, демонстрируют экзистенциальный кризис современного человека, неустойчивость дескриптивных идентичностей (раса, пол, социальный статус), чувство неопределенности и страха перед будущим, чувство отторжения и потерянности, и вместе с тем, побуждая зрителя к философской рефлексии, способствуют преодолению этого страха и этой потерянности.

1. Аронсон О. В. Кино и философия: от текста к образу. М.: ИФ РАН, 2018. 109 с.

2. Ворошилова М. Б. Креолизованный текст: кинотекст // Политическая лингвистика. 2007. № 22. С. 106—110.

3. Деникин А. А. К определению термина «партиципация» в контексте современных художественных практик // Наука телевидения. 2018. № 14. С. 58—79.

4. Долин А. Роботы как залог бессмертия // Искусство кино. 2020. № 5/6. URL: <https://kinoart.ru/reviews/roboty-kak-zalog-bessmertiya-anton-dolin-razbiraet-serial-rasskazy-iz-petli> (дата обращения: 14.03.2021).

5. Зарецкая А. Н. Картина мира телесериала через призму когнитивной лингвистики // Вестник Челябинского государственного университета. 2013. № 24 (315). Филология. Искусствоведение. Вып. 82. С. 88—90.

6. Кант И. Метафизика нравов. М.: Родина, 2019. 271 с.

7. Конфедерат О. В., Дядык Н. Г. Гедонистическая онтология фильма: порождающие модели // Социум и власть. 2020. № 3 (83). С. 74—84.

8. Корчагин С. С., Кравченко А. К. Транслатологическая специфика локализации экранного текста в телесериале «Шерлок» // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии : сб. тр. науч.-практ. конф. 2016. № 1 (56). С. 164—170.

9. Маклюан Г. М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц.: Кучково поле, 2003. 464 с.

10. Мэтт Х. «Черное зеркало», имплицитная религия и сакрализация «запойных просмотров» научной фантастики // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 37 (3). С. 102—123. DOI: 10.22394/2073-7203-2019-37-3-102—123.

11. Пейгина Л. В. Идентичность субъекта фантомной культуры как автопроект в условиях общества постмодерна: диалектика вызова и безопасности // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018. № 30 С. 102—110. DOI: 10.17223/22220836/30/11

12. Петровская Е. В. «Brainy is new sexu»: Шерлок Холмс, абдукция и нейросети // Философский журнал. 2019. Т. 12, № 1. С. 74—89. DOI: 10.21146/2072-0726-2019-12-1-74-89.

13. Прохоров А. В. Веб-сериалы: специфика и ключевые особенности формата // Художественная культура. 2019. Т. 2, № 3. С. 394—413.

14. Рикёр П. Я-сам как другой: пер. с фр. М.: Изд-во гуманитар. лит., 2008. 416 с.

15. Строева О. В. Судьба антиутопий и неolibеральные ценности в современной сериальной продукции // Наука телевидения. 2020. № 16 (4). С. 11—29.

16. Тульчинский Г. Л. Экран и фактор скорости: от нарративов к перформативам // Наука телевидения. 2019. № 15 (2). С. 29—40.

17. Четина Е. М., Клейкова Е. А. Фандомы и фанфики: креативные практики на виртуальных платформах // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2015. Вып. 3 (31). С. 95—104.

18. Hall C.L. Simon Stålenhag's evocative art has been rendered as something ponderous and opaque // Polygon. Vox Media. 2020. Apr. 3. URL: <https://www.polygon.com/reviews/2020/4/3/21205927/tales-from-the-loop-review-amazon-prime-streaming-simon-stalenhag> (дата обращения: 14.03.2021).

19. Goldberg L. 'Tales From the Loop' TV Series Set at Amazon // Hollywood reporter. 2018. July 17. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tales-loop-tv-series-set-at-amazon-1127706> (дата обращения: 14.03.2021).

20. Rivera J. Tales from the Loop turns small-town America into a sci-fi feelings machine // The Verge. Vox Media. 2020. Apr. 6. URL: <https://www.theverge.com/2020/4/6/21207571/tales-from-the-loop-review-amazon-sci-fi-robots> (дата обращения: 14.03.2021).

21. Susca V. Le game s'est fait vie. Sociologie de Black Mirror et post-sérialité télévisuelle // Funes // Journal of Narratives and Social Sciences. 2019. Vol. 3. P. 26—38. URL: <http://www.serena.unina.it/index.php/funes/article/view/6570> DOI: <https://doi.org/10.6093/2532-6732/6570> (дата обращения: 14.03.2021).

22. Thomas J. 'Tales from the Loop' is superb sci-fi // Michigan Daily. 2020. April 5. URL: <https://www.michigandaily.com/section/arts/%E2%80%98tales-loop%E2%80%99-superb-sci-fi> (дата обращения: 14.03.2021).

## References

1. Aronson O.V. (2018) Kino i filosofija: ot teksta k obrazu. Moscow, IF RAN, 109 p. [in Rus].

2. Voroshilova M.B. (2007) *Politicheskaja lingvistika*, no. 22, pp. 106—110 [in Rus].

3. Denikin A.A. (2018) *Nauka televidenija*, no. 14.1, pp. 58—79 [in Rus].

4. Dolin A. (2020) *Iskusstvo kino*, no. 5/6. Available at: <https://kinoart.ru/reviews/roboty-kak-zalog-bessmertiya-anton-dolin-razbiraet-serial-rasskazy-iz-petli>, accessed 14.03.2021. [in Rus].

5. Zareckaja A. N. (2013) *Vestnik ChelGU*, no. 24 (315), pp. 88—90 [in Rus].

6. Kant I. (2019) *Metafizika nravov*. Moscow, Rodina, 271 p. [in Rus].

7. Konfederat O.V., Djadyk N.G. (2020) *Socium i vlast'*, no. 3 (83), pp. 74—84. [in Rus].

8. Korchagin S.S., Kravchenko A.K. (2016) *V mire nauki i iskusstva: voprosy filologii, iskusstvovedenija i kul'turologii*, no. 1 (56), pp. 164—170 [in Rus].

9. Makljuan G.M. (2003) *Ponimanie Media: Vneshnie rasshirenija*. Moscow, Zhukovskij, KANON-press-C, Kuchkovo pole, 464 p. [in Rus].
10. Mjett H. (2020) *Gosudarstvo, religija, cerkov' v Rossii i zarubezhom*, no. 37 (3), pp. 102—123 [in Rus].
11. Pejgina L.V. (2018) *Vestnik TGU. Kul'turologija i iskusstvedenie*, no. 30, pp. 102—110 [in Rus].
12. Petrovskaja E.V. (2019) *Filosofskij zhurnal*, no. 1, pp. 74—89 [in Rus].
13. Prohorov A.V. (2019) *Hudozhestvennaja kul'tura*, no. 3, pp. 394—413 [in Rus].
14. Rikjor P. (2008) *Ja-sam kak drugoj*. Moscow, Izdatel'stvo gumanitarnoj literatury, 416 p. [in Rus].
15. Stroeva O.V. (2020) *Nauka televidenija*, no. 16.4, pp. 11—29 [in Rus].
16. Tul'chinskij G.L. (2019) *Nauka televidenija*, no. 15.2, pp. 29—40 [in Rus].
17. Chetina E.M., Kljukova E.A. (2015) *Vestnik Permskogo universiteta. Rossijskaja i zarubezhnaja filologija*, no. 3 (31), pp. 95—104 [in Rus].
18. Hall C. L. (2020) Stålenhag's evocative art has been rendered as something ponderous and opaque. Polygon // Vox Media. Available at: <https://www.polygon.com/reviews/2020/4/3/21205927/tales-from-the-loop-review-amazon-prime-streaming-simon-stalenhag> (accessed 14.03.2021) [in Eng].
19. Goldberg L. (2018) 'Tales From the Loop' TV Series Set at Amazon // Hollywood reporter. Available at: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tales-loop-tv-series-set-at-amazon-1127706>, accessed 14.03.2021 [in Eng].
20. Rivera J. (2020) Tales from the Loop turns small-town America into a sci-fi feelings machine // The Verge. Available at: <https://www.theverge.com/2020/4/6/21207571/tales-from-the-loop-review-amazon-sci-fi-robots>, accessed 14.03.2021 [in Eng].
21. Susca V. (2019) Le game s'est fait vie. Sociologie de Black Mirror et post-sérialité télévisuelle // Funes. Journal of Narratives and Social Sciences, pp. 26—38 [in Eng].
22. Thomas J. (2020) 'Tales from the Loop' is superb sci-fi // Michigan Daily. Available at: <https://www.michigandaily.com/section/arts/%E2%80%99tales-loop%E2%80%99-superb-sci-fi>, accessed 14.03.2021 [in Eng].

**For citing:** Konfederat O.V., Dyadyk N.G. Philosophical and anthropological aspects of the XXI century television series «Tales from the Loop» (2019) as an experience of philosophical reflection // *Socium i vlast'*. 2021. № 3 (89). P. 55—66. DOI: 10.22394/1996-0522-2021-3-55-66.

DOI 10.22394/1996-0522-2021-3-55-66

UDC 7.01

## PHILOSOPHICAL AND ANTHROPOLOGICAL ASPECTS OF THE XXI CENTURY TELEVISION SERIES «TALES FROM THE LOOP» (2019) AS AN EXPERIENCE OF PHILOSOPHICAL REFLECTION

**Olga V. Konfederat,**

Chelyabinsk State University,  
Associate Professor of the Department Chair  
of Russia's and Foreign Countries' History,  
Cand.Sc. (Cultural Studies), Associate Professor.  
The Russian Federation, 454129,  
Chelyabinsk, ulitsa Bratyev Kashirinykh, 129.  
E-mail: olga.confederat@yandex.ru

**Natalia G. Dyadyk,**

South Ural State Humanitarian  
Pedagogical University,  
Associate Professor of the Department Chair  
of Philosophy and Cultural Studies,  
Cand. Sc. (Philosophy).  
The Russian Federation, 454080,  
Chelyabinsk, prospect Lenina, 69.  
E-mail: djadykng@cspu.ru

*Abstract*

**Introduction.** Analyzing the popularity of television series in the XXI century makes it possible to conclude that this format of video production has changed significantly in comparison with the second half of the XX century: the fascinating (seductive, enchanting) function in it dominates over the narrative-entertaining one. At the same time, not only the individual performer becomes the instrument of fascination, but the entire specially created visual environment of the series. This situation makes it possible for a researcher, on the one hand, to identify the most significant emotional and psychological needs of modern society and thereby clarify some of the philosophical and anthropological aspects of today's culture. On the other hand, it makes it possible to classify serial production on the basis of hedonistic values, that is, to identify the basic models by which the fascinating environments of popular serials are created. One of such models, the existential one, becomes the subject of special attention in the article.

The purpose of the study is to present the existential model as one of five generative models of the screen spectacle on the basis of analyzing visual cues from the 2020 television series (Tales from the Loop. Amazon Studio, Fox 21 Television Studios, USA, 2020); to consider «Tales from the Loop» as a screen model that gives a viewer the experience of philosophical and anthropological reflection.

**Methods:** In the course of the study, the authors use general scientific methods of analysis and synthesis; the method of phenomenological reduction, which makes it possible to record the sensually perceived qualities of object-spatial screen images; a hermeneutic method that makes it possible, on the basis of visible sign structures, to reveal the deep intentions of a visual image.

**The scientific novelty** lies in the fact that we consider the television series as an anthropological phenomenon, not only reflecting the interests, aspirations and values of the society, but also modeling the society through a deep suggestive (fascinating) influence. A typology of such environments is created, corresponding to basic hedonistic needs and reflecting the degree of demand for certain states of pleasure in modern society. The method of creating a visual environment that draws a viewer into a state of philosophical reflection, which in this case is interpreted as a way to achieve «the fulfillment of being» (Aristippus), is specially clarified.

**Results.** In the course of the analysis, the authors applied to television production a hedonistic-ontological typology of a visual image, which includes five generative models; a targeted analysis of the popularity of the most influential television series of the 2000s – 2020s was carried out, taking into account the level and causes of spectator fascination; as exemplified by the television series «Stories from the Loop» and in the course of the analysis of its visual components, it becomes clear how the modern series succeeds in involving a viewer in a state of philosophical reflection.

**Conclusions.** The philosophical and anthropological analysis of the modern television series shows that the entertainment and narrative functions that are relevant for the twentieth century have been replaced by the function of fascination, a deep influence on a viewer at a suggestive level. In this case, the purpose of fascination is to involve a viewer not only in hedonistic states of pleasure, but also in states of faith or philosophical reflection.

*Key words:*

TV series,  
fascinating visual environment,  
generating movie models,  
existential issues,  
philosophical anthropology.