



Особенности мотива двоемирия в фильме «Господин оформитель»

В.И. Добросмылова

преподаватель высшей категории ККТиМ ВГИК

ORCID: 0009-0009-5674-8492

AuthorID: _____

В статье рассматриваются художественные особенности воплощения мотива двоемирия на примере фильма «Господин оформитель» (1988) реж. О. Тепцова. Предметом исследования является двоемирие как художественный прием и частный случай универсального в мировой мифологии и литературе сюжетного мотива двойственности. Принцип двойственности наилучшим образом отображает явления и процессы окружающего мира и позволяет расширить знаковую эстетическую картину художественного произведения.

The article examines the artistic aspects of presenting the world duality as exemplified by the film “Mr. Decorator” (1988) directed by O. Teptsov. The subject of the study is the world-duality as both an artistic device and a special case of the universal duality motif in world mythology and literature. The principle of duality most accurately reflects the phenomena and processes of the surrounding world and makes it possible to expand the iconic aesthetic picture of a work of art.

Памяти Ю.Н. Арабова

Фильм О. Тепцова «Господин оформитель» (1988) стоит особняком в советском кинематографе. Он был снят в годы начавшейся перестройки, когда советская киноиндустрия в основной своей массе была сосредоточена на социальных драмах и прежде запретных темах. В условиях свободы от идеологических рамок на экран выходило множество эпатазирующих, неоднозначных фильмов. В это же время режиссером О. Тепцовым была создана картина в эстетике модерна — утонченная, интеллектуальная, с ярко-выраженным

двоемирие,
символизм,
романтизм,
модерн,
двойственность,
метафора,
Ю. Арабов

duality,
symbolism,
romanticism,
modernity,
metaphor,
Yu. Arabov

авторским стилем, с глубоким литературным и живописным подтекстом.

В основе сценария фильма лежит рассказ А. Грина «Серый автомобиль» (1925), в котором отражены настроения и философские дискуссии рубежа XIX–XX веков в Европе и в России об обратной стороне научно-технического прогресса как угрозе культуре и человеку. Сюжет «Серого автомобиля» строится на традиционно-романтических мотивах: фантастические пространственные перемещения, роковая любовь, сумасшествие, карточная игра, гибель в результате проигрыша, ожившая механическая кукла.

Главный герой, молодой человек Эбенезер Сидней, безответно влюблен в роковую красавицу Корриду Эль-Бассо, таинственным образом связанную с серым автомобилем-ландо. Этот автомобиль из американского фильма преследует главного героя на улицах города и несколько раз едва не убивает. Сидней ненавидит все механическое и думает, что машины уничтожают все живое в человеке. Именно этот автомобиль главный герой должен получить в качестве карточного выигрыша в казино, но Сидней отказывается и вступает в незримую борьбу с авто.

В своей возлюбленной Сидней узнает манекен, увиденный им в витрине магазина несколько лет назад. Чтобы спасти свою любовь, Сидней придумывает мистификацию, он считает, что механическая кукла через смерть способна возродиться к жизни и стать человеком. Однако герой терпит поражение, когда пытается реализовать задуманное: люди из автомобиля забирают его и помещают в сумасшедший дом. Открытый финал вызывает тревогу за судьбу человека, ощущающего бессилие перед творением своего разума.

Сценарий Ю. Арабова отличается как фабулой, так и второстепенными деталями [2]. Действие рассказа А. Грина происходит в вымышленной стране, приметы времени условны (автомобиль, кинематограф, разговор о футуристах), тогда как хронотоп фильма конкретен — Петербург 1908 и 1914 годов.

Успешный художник и театральный постановщик, Платон Андреевич берется оформить витрину ювелирного магазина, для которого создает манекен. Моделью для него послужила большая чахоткой девочка Анна. На протяжении повествования несколько раз появляется автомобиль с силуэтами пассажиров, который угрожает сбить главного героя. Спустя шесть лет слава Платона Андреевича уже в прошлом, он стал морфинистом, его имущество вот-вот пойдет с молотка. Неожиданно незнакомец по фамилии Гринько дает художнику заказ на оформление дома.

Жена заказчика, Мария, поразительно похожа на Анну. Художник, пытаясь разобраться в этой мистификации, влюбляется в Марию, которую считает Анной. Чтобы завоевать ее, Платон Андреевич решает на карточную игру с Гриньо и выигрывает. Но вскоре он выясняет, что Анна давно умерла, а его возлюбленная — механическая кукла, его творение. Художник появляется в доме Гриньо, чтобы остановить Марию, так как видит в ней угрозу, но находит хозяина дома в гробу, а сам получает пулю от слуги Марии во время объяснения с ней. Мария со своими спутниками уезжает на автомобиле. Раненому художнику удается бежать, и он оказывается на мосту, где его настигает автомобиль.

Можно предположить, что радикальные изменения в истории были внесены Ю. Арабовым из-за высокой условности исходного материала, который для экрана был бы слишком абстрактным, действие недостаточно ритмичным, а количество эпизодов не выдержало бы формата полного метра. Замысел А. Грина включал намеренную отчужденность от реалистического фона, от исторической конкретности, от точных бытовых деталей для достижения эстетического эффекта, обусловленного завуалированностью и пленительностью «роковых» стечений обстоятельств.

Фильм, задуманный авторами в жанре триллера, предполагает другие решения, ритм повествования, напряжение и максимальную включенность зрителя в действие.

Идея двоимирия

Основным художественным приемом создания условной игровой реальности этого фильма стала двойственность на разных уровнях. В связи с этим необходимо отметить, что этот основной принцип философии Платона сводится к существованию двух видов бытия: настоящего и ненастоящего, производного от настоящего. Истинный мир, по Платону, — это мир бестелесных, нематериальных, сверхчувственных сущностей, или идей, тогда как ложный мир — это мир физический, материальный, который окружает человека, подобен теням [10, с. 79], где все неопределенно и изменчиво. Платон считается первым, кто обосновал метафизический дуализм как основное свойство восприятия человека окружающей реальности, поэтому понятие двойственности присутствует почти во всех эстетических концепциях мирового искусства. В частности, идея двоимирия составляет основу романтизма и стала тем элементом, который образует многозначную структуру художественного произведе-

дения, созданного в традициях этого направления в искусстве.

Несмотря на историческую отдаленность от эпохи романтизма, художественный мир рассказа А. Грина и киносценарий Ю. Арабова содержат традиционные элементы этого направления в эстетике и философии Европы: пантеизм прекрасного, субъективность мировосприятия, которая включает в себе некий универсальный опыт, одиночество героя, вступающего в противостояние с враждебным миром, интерес к мистическому, одухотворение неживой материи. Они восприняты не только от романтизма начала XIX века, но и через «неоромантизм» XX, когда в искусстве на рубеже веков проявилась потребность возрождения романтизма в новых исторических условиях. Идея двоемирия проявляется в культуре в переломные эпохи, когда меняется картина мира, она точно выражает сущность человека, его отношения с бытием. Двойственность в фильме реализуется через совмещение конкретно-исторических событий, лиц, примет времени с нереальными, фантастическими. Такое пересечение условного и реального в фильме, как и в рассказе, должно было создать иллюзию достоверности происходящего. Предлагаемые зрителю фантастические метаморфозы, переход из одной реальности в другую предполагают две трактовки происходящего: первая — это некая антиутопия, и вторая — плод воображения искаженного сознания главного героя, находящегося на грани сумасшествия. Два мира незаметно переходят один в другой и меняются местами, создавая колебание между реальностями.

Так, у А. Грина автомобили — символы бездушия и мертвой материи, обладающие сознанием, а их возлюбленные — это ожившие и ставшие полноправными членами человеческого общества манекены. Машины также, по мысли писателя, контролируют не только окружающую человека реальность, но и образный мир искусства. К этому заключению автор приходит, рассуждая о современном искусстве, где геометрические формы, линии, пятна на картинах футуристов, супрематистов, кубистов и других экспериментаторов с формой — это мир, будто видимый на скорости, так, как «видят» его машины, а следовательно, это искусство для них, а не для человека.

В фильме эта мысль выражена визуальной метафорой с двойным смыслом: женские руки включают механическую музыкальную машину — фонолу. Эта сцена снята крупным планом и служит камертоном для восприятия всего фильма, она не соотносится с сюжетом, а стоит как бы вне основного повествования. Сцена повторяется дважды, как знак хода времени.

Во второй раз из-за изменившегося контекста (зрителю уже известно о создании манекена) она приобретает совсем другой, угрожающий смысл. Название фонолы «Фортуна» — аллюзия на механистичность судьбы, в то же время она источник музыки — своеобразного языка, способа мышления, особой знаковой системы и самого «неземного» искусства. Согласно эстетическим теориям романтизма, музыка — «безграничайшее из всех искусств» [14, с. 209], а музыкальная система тождественна солнечной, поэтому музыка есть ключ к пониманию мироздания¹. Ее природа двойственна: она подчинена своим специфическим законам, правилам построения, но одновременно она в высшей степени иррациональна своей способностью воздействовать на душу, минуя разум [11, с. 17]. В фильме музыку воспроизводят механизмы — фонола, граммофон, а «управляют музыкой» руки куклы. Это может символизировать то, что люди утратили ощущение живой жизни, так как восковая кукла с уникальным механизмом внутри, способным имитировать тончайшие движения человеческой мысли и чувства, ощущает себя совершенно естественно среди людей², как и люди принимают ее за одну из них.

¹ Учение о музыкально-математическом устройстве космоса (гармония, или музыка сфер) характерна для платонической и пифагорейской философских традиций. В Новое время эта концепция была развита И. Кеплером в его трактате *Harmonices Mundi* («Гармония мира», 1619). Вплоть до настоящего времени эта идея вдохновляет многих людей искусства.

Символистское двоемирие

Смыслообразующую функцию в стилистике фильма выполняют приемы театрализации, столь характерные для эпохи Серебряного века. Своеобразным прологом к фильму служит сцена в театре с пантомимой по мотивам пьесы А. Блока «Балаганчик» (1906), это символическая миниатюра всей истории. Здесь есть смысловая параллель между главными героинями — восковой куклой и Коломбиной, у них двойственная роль, обе возлюбленные, которые выступают как персонификации Смерти. Мотив двойственности — внутреннего и внешнего, формы и содержания, эти метафизические категории получают буквальное воплощение в сцене, когда балахоны актеров, развешивающиеся на ветру, пустеют, становятся только видимостью формы, оболочкой, лишенной содержания.

Театр — это метафора жизни; постановщик этого театрального действия, то есть главный герой — успешный художник. Напомним, в романтической трактовке именно художнику отводится роль Творца, способного создавать новую реальность и менять существующую. Обращение к богоборческому мифу, протесту против смертной природы человека, устремление к поиску и утверждению вечной жизни — это идеи романтизма, которые подхватили символисты Серебряного века, эстетика и фило-

² Мотив оживающей куклы, статуи не новый, сюжет встречается в повести Э.Т.А. Гофмана «Песочный человек» (1817). Можно говорить о связанности идей, сюжетных линий, героев через время и культурно-исторические контексты. Также хотелось бы отметить, что этот сюжет отразил умонастроения своего времени, в произведениях современников А. Грина встречаются похожие мотивы: например, повесть А. Чайнова «История парикмахерской куклы, или Последняя любовь московского архитектора М.» (1919), «Три толстяка» Ю. Олеши (1924) и его же роман «Зависть» (1927).

софия которых строилась на классическом романтизме. Главный герой фильма создает улучшенную версию «человека» — прекрасный манекен с идеальным механизмом, неотличимый от живой девушки, неуязвимый и нетленный. Таким образом, художник уподобляется Творцу, «доделывает за Богом его дела».

Создавая восковую куклу, Платон Андреевич «одухотворяет материю», приводит ее в движение. В отличие от рассказа А. Грина, в сценарии Ю. Арабова смысловый акцент смещен от рокового совпадения к логической обусловленности: главный герой и есть причина происходящего с ним.

Сцену с пантомимой завершает эпизод с Арлекином, прыгающим в бутафорское нарисованное окно: он разрывает собой бумагу с нарисованным пейзажем, за которым тоже нарисованный, но ночной вид. Уточним символику значимых для данной сцены образов: так, окно представляется экраном — своеобразным символом «покрывала Майи», закрывающим истинную, видимую оболочку окружающего мира и создающим иллюзию — нарисованный ночной фон. Ночь же в мировоззрении символистов означает иррациональность, потусторонность, непознаваемость бытия.

С нашей точки зрения, эта сцена напоминает сказку о Буратино, его переход в мир за нарисованным очагом, в мир искусства или искусственный мир, созданный по аналогии с реальным для него миром.

Образ Арлекина, плута и жизнелюба, визуально связан со сценой карточной игры, важное место в которой отводится Джокеру, как не только универсальному символу свободы и бунта, безумия и хаоса, но и знаку черта. Напомним, что эта карта выполняет роль любой другой карты, в связи с чем можно говорить о том, что она воспринимается знаком нестабильности, иллюстрирует противоречивость и двойственность, в том числе и человеческой природы.

Художественное решение фильма подразумевает неопределенность, дихотомичность, множественность символов, благодаря чему создается атмосфера эпохи модерна; авторский замысел рассчитан на ассоциативность видения и мышления зрителя, неявные знаки образуют визуальные и смысловые связи и закономерности.

В качестве примера уместно обратить внимание на следующую деталь: окна в мастерской художника декорированы красными шторами, и в какой-то момент мы замечаем, что они сдвинуты таким образом, что образуют рисунок ромба — рисунок костюма Арлекина-Джокера.

Кроме темы односторонности прогресса и связанных с ним утраках духовности, второй значимой темой фильма, вырастающей из первой, стала тема конфликта художника и его творчества. Здесь образы Арлекина и карточного Джокера выполняют двойную функцию.

Так как речь идет о романтическом произведении, то логично вспомнить идею Ф.В. Шеллинга о тождественности жизни и искусства [14, с. 323], о возможном познании мира «по аналогии» — через универсальный мир этого искусства. Можно предположить, что прыжок Арлекина в ночь, завершающий сцену с театральной постановкой в начале фильма, становится визуальной метафорой пути-поиска художника-творца, путь которого — всегда прыжок в неизведанное, способный привести к безумию, страданию и гибели. Безумие же подразумевает в данном смысловом контексте особое пророческое видение и чувствование. Это действие в фильме рифмуется с прыжком главного героя в окно и в ночь в финале фильма.

Природа творчества в романтической традиции двойственна, она обладает не только созидательной, животворящей силой, но и имеет злую, разрушительную сторону. В фильме романтический миф о художнике-демиурге перевернут: художник делает манекен с живой модели, тем самым символически забирает ее жизнь и дает жизнь восковой кукле, в которую затем влюбляется сам. Миф о Пигмалионе иронически переосмыслен: творение способно уничтожить своего творца, а предмет любви художника — это ожившая кукла, вещь, и ее можно только купить. В данном случае, прибегая к иронии как средству выразительности, выходящей из общей концепции двойственности, авторы фильма «обманывают» ожидания зрителя и таким образом разрушают стереотипы восприятия: зритель вовлекается в процесс создания и переживания художественной реальности фильма. Это парадоксальное, иррациональное состояние возникает благодаря двойственности — совмещению неожиданных, несовместимых явлений в одно целое.

Точно найденный и применяемый авторами фильма художественный прием для отображения мотива двойственности и механистичности — это прием повтора. Повторяющиеся обстоятельства и ситуации сюжета создают эффект уже увиденного и погружают зрителя в ощущение цикличности «механической» жизни. Повтор действует на зрителя как рефрен в музыке, усиливая эффект участия и присутствия таким образом, что даже у тех, кто не владеет достаточными знаниями о культуре Серебряного века, остается впечатление от созданной авторами

фильма атмосферы. Например, канделябр с тремя свечами фигурирует в мастерской художника, а свечи в нем уже в финале фильма задувает спутник Марии, после того как выстрелил в Платона Андреевича. В таком контексте свеча становится символом субъективного зрения и знаком окончания человеческой жизни.

Два мира, два способа восприятия — куклы и человека — меняются местами, в какой-то момент повествования через субъективную камеру зритель смотрит «глазами» куклы. Покажем это на примере одного из эпизодов: Платон Андреевич передает готовый манекен ювелиру, кукла лежит в большой коробке на полу, и угол съемки такой, что зритель оказывается в «теле» манекена и «смотрит» на ювелира и его помощника.

Важнейшим, с нашей точки зрения, художественным приемом создания двойственной, неопределенной, зыбкой «реальности» фильма стала демонстрация работ художников-символистов, в основном графики О. Редона³. В фильме они «иллюстрируют» видения главного героя, его психологическое состояние, переживания, но могут быть и его собственными произведениями.

Работы художников Ф. фон Штука, Э. Берн-Джонса, А. Беклина, Д. Эверетта Миллеса, Ж. Дельвиля, М. Клингера, знакомые в основном узкому кругу интересующихся проблематикой символизма, обеспечивают чистоту зрительного восприятия. Графические листы содержат символы, лишённые литературной составляющей, поэтому действуют на зрителя непосредственно, создавая мистическую атмосферу, ощущение исчерпанности позитивистской картины мира и драматическое напряжение. Образность графического произведения не затемнена сюжетом, искусствоведческими сведениями, рассматривание ограничено экранным временем (графические листы сменяют друг друга), и зритель не успевает построить смысловые ассоциативные связи, благодаря чему возникает непосредственное восприятие образа. Картины, рисунки выступают в качестве концентрированной художественной правды в «реалистическом» повествовании фильма.

Благодаря визуальной двойственности «цветная» реальность фильма, контрастная условности монохромных рисунков, становится более «настоящей», материальной, а субъективная реальность подсознательного, видений, грез, как и мир, созданный художником в картинах, может занимать место «истинной» реальности. При этом черно-белая графика воспринимается зрителем с некоторой долей документальности, и таким

³ Одилон Редон (1840–1916) — французский живописец, график, декоратор, один из основателей символизма.

образом сюрреалистический мир подсознательного начинает образовывать не менее значимую «вторую» реальность.

Продолжает тему двойственности, игры между сном и явью отсылка к культурным знакам эпохи — к картинам художников-прерафаэлитов в сцене разговора главного героя с Марией в оранжерее возле искусственного водоема, в окружении множества цветов. Эта примета времени создает атмосферу грезы, мечты, сновидения. Итак, совмещение образных языков нескольких искусств (театра, графики и живописи) в одном произведении нагружает смысловую и художественную составляющие и выступает как знак времени рубежа веков — отражает идею *Gesamtkunstwerk*⁴.

⁴ «Единое произведение искусства» (нем.) — понятие, означающее синтез, объединение всех видов искусств. Эта концепция «будущего искусства» брала начало в панэстетических позициях романтизма.

Двойственность как поиск

Культурные переключки с предшествующими эпохами вкупе с драматической соотнесенностью с конкретно-исторической действительностью приводят к усложнению визуального текста, ощущению неисчерпанности, к тому, что реальности «путаются» друг с другом, смысловая глубина начинает растворять всякий смысл и подразумевает интуитивное, ассоциативное прочтение.

Так, звучащее в фильме стихотворение А. Блока «Шаги Командора» (написано между 1910–1912 годами)⁵ через отсылку к главной героине легенды о Дон Жуане позволяет Ю. Арабову включить в диалог Э.Т.А. Гофмана, А. Блока и А. Грина, также становится понятен выбор имени главной героини Анна. Автомобиль выступает аналогией ожившей статуи Командора, «уносящей» главного героя в потусторонний мир, и одновременно становится символом слепой механической силы, уничтожающей человека. Действие этой силы показано в финальных кадрах: одинокий заброшенный дом в сопоставлении времени действия в фильме с историческим контекстом предполагает канун Первой мировой войны. Такое выраженное образным языком повествование создает наложение реальностей и обращает внимание зрителя к области, расположенной за пределами чувственных восприятий, к смысловой глубине иррационального и при этом оставляет свободу построения субъективных смысловых и ассоциативных связей.

Двойственность разного рода стала репрезентацией представления об абсолютном знании, о цельности и полноте бытия. Поиск воплощения идеи единства мира через символы в постромантический период продолжается в символизме. Символисты осознали символ как познавательный инструмент,

⁵ В новелле Э.Т.А. Гофмана «Дон Жуан» актриса, игравшая Донну Анну, умирает из-за путаницы между реальностями — настоящей и игровой.

⁶ Или метаметафоризм — поэтическое движение, предшественники которого считали, что метафора способна не просто описывать окружающий мир, а, устанавливая новые связи, пересоздавать его.

открывающий путь к полному, абсолютному знанию. Они понимали символ не как отвлеченный знак-загадку, а, наоборот, как концентрацию жизненной правды. Это вневременное стремление к синтезу, пересозданию и переосмыслению мира и, как следствие, собственной жизни нашло отражение в недавнем прошлом, в 60–80-е годы XX века, в поэтическом движении метареалистов,⁶ к которому принадлежал Ю. Арабов.

Переосмыслив традиции писателей-романтиков, метареалисты продолжили поиск формулы целого мира, при помощи которой можно было бы описать, как связаны друг с другом абсолютно разные, находящиеся далеко друг от друга временные эпохи, пространства, предметы. При таком принципе построения художественное произведение вполне естественно усложняется и расширяется его эстетическое содержание.

Одновременная связь и взаимная противоположность явлений и объектов отображает универсальность мира и его акциденций, что, по мысли романтиков, воплощает полноту жизни. Бесконечность процесса познания и развития рождается из игры противоположностей. Таким образом, через двойственность транслируется идея бесконечного, которая присутствует в той или иной степени в художественном сознании любой эпохи.

Для цитирования: Добросмылова В.И. Особенности мотива двоемирия в фильме «Господин оформитель» // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16. № 3 (61), с. 18–28.

For citation: Dobrosmyslova V.I. The Artistic and Pictorial Features of Presenting the World-Duality Motif in the Film Mr. Decorator // Vestnik VGIK 2024. Vol. 16. No. 3 (61), pp. 18–28.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арабов Ю. Метареализм: краткий курс. URL: <http://www.marpl.com/rus/metarealisty/arabov.html/> (дата обращения 17.01.24).
2. Арабов Ю. Солнце и другие киносценарии. СПб.: Сеанс; Амфора, 2006. 511 с.
3. Блок А. Балаганчик // Стихотворения. Поэмы. Театр. В 2-х т. Л.: Худож. лит., 1972. Т. 1. 560 с.
4. Варламов А. Александр Грин. ЖЗЛ. М.: Молодая гвардия, 2008. 464 с.
5. Грин А. Серый автомобиль // Собр. соч.: в 6 т. М.: Правда, 1965. Т. 5. 480 с.
6. Гофман Э.Т.А. Дон Жуан // Собр. соч. в 6 т. Фантазии в манере Калло. М.: Худож. лит., 1991. Т. 1. 494 с.
7. Гофман Э.Т.А. Песочный человек // Собр. соч. в 6 т. М.: Худож. лит., 1994. Т. 2. 445 с.
8. Минц З.Г. Поэтика русского символизма. СПб.: Искусство-СПб., 2004. 480 с.
9. Олеша Ю. Три толстяка. М.: Дет. лит., 1985. 224 с.
10. Платон. Государство, Тимей // Собр. соч.: в 4 т. М.: Мысль, 1994. Т. 3. 654 с.

11. *Татаркевич В.* Античная эстетика. М.: Искусство, 1977. 327 с.
12. *Федоров Ф.П.* Художественный мир немецкого романтизма: Структура и семантика. М.: МИК, 2004. 368 с.
13. *Чаянов А.В.* История парикмахерской куклы, или Последняя любовь московского архитектора М. М.: Директ-Медиа, 2016. 51 с.
14. *Шеллинг Ф.В.* Философия искусства. М.: Мысль, 1966. 496 с.

REFERENCES

1. *Arabov, Yu.* Metarealism: kratkij kurs. Available at: <http://www.marpl.com/rus/metarealisty/arabov.html> / (Accessed 17 January 2024) (In Russ.)
2. *Arabov, Yu.* Solnce i drugie kinoscenarii [The Sun and other screenplays]. St. Petersburg, Seans; Amfora Publ., 2006. 511 p. (In Russ.)
3. *Blok, A.* Balaganchik. Stihotvoreniya. Poemy. Teatr. [Balaganchik. Poems. Theatre], vol. 1. Leningrad, Hudozh. lit. Publ., 1972. 560 p. (In Russ.)
4. *Varlamov, A.* Aleksandr Grin. [Alexander Grin]. ZHSL. Moscow, Molodaya gvardiya Publ., 2008. 464 p. (In Russ.)
5. *Grin, A.* Seryj avtomobil' [Gray car]. Sobr. soch. Vol. 5. Moscow, Pravda Publ., 1965. 480 p. (In Russ.)
6. *Gofman, E.T.A.* Don ZHuan. Fantazii v manere Kallo. [Don Juan. Fantasy in the manner of Callot]. Sobr. soch. Vol. 1. Moscow, Hudozh. lit. Publ., 1991. 494 p. (In Russ.)
7. *Gofman, E.T.A.* Pesochnyj chelovek. [The Sandman]. Sobr. soch. Vol. 2. Moscow, Hudozh. lit. Publ., 1994. 445 p. (In Russ.)
8. *Minc, Z.G.* Poetika russkogo simbolizma. [The poetics of Russian symbolism]. St. Petersburg, Iskusstvo-SPb. Publ., 2004. 480 p.
9. *Olesha, Yu.* Tri tolstyaka. [Three fat men]. Moscow, Det. lit. Publ., 1985. 224 p. (In Russ.)
10. *Platon.* Gosudarstvo, Timej. [The State, Timaeus]. Sobr. soch. Vol. 3. Moscow, Mysl' Publ., 1994. 654 p. (In Russ.)
11. *Tatarkevich, V.* Antichnaya estetika. [Ancient aesthetics]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1977. 327 p. (In Russ.)
12. *Fedorov, F.P.* Hudozhestvennyj mir nemeckogo romantizma: Struktura i semantika. [The artistic world of German Romanticism: Structure and semantics]. Moscow, MIK Publ., 2004. 368 p. (In Russ.)
13. *Chayanov, A.V.* Istoriya parikmaherskoj kukly, ili Poslednyaya lyubov' moskovskogo arhitekora [The story of a hairdressing doll, or the last love of a Moscow architect]. Moscow, Direkt-Media Publ., 2016. 51 p. (In Russ.)
14. *SHel ling, F.V.* Filosofiya iskusstva. [Philosophy of Art]. Moscow, Mysl' Publ., 1966. 496 p. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию 22.02.2024; одобрена после рецензирования 08.03.2024; принята к публикации 15.03.2024.

The article was submitted 22.02.2024; approved after reviewing 08.03.2024; accepted for publication 15.03.2024.