



От документализма к геймкору: творческая эволюция Хармони Корина

Н.А. Цыркун

доктор искусствоведения

ORCID: 0000-0002-6723-5870

AuthorID: 733353

DOI: 10.69975/2074-0832-2025-63-1-42-55

В статье рассматривается творческая история тридцатилетней работы в кинематографе современного американского сценариста и режиссера Хармони Корина с присущим ему стремлением к новаторству и обновлению киноязыка, а также синтезу с техниками видеоарта и видеоигр с целью активной вовлеченности зрителя в процесс восприятия фильма через иммерсивный сенсорный опыт. Акцентируются основные пункты изменений его стилистических кодов в зависимости от художественного контекста — от документализма, пост-дока, подключения «дополненной» психологической реальности в характеризации персонажей до геймкора, который он преобразует как новую фазу своего творчества, называя ее «мерцанием». При этом подчеркивается его принципиальная приверженность к кино как искусству, которое Корин, как профессиональный художник, синтезирует с приемами живописи на основе медиатехнологии.

The author considers three decades' creative evolution in cinema art of contemporary American filmmaker Harmony Korine distinguished by his drive towards innovation and renewal of film language as well as synthesis with techniques of videoart and videogames in order to actively involve a spectator into the process of film perception through immersive sensory experience. The major points of his stylistic codes' modifications depending on artistic context are accentuated from direct cinema, post-doc, including augmented psychological reality into characterization of personages up to gamecore, which is being transformed as a new phase of Korine's creation designated as "blinks". Alongside his principal adherence toward cinema as art Korine, being also a professional painter, synthesizes his method with possibilities based on media technologies.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Хармони Корин, новаторство, язык кино, медиатехнологии, иммерсивный опыт, «мерцание»

KEYWORDS Harmony Korine, innovation, film language, media technologies, immersive experience, blinks

Для цитирования: Цыркун Н.А. От документализма к гейм-кору: творческая эволюция Хармони Корина // Вестник ВГИК. 2025. Т. 17. № 1. С. 42–55. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-60-1-42-55>.

For citation: Tsyrkun, N.A. From direct cinema to gamecore: creative evolution of Harmony Korine // Vestnik VGIK 2025. Vol. 17. No. 1, pp. 42–55. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-63-1-42-55>. (In Russian)

Хармони Корин стоит особняком в современном американском кино. На его счету 23 сценария и с десяток полнометражных фильмов, некоторые из которых называют культовыми. Его фильмы участвовали в программах престижных кинофестивалей, в том числе в Каннах, Венеции, Локарно, Роттердаме, Торонто и даже получали там призы. Однако вместе с тем его вряд ли можно назвать популярным автором. И даже рейтинги кинофильмов в мире не достигают и 50 процентов, а в прокате они зачастую не окупаются: достаточно вспомнить, что один из самых его популярных фильмов «Гуммо» с бюджетом 1 300 000 долларов собрал в мировом прокате только 116 799. Тем не менее не только американские, но и российские критики внимательно следят за его творчеством; его фильмы, в частности, рецензировались в различных изданиях, в том числе в журнале «Искусство кино», а в 2019 году там вышла статья В. Жариковой, в которой были использованы фрагменты ранее публиковавшихся текстов [2]. И в том же году опубликована обстоятельная статья А. Курочкиной «Кто такой Хармони Корин и как понимать его кино» [3]. В качестве одной из характеристик Хармони Корина Курочкина, в частности, отмечает его склонность к мифологизации собственной биографии. И здесь надо сказать, что это касается не только житейских событий, но и отношения к личному творчеству.

Цель данной статьи заключается в том, чтобы проследить траекторию его творчества, обозначить ее основные пункты и выявить логическую закономерность движения авторской позиции к современному состоянию, а именно к вызвавшему неоднозначные оценки и даже замешательство экспертного сообщества фильму «Агро дрифт».

Киноязык и окрестности

Корина обычно относят к когорте независимых, но сам он признается: «Честно говоря, никогда не думал о себе как о независимом режиссере. Всегда хотел быть коммерческим, мечтал ставить блокбастеры. Но каждый раз мне говорили, что это не то, и теперь я уже к этому привык» [11].

Однако в этом признании скорее усматривается доля лукавства, открывающая подлинную суть творчества Корина. Тем более что в том же интервью, данному им по случаю выхода в прокат фильма «Трахальщики мусорных бачков» (2009), он даже не называет его фильмом, а скорее артефактом. Корин ведь не только сценарист, писатель, фотограф, но и признанный художник, который, начиная с вполне реалистичной живописи, двигается в сторону нефигуративности, коллажности и нарочитого искажения образности, как и в кинематографе, где он прошел путь от документальности в духе «прямого кино» к нелинейности повествования и уходу от композиционной логики, традиционной нарративности (что превращает его фильмы в подобие потока сознания не самого автора, а персонажей) и далее к геймкору. Можно утверждать, что главное свойство Корина — стремление к новаторству, обновлению киноязыка, к синтезу с техниками видеоарта и видеоигр; можно вспомнить, что еще в первом фильме по его сценарию «Детки» ощущалась стилистика музыкальных видеоклипов как атрибута медиа хип-хоп культуры, к которой принадлежали герои. В свою очередь и биография Корина синхронизируется с социокультурной и художественной историей американского независимого кино. Свой сценарий к фильму Ларри Кларка «Детки» он написал в 1995 году в 19 лет, случайно встретившись с режиссером в парке, где он фотографировал скейтбордистов. Можно сказать, что фильм родился как серия моментальных снимков поколения, к которому принадлежал Хармони Корин. Но хитрость состояла в том, что на самом деле импровизационности в фильме не было: он был поставлен по четко прописанному сценарию, а «документальность» на самом деле была маской реалистичности, усугубленной участием в фильме непрофессиональных исполнителей.

Шумный успех «Деток» помог Корину в 1997 году найти финансирование для своего режиссерского дебюта — «Гуммо», в котором он нарочито избегает постановочности и нарративности, используя и обрабатывая фотографии и полароидные снимки. Как пишет В. Жарикова, в «Гуммо» проявилось его авторское видение: «Если Кларк воспроизводил жизнь в формах самой жизни, то Корин, работая с тем же почти документальным материалом, создавал настоящую поэзию» [2].



Кадр из фильма
«Гуммо»

Чтобы окончательно приобрести независимость, в 2013 году Корин основал группу EDGLRD («Повелитель крайности»), которую он называет скорее дизайнерской; цель группы состоит в расширении рамок со-

временного кино в стиле геймкора, в чем Корин видит и залог привлечения зрителей. По всей видимости, именно это и составляет суть его стремления к коммерческой деятельности, поскольку сегодня видеоигры привлекают больше пользователей, чем аудитория кинозрителей. Первым фильмом, выпущенным его компанией, стал «Агро дрифт» (Aggro Drift), представленный на Венецианском кинофестивале, а второй, представленный там же, — «Вторжение младенцев» (Baby Invasion), машинима (то есть кино, изготовленное при помощи движка компьютерной игры, а не камеры и живых актеров), который выглядит как стрим одноименной игры, на что указывается титром: «Это не фильм. Это игра. Это реальность. Есть только “сейчас”, бесконечное “сейчас”».

Подчеркнутое в данном случае якобы демонстративное отстранение от кино как искусства сближает новое кино Корина с тем, что называют *contemporary film*, характеризующим принадлежность данного предмета к определенным технологиям или контексту. Что же именно можно обозначить этим термином, пока не вполне очевидно. Но как пишет кинокритик Е. Майзель в качестве предварительного ответа: «...я сказал бы, что обычно *contemporary film* предполагает знакомство автора с историей кино и осмыслением им своего места в этом широком историческом контексте» [5, 189]. Корин как раз не только является знатоком и приверженцем искусства кино, в чей список любимых авторов входят Вернер Херцог, Райнер Вернер Фассбиндер, Вим Вендерс, Джон Кассаветис, но и в его творчестве критики отмечают влияние, например, фильмов «Тени» и «Лица» Кассаветиса.

Третий фильм Корина «Осленок Джулиен» (1999) стал первой американской кинолентой, официально получившей сертификат (№ 6) «Догмы-95». Однако Корин отнюдь не собирался в

точности следовать декларируемому Ларсом фон Триером и Томасом Винтербергом, авторами манифеста «Догмы», «обету целомудрия», выступающему против «индивидуального фильма» и упоминания в титрах имени режиссера, запрещающему использование реквизита и фильтров, наложение звука, искусственный свет, штативы для камер как способствующих иллюзионизму. Начать с того, фамилию свою в титры он поставил, а дом семейства Джулиена снимал в доме собственной бабушки, представшей здесь в качестве бабушки своего героя. Что касается режиссерских приемов, то подвижная ручная камера, естественное освещение и отсутствие специально созданных антуражных деталей, то они уже были использованы Корином раньше в фильме «Гуммо», так что в принципе ничего для себя революционного он, подписавшись на «Догму-95», не совершил. Но он сделал нечто более важное: синтезировал датский ригоризм с американским авангардом. Не столько повторяя канон, сколько имитируя его, Корин пропускает отснятый на цифровую видеокамеру и несколько ручных камер оператором Энтони Дод Мэнтлом материал через длительную и тщательную фазу постпродакш, отчасти превращая его в видеоарт, напоминаящий опыты Стэна Брэкиджа. Тот, в свою очередь, основывался, с одной стороны, на абстрактно-экспрессионистской живописи Джексона Поллока, сочетавшего в своей технике «управляемое» и «неуправляемое», импровизационное, а с другой — на ранних фильмах братьев Люмьер. И вот отец, обливающий из шланга Джулиена, иронически цитирует «Политого поливальщика», а женская фигура на коньках, расплывающаяся в расфокусе цветным пятном, напоминает полотна Поллока. Это скрещивание представляется вполне естественным, поскольку исходные принципы авторов «Догмы» и американского киноавангарда одни и те же: это стратегии деиллюзионизма и антиманипуляторства, введение новых регионов опыта и форм воздействия на зрителя. Корин действительно не манипулирует зрителем, потому что, с одной стороны, конечно, хочет вызвать к «осленку» Джулиену симпатию, а с другой — нарочитым гиперреализмом внушает к нему по меньшей мере безразличность. Трудно ведь полюбить человека, который за семейным столом вынимает изо рта вставной протез и деловито протирает его пальцами в стакане с томатным соком. И еще один важный момент: в начале фильма мы видим Джулиена у трупа убитого человека, и остается неясным, он ли его убил или нет; решить этот вопрос предоставляется зрителю, стимулируя его (со)творческую активность.

В роли отца Корин снял своего любимого режиссера Вернера Херцога, чем, как можно предположить, зашифровал собственное стремление к деиллюзионизму, свойственному, в частности, «немецкому новому кино», к которому принадлежал Херцог, а с другой — недоверие к американским «независимым», которые прошли свой путь «отрицания системы» до вращающегося в голливудский мейнстрим. А отец Джулиена принадлежит к поколению взрослых, условно говоря, мейнстримному истеблишменту, диктующему свои законы социокультурной политики. Он воспитывает Джулиена и его младшего брата Криса на стандартах силы и эмоциональной адаптивности, на культе победителя, на махистских примерах испанского конкистадора Писсаро в Перу (и здесь нельзя не заметить отсылки к фильму Херцога «Ангире, гнев божий»), а также к Грязному Гарри в одноименном фильме Дона Сигела. Когда за обедом Джулиен решил прочитать свое стихотворение, которое звучит как крик о помощи: «Ночной хаос, вечный хаос, утренний хаос, вечный хаос, вечерний хаос, дневной хаос, вечный хаос...», отец видит в этом претенциозный выпендрег, в поучение рассказывая финал «Грязного Гарри», где полицейский беспощадно расправляется с негодяями, против которых бессилён закон.

Теоретик и экспериментатор Стэн Брэкидж, творчество которого считается ближе «визуальной поэзии», нежели «прозаическому сторителлингу», сделал вывод, что камера — не единственный свидетель и регистратор событий; она как будто соединяет свой взгляд с взглядом другого. Этим «другим» и становится Джулиен, которого Хармони Корин во многом списал со своего родного дяди Эдди, пациента психиатрического центра. Корин познакомил с ним актера Юэна Бремнера, и тот заимствовал у своего прототипа взгляд вечного страдальца, и, как дядя Эдди, его Джулиен постоянно болтает, главным образом сам с собой.

Симпатизируя дяде Эдди, Корин переносит на Джулиена свое отношение к психическому расстройству (шизофрении) и в этом, можно сказать, следует тезису Жюль Делёза и Феликса Гваттари. Как известно, французские философы рассматривали шизофрению не только как отклонение от нормы, но и как продуктивную модель живневосприятия для тех, кто ею не страдает. Иначе говоря, шизофрения может рассматриваться и как действующая вне нормативных социальных кодов практика, в первую очередь как способ автодекодирования, динамической сублимации восприятия мира, кажущегося чуждым



Кадр из фильма
«Осленок Джулиен»

и враждебным. А зыбкая граница между рассудком и безрассудством может размываться в условиях одиночества, тягостно испытываемого индивидом.

Рецензируя полотно Корина-художника на одной из выставок, арт-критик Стивен Диллон отметил близость их цветового антуража стилистике нелинейного повествования его фильмов, а также паттернам абстрактного

экспрессионизма японской художницы Яёи Кусамы (кстати, страдавшей шизофренией), которая, согласно исследованию посещаемости музеев в 2014 году, стала самой популярной художницей в мире [9]. Завершающая фильм «Осленок Джулиен» сцена — женщина на коньках — символически суммирует авторское высказывание: жизнь сама балансирует между творением прекрасного и уничтожением предсказуемых рутинных способов восприятия, которые делают нас невосприимчивыми к прекрасному. Это создает катарсический эффект, открывая в новом свете то, что пребывало темным и непознаваемым.

В своей книге «Будущее правды» Вернер Херцог вспоминает случай, произошедший с ним на локации съемок фильма Хармони Корина «Мистер Одиночество» (2013), где он играл роль священника-миссионера на тропическом острове у восточного побережья Панамы, который с помощью католических монахинь сбрасывал с самолета гуманитарные грузы голодающим индейцам. Испытывая свою веру, монахини выпрыгивают из самолета без парашютов и чудесным образом мягко приземляются. Херцог заметил чернокожего мужчину с букетом увядших цветов, который наблюдал за съемками, и завязал с ним разговор. Оказалось, что тот приходит сюда в надежде на возвращение жены, которая сбежала, потому что он был ей неверен, и попросил исповедовать его, чтобы изменить свою участь. Херцог объяснил, что всего лишь актер, играющий в кино, а вовсе не пастор. Тот ответил, что знает об этом, и все же согласился исповедаться перед камерой. Сцену сняли на камеру, Херцог отпустил ему грехи на латыни, поскольку знал эту формулу еще с юности. «Статист» поверил, что жена вернется и отказался от оплаты за работу.



Кадр из фильма
«Мистер
Одиночество»

Это был момент в эстетике пост-док, где стираются границы между постановочными, игровыми кадрами и документальными, неигровыми.

«Его исповедь перед актером-связанныком,

записанная на киноплёнку, была намного лучше настоящей и вошла в фильм», — заключает Херцог, который пишет в книге о том, как люди склонны к самообману [6].

А если это так, если к зрителю трудно (или даже невозможно) прибегнуть с помощью доводов науки и рационального воздействия, то следует создать у него нечто вроде поэтического настроения, погружения в суггестию. И, как пишет американский критик Питер Дебрудж, на этом пути Корин создает не интерактивное (как свойственное видеоигре), а иммерсивное кино, посылающее своего рода электрический заряд [7]. Иначе говоря, создает эффект погружения в искусственно созданную среду, обостряющего восприятие. Тем не менее достижение этого эффекта Корин видит в видеоиграх: «Видеоигры столь продвинуты и настолько интереснее, чем нормальные фильмы! Я мог бы целыми днями играть, в то время как мне трудно заставить себя смотреть что-нибудь из нынешних фильмов» [8]. К новой фазе творчества Корина, по его признанию, подтолкнуло общение с разработчиками видеоигр, гейм-девелоперами. Однако и от рассказывания историй он не отказывается, настаивая, в том числе, что своя история есть и в фильме «Агро дрифт». Таким образом, новая фаза кинематографа Корина — синергия фильмической истории и медиатехнологии. Цель состоит в создании иммерсивного сенсорного (чувственного) опыта, в процессе которого зрители ощущают себя как бы дрейфующими в световом потоке видеоигры Grand Theft Auto, снятом с помощью тепловизионных камер, позволяющих видеть инфракрасное световое излучение. Кроме того, задействуется и помощь искусственного интеллекта. Важно отметить, что ИИ рассматривается Корином «всего лишь как инструмент», потому не несущий в себе «экзистенциальной угрозы»: «Это всего лишь своего рода мазок кисти на холсте» [8]. Эту ступень своего творчества автор обозна-

чил как «посткино», дав ему наименование «мерцание» (blinks), фиксирование отдельных моментов длящейся жизни. Из таких фрагментов выстраивается нарратив фильма «Агро дрифт», складывающийся на основе клочкового монолога главного героя. А с помощью ИИ в фильме подчеркивается текстура костюмов, масок и татуировок, в том числе в визуальном образе антигероя-демона.

Нарратив: (кино)языковая игра

Название фильма Aggro Drift трудно переводимо, поэтому в российском обиходе обычно используется транслитерация «Агро дрифт», намекающая на словечко из молодежного сленга «агриться» (от английского aggress — агрессия). «Агро дрифт» вписывается в линейку фильмов, условно обозначаемых как поджанр боевиков о «плачущем убийце», рефлектирующем киллере-мизантропе, таких как «Самурай» Жан-Пьера Мельвиля, «Таксист» Пола Шредера, «Убийца» Дэвида Финчера и «Я не киллер» Ричарда Линклейтера. Кстати, видимо, неслучайно премьера «Агро дрифта» состоялась на том же Венецианском кинофестивале, что и двух последних, причем Линклейтер превратил сюжет о «волке-одиночке» в пародийную комедию. А Хармони Корин по своему обыкновению презентировал свой новаторский вариант. Все происходящее мы видим глазами главного героя Бо (Хорди Молья), сразу же заявляющего себя «величайшим на свете убийцей». И тут же он добавляет: «Я плачущий убийца», таким образом иронично вписывая себя в типажную схему заведомо игровой реальности. Получая задание устранить криминального босса Майами, он, как полагается его типу, предаётся мрачным мыслям об уродстве окружающего мира, собственном превосходстве, любви к детям-«ангелочкам», «которые будут лучше нас», и о любимой жене. Так же как он

Кадр из фильма
«Агро дрифт»



сам, прочие персонажи откровенно вымышлены, и прежде всего это демонический Монстр с рогами и черными крыльями, рожденный подсознанием Бо и визуализированный его воспаленными инфракрасными глазами.

Бо путешествует по темной стороне шикарного Майами, отправляется на свой уединенный уголок, встречается на яхте со своим единственным другом Сионом, которого играет рэпер Трэвис Скотт, и рассказывает ему про Гая Юлия Цезаря, упоминая только одно: «Его всегда предавали». В фильме насилие происходит в основном за кадром, чтобы зритель смог идентифицировать себя с протагонистом на «базовом уровне». «Я думаю, что Бо — человек одаренный и его дар это одновременно и его проклятие. <...> Думаю, что в глубине души он почти религиозен. Прислушайтесь к тому, что он говорит в финале: “Единственное, что у нас есть, — это любовь к нашим детям и любовь к Господу; ведь он знает: то, что делает, деструктивно”» [11]. К этому следует добавить, что, осмысляя свою преступную деятельность, Бо восклицает: «Это игра! Просто игра. Мы должны противостоять ей каждый день».



Кадр из фильма
«Агро дрифт»

К выходу на экран фильма Корин приурочил две свои выставки в Лос-Анджелесе и Лондоне, на которых демонстрировались живописные реплики его кадров. В частности, это крупные планы, благодаря которым, по мнению Корина,

они становятся более живыми и энергетически заряженными, передающими зрителю свою теплоту. Этому же способствуют цвета; в палитре автора доминируют синий, зеленый, розовый, оранжевый, но присутствует также белый [13]. В фильме жена Бо видится ему в солнечно-желтом цвете, символизирующем радость, на сине-фиолетовом фоне. Фиолетовый может вызывать грусть, но и помогает принять обдуманные решения, а синий символизирует мудрость и покой. Таким образом, цветом выражается палитра чувств, испытываемых Бо по отношению к жене, а также его раздумья о собственной «миссии», которая транслируется зрителю. Цвета же, в которых фигурирует сам Бо, меняются, но в тот момент, когда он в разговоре с Сионом просит его позаботиться о его семье, если с ним что-то случится, оба они на мгновение появляются в белом цвете, символизирующем чистоту и доброту, а одновременно полярные

состояния белого и черного, в котором рисуется Монстр, то есть противостояние добра и зла, света и тьмы, жизни и смерти. В этом фрагменте ощущается определенный отрезок времени, помогающий почувствовать предшествовавшее данной сцене и то, что последует дальше, то есть передается движение жизни, которое Корин обозначил как «мерцание», характеризующее его представление о собственном кинематографе в его новом качестве.

Видение Коринином его художественной задачи напрашивается на аналогию, проведенную искусствоведам О.В. Колотвиной в ее сравнительном анализе живописного лучизма русского художника Михаила Ларионова и кинематографической техники «тактильного видения» испанского режиссера Хосе Валь дель Омара. Как пишет О.В. Колотвина: «Разработанная режиссером система художественной светопульсации основана на понимании зрения как развитого осязания и позволяет передать в художественном произведении не только физический облик предмета, но и его внутреннюю эмоциональную динамику» [4, с. 177]. Установка испанского художника на то, что каждый объект в мире обладает «температурой», «сердцебиением», которые художник способен уловить и передать зрителю с помощью светотехник, близка творческим устремлениям Хармони Корина, также пытающегося создать у зрителя осязаемое соприкосновение с предметом изображения.

В 2022 году впервые на русском языке были опубликованы «Заметки о цвете» австро-английского философа Людвиг Витгенштейна, одного из основателей аналитической философии, относящиеся к позднему периоду его творчества. В них анализируется использование цветовых понятий, в частности, в языковой практике в рамках «языковых игр» как «формы жизни». Согласно Витгенштейну, «жесткость» цветовых понятий относительна и существует только относительно некоторой языковой игры, то есть смысл этим понятиям придает практика, словоупотребление, а отличие между «истинным» и «ложным» возникает внутри самой «формы жизни». Это значит, что восприятие цвета зависит от социокультурных, антропологических и психологических различий воспринимающих субъектов. Таким образом, следуя концепции Витгенштейна, можно сказать, что Хармони Корин с помощью использования цветов вовлекает зрителя в языковую игру. Как таковая она изначально обладает неким набором правил или канонов, в данном случае «логикой» цвета. Например, философ пишет: «Разве белый — это не то, что устраняет темноту?» [1, с. 35].

Однако ход игры определяется множеством факторов, характерных для игрока. Витгенштейн сравнивал языковую игру с игрой в шахматы, где ход фигуры зависит от ее расположения на доске, но в конечном итоге определяется опытом, компетенцией и способностями игрока. Однако шахматы — это рациональная «форма жизни», в то время как восприятие зрителем цветовой игры на экране эмоционально и существенно зависит от способности автора пробудить эту эмоциональность. Корин, лишь на мгновение показывая протагониста в белом цвете, предоставляет зрителю самому решить, так ли чист Бо на самом деле или его только внезапно на миг посетило просветление. Это согласуется с характерным для режиссера стремлением активизировать зрителя, не предлагая ему однозначного решения от авторского лица, одновременно и указывая на месседж фильма. Здесь уместно вспомнить, что в 1995 году, рецензируя сценарный дебют Корины «Детки», авторитетный кинокритик Роджер Эберт, полемизируя с коллегами, отмечавшими «бессодержательность» картины, писал, что на самом деле она вполне последовательна и обладает «месседжем», но не поданным напрямую, а требующим от зрителя размышления [10].

Заключение

Подводя итог анализу художественной эволюции Хармони Корины, можно сделать вывод, что, следуя своей приверженности к постоянному обновлению киноязыка, он постоянно сохраняет связь с художественными и гуманистическими традициями киноискусства. Ориентируясь на новейшие медиатехнологии и подчеркивая сущностную роль видеоигр, создающих эффект погружения в искусственно созданную среду, обостряющего восприятие, он полемически заостряет их преимущество по сравнению с современными фильмами. Однако Корин явно имеет при этом в виду «поточный» мейнстрим, в то же время не отказываясь от влияния и даже цитирования лучших образцов мирового кино. Избегая дидактичности, он стремится активизировать зрителя в процессе восприятия фильма через иммерсивный чувственный опыт, в частности привлекая возможности живописи в синтезе с медиатехнологией, что было продемонстрировано в фильме «Агро дрифт» как образце его новой фазы творчества, называемой им «мерцанием», фиксирующем движение жизни.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Витгенштейн Л.* Заметки о цвете. М.: Канон-Плюс, 2022. 159 с.
2. *Жарикова В.* Видео по запросу «реальность» // Искусство кино. URL: <http://old.kinoart.ru/archive/2010/10/n10-article18> (дата обращения: 10.02.2024).
3. *Курочкина А.* Кто такой Хармони Корин и как понимать его кино // Киноафиша, 2019. URL: <https://www.kinoafisha.info/news/kto-takoy-harmoni-korin-i-kak-ponimat-ego-kino/> (дата обращения: 12.03.2024).
4. *Колотвина О.В.* Лучизм Ларионова и кинематографическая техника «тактильного видения» Валь дель Омара // Обсерватория культуры. 2023. Т. 20, № 2. С. 177–187.
5. *Майзель Е.* Бен Риверс: искусство утопии // Искусство кино. № 1–2. 2021. С. 189–197.
6. *Херцог Вернер.* Будущее правды. М.: Индивидуум, 2024. 120 с.
7. *Debruge, Peter.* 'Aggro Dr1ft' Review: Harmony Korine Plays With Our Heads in Hard Reset on Filmmaking Rules // Variety, Sept. 2, 2023. URL: <https://variety.com/2023/film/reviews/aggro-dr1ft-review-harmony-korine-aggro-drift-1235709573/> (дата обращения: 04.01.2024).
8. *Debruge, Peter.* Harmony Korine Sounds Off on 'Aggro Dr1ft,' TikToks Being Better Than Movies // Variety Sep 1, 2023. URL: <https://variety.com/2023/film/festivals/harmony-korine-aggro-dr1ft-venice-tiktok-better-movies-1235707067/> (дата обращения: 04.01.2024).
9. *Dillon, Stephen.* Korine Applies Cinema to Canvas // Artsy Editorial, Feb. 3, 2015. URL: <https://gagosian.com/media/gallery/press/2015/2695cabb81c43fe2cafd4a28f653218/> (дата обращения: 08.12.2023).
10. *Ebert, Roger.* Kids. // Chicago Sun-Times. July 28, 1995. URL: <https://www.rogerebert.com/reviews/kids-1995/> (дата обращения: 06.02.2024).
11. *Olsen, Marc* Harmony Korine explains the 'vibes' and 'vapors' of his hallucinatory 'Aggro Dr1ft' // Los Angeles Times, Sept. 13, 2023. URL: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2023-09-13/harmony-korine-aggro-dr1ft-tiff>. (дата обращения: 17.06.2024).
12. *Stephenson, Hunter* Harmony Korine On Trash Humpers, Manhattan's Appetite For Double Down Sandwiches, And The Time He Met Shaquille O'Neal — Slash Film, May 2010. URL: <https://www.slashfilm.com/508641/interview-harmony-korine-on-trash-humpers-manhattans-appetite-for-double-down-sandwiches-and-the-time-he-met-shaquille-oneal/> / May 2010 (дата обращения: 16.02.2023).
13. *Korine, Harmony* Aggressive Dr1fter Part II // Hauser Wirth.com, 9 May — 27 July 2024. URL: <https://www.hauser-wirth-exhibitions/harmony-korine-aggressive-dr1fter-part-ii> (дата обращения: 13.10. 2024).

REFERENCES

1. *Wittgenstein, Ludwig* Zаметki o tsvete [Bemerkungen über die farben]. Pervod s nem. V.A. Surovtseva I K.F. Rodiba). Moscow, Kanon-Plus Publ., 2022, 159 p. (In Russ.)
2. *Zharikova, V.* Video po zaprosu "real'nost'" [Video on demand "reality"]. Iskustvo kino. Available at: <http://old.kinoart.ru/archive/2010/10/n10-article18> (Accessed 10 February 2024). (In Russ.)

3. *Kurochkina, A.* Kto takoi Harmony Korine I kak ponimat' ego kino [Who is Harmony Korine and how to understand his movie]. Kinoafisha, 2019. Available at: <https://www.kinoafisha.info/news/kto-takoy-harmoni-korin-i-kak-ponimat-ego-kino/> (Accessed 12 March 2024). (In Russ.)
4. *Kolotvina, O.V.* Lutchizm Larionova I kinematograficheskaya tekhnika "taktil'nogo videniya" Val del Omara [Larionov's rayonism and Val del Omar's cinematic technique "tactile vision"], vol. 20. *Observatoria kul'tury*, no. 2, 2023, pp.177–187. (In Russ.)
5. *Mayzel, E.* Ben Rivers: iskusstvo utopii [Ben Rivers: The Art of Utopia]. *Iskusstvo kino*, no. 1–2, 2021, pp. 189–197. (In Russ.)
6. *Herzog, Werner.* V ozhidanii elokhimov. Gorky. Fragment iz knigi "Budushchee pravdy [Die zukunft der Wahrheit]. Moscow, Individuum Publ. Available at: <https://gorky.media/fragments/v-ozhidanii-elohimov/> (Accessed 20 September 2024). (In Russ.)
7. *Debruge, Peter.* (2024) 'Aggro Drift' Review: Harmony Korine Plays With Our Heads in Hard Reset on Filmmaking Rules. *Variety*, Sept. 2, 2023. Available at: <https://variety.com/2023/film/reviews/aggro-drift-review-harmony-korine-aggro-drift-1235709573/> (Accessed 04 January 2024).
8. *Debruge, Peter* Harmony Korine Sounds Off on 'Aggro Drift,' TikToks Being Better Than Movies. *Variety*, Sept. 1, 2023. Available at: <https://variety.com/2023/film/festivals/harmony-korine-aggro-drift-venice-tiktok-better-movies-1235707067/> (Accessed 04 January 2024).
9. *Dillon, Stephen.* Korine Applies Cinema to Canvas. *Artsy Editorial*, Feb. 3, 2015. Available at: <https://gagosian.com/media/gallery/press/2015/2695cabb81c43fe2cfd4a28f653218/> (Accessed 08 December 2023).
10. *Ebert, Roger.* Kids. *Chicago Sun-Times*. July 28, 1995. Available at: <https://www.rogerebert.com/reviews/kids-1995/> (Accessed 06 February 2024).
11. *Olsen, Marc* Harmony Korine explains the 'vibes' and 'vapors' of his hallucinatory 'Aggro Drift'. *Los Angeles Times*, Sept. 13, 2023. Available at: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2023-09-13/harmony-korine-aggro-drift-tiff>. (Accessed 17 June 2024).
12. *Stephenson, Hunter* Harmony Korine On Trash Humpers, Manhattan's Appetite For Double Down Sandwiches, And The Time He Met Shaquille O'Neal — *Slash Film*, May 2010. Available at: <https://www.slashfilm.com/508641/interview-harmony-korine-on-trash-humpers-manhattans-appetite-for-double-down-sandwiches-and-the-time-he-met-shaquille-oneal/> May 2010 (Accessed 16 February 2023).
13. *Korine, Harmony* Aggressive Drifter Part II. *Hauser Wirth.com*, 9 May — 27 July 2024. Available at: <https://www.hauser-wirth-exhibitions/harmony-korine-aggressive-drifter-part-ii> (Accessed 13 October 2024).

Статья поступила в редакцию 08.12.2024; одобрена после рецензирования 27.01.2025; принята к публикации 04.02.2025.

The article was submitted 08.12.2024; approved after reviewing 27.01.2025; accepted for publication 04.02.2025.

