

УДК: 778.5.01(014)  
[10.69975/2074-0832-2025-64-2-147-157](https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-64-2-147-157)

Научная статья | Research article



# Длинный кадр и его прообразы



**М.С. Бавыкина<sup>1</sup>**

Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3.

ORCID ID: 0009-0007-1941-7892

[m.s.bavykina@yandex.ru](mailto:m.s.bavykina@yandex.ru)

## АННОТАЦИЯ

Статья посвящена рассмотрению возможного пути для определения концепции генезиса формы и функции длинного кадра через предшествовавший ему опыт работы с длительностью в статичных изображениях и других медиа. Длинный кадр становится формой, которая аккумулирует в себе выработанные статичными изображениями стратегии: работу с многослойностью, растяжением и сжатием времени и пространства, созерцательными практиками, с драматургией взгляда и так далее, совмещая это с выразительным потенциалом «длительности» движущегося изображения, добываясь при этом различных эстетических результатов — усиления драматургии или, наоборот, полной дедраматизации.

## ключевые слова

фотография, длинный кадр, статика, движение, киноязык, живопись, прообраз, коммуникация

## для цитирования

Бавыкина М.С. Длинный кадр и его прообразы. *Вестник ВГИК*. 2025. Т. 17. № 2. С. 147–157. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-64-2-147-157>

---

<sup>1</sup> **Мария Сергеевна Бавыкина**

соискатель ученой степени кандидата искусствоведения ВГИКа

© М.С. Бавыкина, 2025

# The Long Take and its Prototypes

**Maria S. Bavykina**<sup>1</sup>

S.A. Gerasimov Russian Federation State University of Cinematography (VGIK),  
3 Wilhelm Pieck Str., Moscow, 129226, Russia.

ORCID ID: 0009-0007-1941-7892

m.s.bavykina@yandex.ru

## ABSTRACT

The article considers possible ways of describing the genesis of the form and function of the long take through the preceding experience of working with duration in static images and other media. The long take becomes a form that accumulates the strategies developed for static images: multiple layers, stretching and compressing time and space, contemplative practices, dramaturgy of viewing, and so on, all of which is combined with the expressive potential of the “duration” of the moving image, thus achieving various aesthetic results — intensification of dramatic effect or, on the contrary, complete de-dramatization.

## keywords

photography, long take, stillness, motion, cinematic language, painting, prototype, communication

## for citation

Bavykina M.S. The Long Take and Its Prototypes. *Vestnik VGIK*. 2025. Vol. 17. No. 2, pp. 147–157.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-64-2-147-157>

---

<sup>1</sup> **Maria S. Bavykina**

Cand. Sci. degree seeker (in Art History), S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

Для современного зрителя, утопающего в потоке изображений, именно процесс, скрытый в конкретном произведении или реализующийся при его просмотре, становится основным объектом интереса — причиной тому и современные скорости, и уход от материальной стороны жизни в виртуальную. Процесс ассоциируется с «остановкой», «погружением» и приближением к ситуации особого опыта чувственного контакта с произведением (в некотором смысле имитация глубокого соприкосновения с жизнью, которое может себе позволить не каждый современный человек — мы назвали бы это одной из важнейших причин востребованности фотографии и кинематографа сейчас, помимо того фактора, что они по-прежнему имеют «способность выступать в качестве информационного медиума» [8, с. 7]). Многослойное коммуникационное поле внутри произведения, формирующееся за счет акцентирования тех или иных процессов (например, длительности), способно создать для человека ситуацию особого опыта соприкосновения с пространством и временем. В фотографии эти тенденции отражаются в возврате популярности «архаических» техник (фотограммы, пикторалистическая эстетика и даже дагерротипы — размышления об этом можно найти в книге О. Гавришиной «Империя света: фотография как визуальная практика эпохи “современности”» [3]), в кино — особенно в последнее время — активно используется и осмысливается потенциал длинного кадра. В своей основе длинный кадр возвращает к «первому взгляду» (возможно, тому, который ищет герой фильма Тео Ангелопулоса «Взгляд Одиссея»): единому и «неразделенному» контакту с движущейся реаль-

ностью — к этому магическому процессу, таинству запечатления движения и удивлению от него. Многоканальные инсталляции, интернет-проекты, VR, а также развитие технологий, позволяющих смотреть фильмы не в кинотеатре, изменили отношения зрителя с произведением (об этом пишет Лора Малви в своей книге «Смерть 24 кадра в секунду: неподвижность и движущееся изображение» [13]) — он стал полноправным участником регуляции просмотра и фактически соавтором — тоже осмысление процесса, но в другом аспекте — зритель управляет произведением. Все эти изменения раздвигают границы восприятия движущегося изображения, и теоретики склонны в этом контексте анализировать длинный кадр (и саму длительность) как новую возможность «расширения» опыта, стирая границы между кинематографом в классическом смысле и современным искусством. В частности, Лутц Кепник в своей книге «О медленности» [4] определяет «медленность» как одну из ведущих тенденций в искусстве последнего времени и прослеживает ее формирование в XX веке, а в работе «Длинный кадр. Арт-кино и категория чудесного» [12] обращается к конкретному инструменту — длинному кадру и определяет его как особое пространство для возникновения опыта «чудесного», фокусируя свой взгляд на картинах с конца 1990-х годов, более ранние примеры работы с длинным кадром с его точки зрения демонстрируют другие аспекты, такие как зрелищность или позиция противопоставления устоявшимся традициям повествования, а не тот особый потенциал «расширения» восприятия, который автор обнаруживает в более поздних примерах кинематографа на стыке с современным искус-

ством (в проектах, выходящих за рамки традиционного кино и форм его показа). Нам хотелось бы говорить о длинном кадре несколько иначе — как о концептуальной и метафорической форме (в которой отражены пути познания мира и выстраивания многослойной коммуникации), к которой человек так или иначе стремился всегда и обрел ее в максимальном проявлении именно в кино фактически с момента его появления (нам близок взгляд на ранние фильмы, как на первые «длинные кадры»). Эстетический потенциал формы длинного кадра позволяет достигать диаметрально противоположных эффектов — усиления драматургического воздействия через зрелищность и концентрацию в пространстве акцентированной длительности (и, как следствие, зрительской вовлеченности) или, наоборот, создавать ситуацию скуки с целью приведения зрителя к новому опыту взаимодействия со временем, в том и в другом случае длинный кадр использует потенциал и свойства как движущегося, так и статичного изображения. Здесь можно вспомнить критические слова Б.З. Шумяцкого в адрес И.П. Кавалеридзе: «Кинематография — это искусство динамического образа, и потому статический кадр не может нести динамическую функцию...» [7, с. 44] и возразить, что динамическая функция в статичном кадре как раз может проявляться в длительности и ее конструировании. Именно поэтому представляется важным рассмотреть опыт работы статичного изображения (к которому так часто стремится длинный кадр) с конструированием длительности. Анализ позволяет выдвинуть предположение об основных прообразах концепции длинного кадра в предшествовавших медиа, в которых

формируются стратегии и методы работы с пространством и временем, перенимаемые в дальнейшем длинным кадром как инструментом киноязыка. Важным представляется также обратить внимание на «ограничения», которые позволяют создать ситуацию для того, чтобы выбранная «форма» заработала как пространство «многослойной» коммуникации и позволила расширить границы зафиксированного — а именно на «рамку» кадра и классический способ просмотра фильма. Статья ставит своей целью наметить возможный путь для концептуализации и определения понятия «длинный кадр» и описания его свойств в будущем. Для этого в тексте предлагается путь рассмотрения развития отношений человека с длительностью и пространством многослойной коммуникации в статичном и движущемся изображении, в ряду которых форма длинного кадра становится одной из важных точек развития. Возможно, в дальнейшем это позволит выявить основу для формулировки более точного определения длинного кадра и классификации его уникальных эстетических характеристик.

## ПЕРВЫЙ ПРООБРАЗ

Первый прообраз длинного кадра можно встретить в далекой от нас скальной живописи — в пещере Шове во Франции. Сама модель пещеры представляет собой зафиксированную в «рамку», капсулу времени: объект был открыт сравнительно недавно и по-прежнему является недоступным для посещения. «Длинный кадр», как единство представления о коммуникативном пространстве определенного периода исторического времени, метафорически сохраняется

в самой законсервированной форме существования археологического объекта. Если обратиться к изображениям на стенах, то привлекают внимание две особенности: имитация движения через повторение статичных фаз одних и тех же элементов рисунка (бегущие животные) и то, что было обнаружено учеными в ходе химического анализа — предположение о одновременном создании графических элементов. То есть изображение, зафиксированное в одной плоскости, воспринимаемое нами как «единое», формировалось в течение длительного периода времени, приобретая движение относительно своей статичности в двух измерениях: в визуальных повторах и в расширении количества элементов во времени. У него появлялась метафорическая «длительность» и сформировалась многослойная коммуникация в единстве ограничений: таких как статика, «рамка» и пространство существования итогового произведения. В том числе, по предположениям исследователей, восприятие рисунков в пещере представляло собой комплекс пространственных взаимодействий, включающих в себя освещение, рельеф поверхности под изображением и многие другие факторы, которые учитывали древние авторы — все это мы позднее получим в зафиксированном кинематографическом кадре. Стоит отметить, что режиссеры, которые используют длинный кадр в современном кинематографе, часто наделяют его пространство именно возможностью перемещения между временными слоями (чтобы преодолеть то, что в действительности для нас не представляется возможным) через «единство взгляда», которое может дать непрерывный кадр. Такие примеры можно встретить в картине А. Сокурова

«Русский ковчег» (2002) или в методе работы с длинным кадром у Т. Ангелопулоса в картинах «Вечность и один день» (1998) или «Взгляд Одиссея» (1995): персонажи в одном кадре перемещаются между временами или попадают в пространство воспоминаний. Да, первобытные художники, скорее всего, не ставили перед собой такую задачу, эффект сложился сам собой, хотя понимание того, что росписи так или иначе связаны с ритуальным контекстом, позволяет допустить предположение о том, что о связи времен (а тем более пространств) через изображение, они думать могли.

Вернер Херцог получает возможность не просто попасть на закрытый археологический объект, но и снимает фильм «Пещера забытых снов» (2010). Он выбирает в качестве важных инструментов для повествования съемку в 3D и длинные кадры, которые позволяют испытать эффект преодоления пространства, постепенно сжимающегося до точки в изображении на стенах (особенно ярко это выражено в пролетах камеры через пейзаж, снятых длинным кадром). Херцог добавляет объем и длительность к статичным изображениям — удваивая буквально образом то, что изначально в них заложено, позволяя зрителям встать на позицию еще одного художника, который может сквозь время «дорисовать» что-то в созданный древний «длинный кадр» и тем самым вернуться к «первому взгляду» — к первоощущению. Слои и удвоения — одни из важнейших инструментов, позволяющих работать с метафорической «длительностью» в статичном изображении. Кинематографический кадр, сам по себе имеющий протяженность, все равно остается определенным и зафиксированным в рамках «мгновением» (отно-

сительно общего течения жизни) — мгновение, которое удваивает или утраивает свою длительность, позволяя соединить внутри несоединимые слои, чем-то напоминая «пещеру», внутри которой (в заданных «рамках» пространства кадра: и временных — с точки зрения протяженности фрагмента, и пространственных — с точки зрения границ рамки) среди слоев времени можно даже потеряться.

## ВТОРОЙ ПРООБРАЗ

По сравнению с дискуссионным понятием длинного кадра (имеется в виду отсутствие конкретики в понимании того, что считать длинным кадром), существуют более определенные (по крайней мере, на первый взгляд) — длинный план и план-эпизод, практическое использование которых часто связывают с именем японского режиссера Кэндзи Мидзогути. В различных источниках можно встретить информацию о том, что Мидзогути, как автор, находился под влиянием визуальных (и формальных — именно с точки зрения материальной формы предмета) решений, отраженных в традиционных свитках эмакимоно — длинных горизонтальных повествованиях-иллюстрациях к романам и повестям. Такая форма свитка была популярна с XI по XVI век в Японии, но чем-то похожие принципы повествования можно найти и в европейском искусстве, как, например, знаменитый «Гобелен из Байе», датируемый концом XI века. Растягивание «рамки» произведения по горизонтали в подобного рода повествовательных формах демонстрирует желание увеличить количество помещаемой информации и одновременно стремление проиллюстрировать ее «длительность»

— разворачивание во времени. Чтобы глаз смотрящего, а в данном случае, если мы говорим о японской культуре, скорее глаз наблюдателя, медленно скользил по поверхности, деталь за деталью «сопроживая» историю. Опять главенствующим становится процесс и его длительность, проявляющаяся как во взгляде наблюдателя, так и в самом происходящем. Можно проследить, как мастерски это решает потом в длинных кадрах Мидзогути в картине «Верность в эпоху Гэнроку» / «47 ронинов» (1941). Он снимает кино про самураев, но не в традиции сформировавшихся особенностей повествования для такого фактически целого направления фильмов, где главным, без сомнения, было событие-действие, для Мидзогути центр интереса переносится на все, что может событию предшествовать, а именно на ритуал в широком смысле этого слова. Он сжимает большую историю в ограниченное количество кадров, растягивая внутри каждого за счет длительности и позиции характерной для зрителя свитков, процесс ожидания до вселенских масштабов. Важен не сам свершившийся факт, а его формирование — настоящее, которое произрастает из прошлого и вот-вот станет будущим. Именно поэтому центральным событием для Мидзогути становится ожидание — в случае упомянутого фильма, ожидание самураями смерти, которая в конечном итоге также окажется у автора в закадровом пространстве. То есть зрителю предлагается созерцание процесса подготовки к событию — в «Гобелене из Байе» большая часть изображений тоже сосредоточена в пространстве подготовки к главному событию.

Еще один прообраз, который мы внесим в этот раздел, хоть он и называется

иначе, но очень схож по типу предлагаемого взаимодействия — панорамы, которые своей главной целью ставили максимальное приближение к действительности. Вальтер Беньямин пишет: «В панорамах город раздвигает свои границы, захватывая окружающую местность, подобно тому как он делает это позднее, более утонченным образом, для фланера» [2, с. 14]. Раздвигающиеся границы и появляющаяся фигура фланера в тексте Беньямина открывают разговор об еще одном инструменте работы с «метафорической» длительностью — это блуждание взгляда по равномерно разворачивающемуся перед глазами пространству и открытия, которые могут следовать за этим, как открытия, подстерегающие фланера. Этот взгляд наблюдателя — очень важный и для контекста свитков, и для контекста панорам — взгляд созерцательных блужданий. Длинный кадр берет его на вооружение и добавляет непрерывность реально текущего времени кадра — и мы получаем затягивающее нас пространство, в котором ничего событийного даже может и не происходить (как, например, в фильмах Лав Диаса или Цай Минляна, или других представителей «медленного кино»), можно просто долго наблюдать за последовательностью будничных дел, нашему взгляду представляют «панораму» самого незначительного времени жизни (не только пространства, что важно, а именно «панораму» времени), в котором можно блуждать. «Человек блуждающий» — фигура, характерная для фильмов, использующих длинные кадры: такую позицию может занимать как зритель, так и герой произведения (такие, например, все персонажи Микеланджело Антониони и не только).

## ТРЕТИЙ ПРООБРАЗ

Третий прообраз — живопись. В ограниченной рамке полотна, в раз и навсегда зафиксированном изображении, скрыт еще один инструмент, которым активно пользуется длинный кадр: конструирование внутри рамки, а если перевести это на язык кино — внутрикадровый монтаж. Живописное полотно на протяжении своей истории претерпевает различные изменения, но если мы обратимся, в частности, к возрожденческому пониманию картины, то столкнемся с отношением к ней, как к практически математической конструкции. Само стремление к выстраиванию пространства — по сути, попытка расширить границы заданного (но не так, как в свитках и панорамах — через буквальное активное «расширение» рамки), создать такое полотно, которое при своей неизменности способно развернуть простор для открытий — полотно, получающее «метафорическую» длительность в возможности постепенного развертывания выверенной конструкции при ее «единовременном» существовании, стремящееся к идеальному образу. То, что С.М. Эйзенштейн опишет в своей статье «Монтаж 1937», начиная разговор о портрете Ермоловой: «Мне неоднократно приходилось писать и говорить о том, что монтаж есть вовсе не столько *последовательность* ряда кусков, сколько их *одновременность*: в сознании воспринимающего кусок ложится на кусок и несовпадение их цвета, света, очертаний, размеров, движений и пр. и дает то ощущение динамического толчка и рывка, который служит основой ощущения движения — от восприятия простого *физического движения* к сложнейшим формам *движения* *внутри* *понятий*, когда мы име-

ем дело с монтажом метафорических, образных или понятийных сопоставлений. Поэтому нас отнюдь не должны смущать последующие соображения, касающиеся *одновременного слитного соприсутствия* на одном холсте элементов, которые, по существу, суть *последовательные фазы целого процесса*» [11, с. 377]. «Последовательные фазы целого процесса» — уже сами по себе маркируют «длительность» и становление образа под «блуждающим» пытливым взглядом зрителя. Когда же мы попадаем в пространство длинного кадра, в единство пристального взгляда камеры (та самая «одновременность» в еще одной плоскости) — каждый нюанс становится на фоне общей длительности еще более акцентированным, особенно если мы говорим о статичном кадре, собственно так как это происходит в живописном полотне: наш взгляд по отношению к нему регулирует путешествие в границах рамки, и время, затраченное на просмотр — раскрывает слой за слоем образ. В длинном кадре мы также можем путешествовать за движущейся камерой, которая распахивает перед нами коммуникативные слои содержания.

## ЧЕТВЕРТЫЙ ПРООБРАЗ

Появление фотографии знаменует начало нового периода отношений человека со временем с точки зрения процесса коммуникации с действительностью через изображение. Если раньше, как пишет отечественный исследователь Г.К. Пондопуло: «Глаз человека представлялся как “окно”, открытое в мир, а мир *видился*, как “картина”, границы которой обрамлены “рамой” обозримой действительности. Видение действительности отождествлялось с тем, что ви-

дит глаз, а видит он действительность, развернутую в пространстве» [9, с. 118]. С приходом фотографии, пространство, по словам исследователя, «...становится функцией времени, так как все оказывается *пронизанным временем*» [9, с. 118]. Такая смена акцентов благодаря способности фотографии зафиксировать реальное мгновение действительности, да еще и через посредника «машину», заставляет переосмыслять эстетический опыт заново — теперь в руках человека есть копия действительности, представляющая собой, по словам американского историка Джона Жарковского, «...определенный объем пространства в определенный отрезок времени» [9, с. 81].

Ролан Барт в книге *Camera lucida* вводит понятие *punctum*, как уникальное свойство, концентрирующееся в детали, способной резко сместить фокус прочтения снимка: «И последнее о *punctum*’е: будучи или нет частью какого-либо контекста, он является приложением — это то, что добавляется к фотографии и тем не менее уже в ней есть» [1, с. 72]. Следом за этим рассуждением он высказывает сомнение по поводу того, что кинематограф способен предоставить такую возможность, по причине сменяемости кадра и отсутствия времени для размышления: «Кино побуждает к постоянной прожорливости; оно обладает множеством других добродетелей, задумчивость не из их числа...» [1, с. 73]. Однако в письме к Микеланджело Антониони можно встретить другие мысли Барта, которые вступают в конфликт с высказанным тезисом о способности кинематографа давать простор задумчивости, и мысли эти отсылают нас к длительности кадра, увеличение которой становится одной из важнейших черт

авторского языка Антониони. Филипп Уоттс отмечает данное противоречие: «...Барт присваивает это подвешивание смысла очень точной кинематографической технике, которую он называет “настойчивость взгляда” (*l’insistance du regard*). В качестве аргумента, заставляющего вспомнить предпоследний тезис, — семиминутный кадр фильма “Профессия: репортер” (*Professione: Reporter*, 1975), в котором камера парит внутри и вокруг отеля, где главный герой лежит мертвым. Барт утверждает, что фильмы Антониони построены вокруг устойчивого взгляда на мир, который уничтожает неизменный смысл именно потому, что кадр или последовательность кадров длятся слишком долго. Эта “настойчивость взгляда”, в соответствии с Бартом, “оставляет открытым путь смысла”. То есть, по словам Барта, фильмы Антониони не налаживают смысл, они позволяют производить мысль, гипотезу, одновременную работу восприятия и воображения, которую Барт называет задумчивостью (*pensivité*)» [6]. Действительно, финальный кадр картины «Профессия: репортер» оставляет нас в задумчивости, странным образом создавая эффект ощущения и открытого и закрытого финала одновременно — длительность в совокупности с движением камеры размыкают и замыкают пространство (эффект открывающегося и закрывающегося замка. — О.К. Рейзен в статье «Мадрид, провинция, Барселона. География как объект феноменологии кино» [10, с. 209] отмечает роль говорящей фамилии героя Lock в общем смысловом контексте фильма, мы бы отметили эту роль и конкретно в структуре кадра). Можно высказать предположение, что задумчивость, которую порождает «настойчивость взгляда», выраженная в акцентированной

длительности кадра, способна привести к смещению фокуса восприятия, сходного с эффектом *punctum* — время, которое мы в реальности можем затратить на разглядывание фотографии (*статичного изображения*), активно предоставляется нам рукой режиссера, осознанно «останавливающего» определенный кадр по отношению к другим кадрам в фильме — длительность работает, как акт возвращения к статике и создания ситуации созерцания «остановленного мгновения» в движении (не лишним будет вспомнить и другие свойства движущегося изображения, связывающие его с фотографией, например, те, что описывает З. Кракауэр [5]). Нам представляется в этом контексте ключевым понятие «настойчивого взгляда» (как метод пришедшее не только из фотографии, но скорее осмысленное в ее контексте), которое работает в двух измерениях — со стороны режиссера, как об этом пишет Барт, и со стороны зрителя, и может давать уникальный эффект согласно задаче автора.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

«Настойчивый», «блуждающий», удивленный взгляд — это «первый взгляд», тот самый, в котором скрыто подлинное желание соприкосновения с увиденным. Именно длинный кадр позволяет испытать опыт такого взгляда, который может отчасти стать даже испытанием — не каждый зритель готов выдерживать длительность и порой событийную насыщенность кадра. Длинный кадр — это метафорическая форма, которая работает с длительностью на разных уровнях, замкнув выработанные искусством стратегии: удвоение, растяжение или спрессовывание времени, созерцательные

практики, максимальную остановку движения (стремление к статичному изображению), работу с драматургией взгляда, с «одновременностью» фрагментов в пространстве и времени — подробный анализ каждого из этих аспектов в дальнейшем может позволить раскрыть еще точнее специфику и возможности длинного кадра как инструмента киноязыка. Все это в кинематографическом длинном

кадре достигает максимального эффекта выразительности, в результате чего у зрителя появляется возможность испытать неуловимое состояние «здесь и сейчас» во всей его многослойной полноте времен и пространств. Длинный кадр — самая близкая к реальности форма в искусстве — она напоминает жизнь человека в ее единстве длительности и многослойности от рождения до смерти.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Барт Р. Camera Lucida. Комментарий к фотографии / пер. с франц. М.: Ад Маргинем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2021. 192 с.
2. Бенъямин В. Краткая история фотографии / пер. с нем. М.: Ад Маргинем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2023. 128 с.
3. Гавришина О.В. Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М.: Новое литературное обозрение, 2011. 192 с.
4. Кепник Л. О медленности / пер. с англ. Н. Ставрогиной. М.: Новое литературное обозрение, 2023. 344 с.
5. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. 424 с.
6. Лазарев В. Филип Уоттс. Кинематограф Ролана Барта // Cineticle URL: <https://cineticle.com/barthes-bazin-watts/> (дата обращения: 9.12.2023).
7. Марголит Е., Шмыров В. Изъятое кино. 1924–1953. М.: Дубль-Д, 1995. 143 с.
8. Мальшев В.С. Социокультурные функции синематек и киноархивов // Вестник ВГИК. 2012. Т. 4, № 2–3. С. 6–19.
9. Пондопуло Г.К. Фотография. История. Эстетика. Культура. М.: ВГИК, 2008. 336 с.
10. Рейзен О.К. Мадрид, провинция, Барселона. География как объект феноменологии кино // Вестник ВГИК. 2012. Т. 4, № 2–3. С. 204–219.
11. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: В 6 т. М.: Искусство, 1964. Т. 2. С. 329–484.
12. Koepnick L. The long take: art cinema and the wondrous. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. 294 p.
13. Mulvey L. Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image. London: Reaktion Books, 2006. 218 p.

## REFERENCES

1. Bart, R. Camera Lucida. Kommentarij k fotografii [Camera Lucida: Reflections on Photography]. Moscow, Ad Marginem Press, Muzej sovremennogo iskusstva “Garazh” Publ., 2021. 192 p. (In Russ.)
2. Ben'yamin, V. Kratkaya istoriya fotografii [Brief history of photography]. Moscow, Ad Marginem Press, Muzej sovremennogo iskusstva “Garazh” Publ., 2023. 128 p. (In Russ.)
3. Gavrishina, O.V. Imperiya sveta: fotografiya kak vizual'naya praktika e'poxi “sovremenosti” [Empire of light: photography as visual practice in the age of ‘modernity’]. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 2011. 192 p. (In Russ.)
4. Kyochnik, L. O medlennosti [On slowness]. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 2023. 344 p. (In Russ.)

5. Krakaue`r, Z. Priroda fil`ma. Reabilitaciya fizicheskoj real`nosti [The nature of the movie. Rehabilitation of physical reality]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1974. 424 p. (In Russ.)
6. Lazarev, V. Filip Uotts. Kinematograf Rolana Barta [Philip Watts. The cinematography of Roland Barthes]. Cineticle. Available at: <https://cineticle.com/barthes-bazin-watts/> (Accessed 9 December 2023). (In Russ.)
7. Margolit, E., Shmy`rov V. Iz`yatoe kino [Seized film]. 1924–1953. Moscow, Dubl`-D Publ., 1995. 143 p. (In Russ.)
8. Maly`shev, V.S. Sociokul`turny`e funkcii sinematek i kinoarxivov [Sociocultural Functions of Cinemas and Film Archives], vol. 4. Vestnik VGIK, no. 2–3, 2012, pp. 6–19. (In Russ.)
9. Pondopulo, G.K. Fotografiya. Istoriya. E`stetika. Kul`tura [Photography. History. Aesthetics. Culture]. Moscow, VGIK Publ., 2008. 336 p. (In Russ.)
10. Rejzen, O.K. Madrid, provinciya, Barselona. Geografiya kak ob`ekt fe-nomenologii kino [Madrid, Province, Barcelona. Geography as an object of phenomenology of cinema], vol. 4. Vestnik VGIK, no. 2–3, 2012, pp. 204–219. (In Russ.)
11. E`jzenshtejn, S.M. Izbranny`e proizvedeniya [Selected works], vol. 2. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964, pp. 329–484. (In Russ.)
12. Koepnick, L. The long take: art cinema and the wondrous. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. 294 p.
13. Mulvey, L. Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image. London: Reaktion Books, 2006. 218 p.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **14.03.2025**  
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **17.04.2025**  
Принята к публикации / Accepted for publication **20.04.2025**