

ISSN 2074-0832 (print)
ISSN 2713-2471 (online)

научный журнал

VESTNIK VGIK
**ВЕСТНИК
ВГИК**

www.vestnik-vgik.com

номер | number **2**
том | volume **18**
год | year **2026**



4 июня 2026 г. во ВГИКе состоялось торжественное открытие
Всероссийской декады выпускников творческих вузов,
посвященное 120-летию со дня рождения С. А. Герасимова



научный журнал

VESTNIK VGIK ВЕСТНИК ВГИК

www.vestnik-vgik.com

Свидетельство о регистрации ПИ № ФС77–33969 от 7 ноября 2008 г. Выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций ISSN 2074-0832

Тираж — 500 экз. Первый завод 100 экз.

Периодичность — 4 раза в год

Публикуемые в журнале научные статьи отвечают требованиям ВАК Минобрнауки России по отраслям науки: Искусствоведение, Философские науки, Культурология, которые соответствуют паспортам научной специальности:

5.10.3. **Виды искусства** (Кино-, теле- и другие экранные искусства);

5.10.1. **Теория и история культуры, искусства** (культурология, философские науки, искусствоведение);

5.7.3. **Эстетика.**

Решением Рабочей группы по совершенствованию и оптимизации перечня рецензируемых научных изданий ВАК Минобрнауки России, а также согласно письму № 02-1198 от 06.12.2022 журнал распределен в категорию К2.

С 2025 года журнал вошел в единый государственный перечень научных изданий (ЕГПНИ) — «Белый список» третьего уровня.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ЖУРНАЛА

На страницах журнала публикуются научные статьи, посвященные истории, теории мирового кинематографа, вопросам кинопроизводства и кинопроката, анализу современного кинопроцесса, а также научные статьи, посвященные различным вопросам медиакультуры. Цель журнала — распространение среди представителей российского и зарубежного академического сообщества теоретических знаний, новаторских достижений в области аудиовизуального искусства, обеспечивающих этой сфере деятельности инновационное развитие.



Автор скульптурной композиции — А. Благовестнов

Автор идеи — кинорежиссер и сценарист, народный артист России, профессор режиссерского факультета ВГИК С. Соловьев

Учредитель и издатель журнала:

Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова

Адрес редакции:

Россия, 129226, Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3

<https://vestnik-vgik.com>

<http://www.vgik.info/science/bulletin/>

[e-mail:vestnik-vgik@vgik.ru](mailto:vestnik-vgik@vgik.ru)

Главные редакторы:

В.В. Виноградов, С.А. Смагина

Выпускающий редактор:

Ю.О. Винар

Дизайн и верстка:

Редакционно-издательский отдел ВГИКа

Дизайн и верстка В.В. Подосёнова

Корректор С.О. Розанова

Редактура текстов на английском языке:

Лаборатория зарубежного кино ВГИКа

Отпечатано в типографии:

ООО «Канцлер» 150008, г. Ярославль,

ул. Клубная, 4–49

Заказ № 1324

Условия распространения материалов:

Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 License.

© Редакция журнала «Вестник ВГИК»,
оформление макета, 2026

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Председатель редакционного совета:

МАЛЫШЕВ Владимир Сергеевич

и.о. ректора ВГИКа, академик РАО, доктор искусствоведения, кандидат экономических наук, профессор (Москва, Россия)

Члены редакционного совета:

АНДРЕЕВ Андрей Леонидович

доктор философских наук, профессор, зав. кафедрой истории и философии ВГИКа, главный научный сотрудник Института социологии РАН (Москва, Россия)

БОЙМЕРС Биргит

доктор наук, профессор Университета г. Аберистунт (Отдел «Театр, кино и ТВ»), главный редактор журнала “Studies in Russian and Soviet Cinema” («Исследования российского и советского кино»), редактор веб-сайта “Kinokultura” (Бристоль, Великобритания)

ВИНОГРАДОВ Владимир Вячеславович

(главный редактор) доктор искусствоведения, профессор, директор НИИМК ВГИКа (Москва, Россия)

КАРАБАЕВ Дмитрий Львович

кандидат искусствоведения, ведущий научный сотрудник НИИМК ВГИКа (Москва, Россия)

КИРИЛЛОВА Наталья Борисовна

доктор культурологии, профессор кафедры культурологии и социально-культурной деятельности УрФУ им. первого Президента России Б.Н. Ельцина, Заслуженный деятель искусств РФ (Екатеринбург, Россия)

КОБЛЕНКОВА Диана Викторовна

доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры эстетики, истории и теории культуры ВГИКа (Москва, Россия)

КОЧЕЛЯЕВА Нина Александровна

кандидат исторических наук, начальник отдела Разработки и апробации методик кинопросвещения НИИМК ВГИКа (Москва, Россия)

МАНЬКОВСКАЯ Надежда Борисовна

доктор философских наук, чл.-корр. Академии гуманитарных исследований, вице-президент Всероссийской эстетической ассоциации, главный научный сотрудник сектора эстетики Института философии РАН (Москва, Россия)

МАРИЕВСКАЯ Наталья Евгеньевна

доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры драматургии кино ВГИКа (Москва, Россия)

МИХЕЕВА Юлия Всеволодовна

доктор искусствоведения, кандидат философских наук, доцент, профессор кафедры звукорежиссуры ВГИКа (Москва, Россия)

НИКИТИНА Ирина Петровна

доктор философских наук, профессор кафедры истории и философии ВГИКа (Москва, Россия)

НИКОЛАЕВА-ЧИНАРОВА Алевтина Петровна

доктор философских наук, кандидат экономических наук, доцент, директор Центра непрерывного образования и повышения квалификации творческих и управленческих кадров в сфере культуры ВГИКа (Москва, Россия)

ПЕРЕЛЫШТЕЙН Роман Максович

доктор искусствоведения, доцент кафедры драматургии кино ВГИКа (Москва, Россия)

ПРОЖИКО Галина Семеновна

доктор искусствоведения, профессор, профессор кафедры киноведения ВГИКа (Москва, Россия)

РЕЙЗЕН Ольга Кирилловна

доктор искусствоведения, профессор, профессор кафедры киноведения ВГИКа (Москва, Россия)

РОМОДАНОВСКАЯ Нина Борисовна

кандидат экономических наук, доцент кафедры дистрибуции и маркетинга ВГИКа, главный редактор портала ProfiCinema.ru (Москва, Россия)

РОСТОЦКАЯ Марианна Альбертовна

кандидат искусствоведения, доцент, зав. кафедрой эстетики, истории и теории культуры ВГИКа (Москва, Россия)

РУСИНОВА Елена Анатольевна

доктор искусствоведения, профессор, зав. кафедрой звукорежиссуры ВГИКа (Москва, Россия)

САЛЬНИКОВА Екатерина Викторовна

доктор культурологии, зав. сектором художественных проблем массмедиа Государственного института искусствознания (Москва, Россия)

СВЕШНИКОВ Александр Вячеславович

доктор искусствоведения, кандидат педагогических наук, профессор кафедры рисунка и живописи ВГИКа (Москва, Россия)

СИДОРЕНКО Виталий Игнатьевич

кандидат экономических наук, профессор, зав. кафедрой продюсерского мастерства ВГИКа (Москва, Россия)

СМАГИНА Светлана Александровна

(главный редактор) доктор искусствоведения, доцент, заместитель директора — начальник Аналитического отдела НИИМК ВГИКа (Москва, Россия)

СОКОЛОВ Станислав Михайлович

профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИКа, Заслуженный деятель искусств РФ (Москва, Россия)

ХРЕНОВ Николай Андреевич

доктор философских наук, профессор, главный научный сотрудник сектора художественных проблем массмедиа Государственного института искусствознания (Москва, Россия)

ЦЫРКУН Нина Александровна

доктор искусствоведения, главный научный сотрудник кафедры кино и современного искусства Российского государственного гуманитарного университета (Москва, Россия)

scientific journal

VESTNIK VGIK
**ВЕСТНИК
ВГИК**
 www.vestnik-vgik.com

Registration Certificate ПИ № ФС77–33969
 issued on November 7, 2008 by the Russian Federal Service for Surveillance on Consumer Rights Protection and Human Welfare ISSN 2074-0832
 Circulation: 500 copies. First printing: 100 copies.
 Frequency: 4 times a year

The published articles comply with the requirements of the State Higher Qualification Commission under the Russian Ministry of Science and Higher Education in the following areas of knowledge:

Art Studies, Philosophy, Culture Studies which correspond to the Scientific Area Official Descriptions:

5.10.3. **Art Forms** (Cinema, TV and other audiovisual arts);

5.10.1. **Theory and History of Culture and Art** (Cultural Studies, Philosophy, Art Studies);

5.7.3. **Aesthetics**.

By the decision of the Working Group on improving and optimizing the list of peer-reviewed scholarly publications of the Higher Attestation Commission under the Russian Ministry of Science and Higher Education, as well as in accordance with Letter No. 02-1198 dated 06.12.2022, "Vestnik VGIK" was ranked as a Q2 scholarly edition.

Since 2025, the journal has been included in the Unified State List of Scientific Publications (EGPNI), a third-level "White List".

GOALS AND OBJECTIVES

The journal publishes scholarly articles devoted to the history and theory of global filmmaking, production and distribution issues, the analysis of contemporary film art, as well as to various aspects of media culture. Its mission is the proliferation of theoretical knowledge and innovative achievements in the field of audiovisual art among Russian and international academic community which secures progress in this domain.

Founder and publisher:

Russian State University of Cinematography
 n. a. S.A Gerasimov

Editorial office address

3 Wilhelm Pieck str., 129226 Moscow, Russia

<https://vestnik-vgik.com>

<http://www.vgik.info/science/bulletin/>

e-mail: vestnik-vgik@vgik.ru

Editors-in-Chief:

Vladimir V. Vinogradov, Svetlana A. Smagina

Executive editor:

Julia O. Vinar

Design and layout:

VGIK editorial department

Layout editor Vera V. Podosenova

Proofreader Svetlana O. Rozanova

English translation editors:

Foreign Film Laboratory, VGIK

Printed by

LLS "Kanzler", Klubnaya str. 4-49, 150008,

Yaroslavl, Russia

Order No 1470

Propagation conditions:

The content is available under Creative Commons Attribution 4.0 License

© "Vestnik VGIK" Editorial Board, layout, 2026

EDITORIAL BOARD

Academic periodical's editorial board chairman

Vladimir S. MALYSHEV

Acting Rector VGIK, Academician of The Russian Academy of Education, Dr. Sci. (Art History), Cand. Sci. (Econ.), Professor (Moscow, Russia)

Members of editorial board

Andrey L. ANDREYEV

Dr. Sci. (Philosophy), Professor, Head of the Department of History and Philosophy, Chief Researcher at the Institute of Sociology of the Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia)

Birgit BEUMERS

Dr., Professor, Aberystwyth University (Department of Theatre, Cinema and TV), editor-in-chief of the "Studies in Russian and Soviet Cinema" magazine, editor of the "Kinokultura" website (Bristol, United Kingdom)

Vladimir V. VINOGRADOV

Dr. Sci. (Art History), Professor, Director of the Scientific Research Institute of Cinematography and Film Education (VGIK), editor-in-chief of scientific journal "Vestnik VGIK" (Moscow, Russia)

Dmitry L. KARAVAEV

Cand. Sci. (Art History), Leading Researcher of the Analytical Department of the Scientific Research Institute of Cinematography and Film Education, VGIK (Moscow, Russia)

Natalia B. KIRILLOVA

Dr. Sci. (Culture Studies), Professor, Head of the Department of cultural studies and socio-cultural activities Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin (Yekaterinburg), Honoured Arts Worker of the Russian Federation (Yekaterinburg, Russia)

Diana V. KOBLENKOVA

Dr. Sci. (Philology), Associate Professor, Professor at the Department of Aesthetics, Theory and History of Culture, VGIK (Moscow, Russia)

Nina A. KOCHELYAEVA

Cand. Sci. (History), Head of the Department of Development and Testing of Film Education Techniques of the Scientific Research Institute of Cinematography and Film Education, VGIK (Moscow, Russia)

Nadezhda B. MANKOVSKAYA

Dr. Sci. (in Philosophy), Chief Research Fellow of the Aesthetics Department, the Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia)

Natalia E. MARIEVSKAYA

Dr. Sci. (Art History), Associate Professor, Professor of the Screenwriting Department, VGIK (Moscow, Russia)

Julia V. MIKHEEVA

Dr. Sci. (Art History), Associate Professor, Professor of the Department of Sound Design, VGIK (Moscow, Russia)

Irina P. NIKITINA

Dr. Sci. (Philosophy), Professor of the Department History and Philosophy, VGIK (Moscow, Russia)

Alevtina P. NIKOLAEVA-CHINAROVA

Dr. Sci. (Philosophy), Cand. Sci. (Econ.), Director of the Center for Continuing Education and Advanced Training of Creative and Management Personnel in the Sphere of Culture, VGIK (Moscow, Russia)

Roman M. PERELSHTEIN

Dr. Sci. (Art History), Associate Professor of the Screenwriting Department, VGIK (Moscow, Russia)

Galina S. PROZHIKO

Dr. Sci. (Art History), Professor of the Cinema Studies Department, VGIK (Moscow, Russia)

Olga K. REIZEN

Dr. Sci. (Art History), Professor, Cinema Studies Department, VGIK (Moscow, Russia)

Nina B. ROMODANOVSKAYA

Cand. Sci. (in Econ.), Associate Professor of the Department of Distribution and Marketing, VGIK, Editor-in-chief of ProfiCinema (Moscow, Russia)

Marianne A. ROSTOTSKAYA

Cand. Sci. (Art History), Associate Professor, Head of the Department of Aesthetics, History and Theory of Culture of VGIK (Moscow, Russia)

Elena A. RUSINOVA

Dr. Sci. (Art History), Professor, Head of the Department of Sound Engineering, VGIK (Moscow, Russia)

Ekaterina V. SALNIKOVA

Dr. Sci. (Culture Studies), Cand. Sci. (Art History), Head of the Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies (Moscow, Russia)

Alexander V. SVESHNIKOV

Dr. Sci. (Art History), Professor of the Department of Drawing and Painting, VGIK (Moscow, Russia)

Vitaly I. SIDORENKO

Cand. Sci. (Econ.), Professor, Head of the Producing Department, VGIK (Moscow, Russia)

Svetlana A. SMAGINA

Dr. Sci. (Art History), Associate Professor, Deputy Director — Head of the Analytical Department of the Scientific Research Institute of Cinematography and Film Education (VGIK), editor-in-chief of scientific journal

"Vestnik VGIK" (Moscow, Russia)

Stanislav M. SOKOLOV

Professor, Head of the Animation and Computer Graphics Department (VGIK), Honoured Arts Worker of the Russian Federation (Moscow, Russia)

Nikolay A. KHRENOV, Dr. Sci. (Philosophy), Professor, Section of Media Artistic Problems, State institute of Cultural Studies (Moscow, Russia)

Nina A. TSYRKUN, Dr. Sci. (Art History), Chief Researcher of the Department of Cinema and Contemporary Art at the Russian State University for the Humanities RSUH (Moscow, Russia)

ИСТОРИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОГО КИНО

Буйффонада, сатира или... трагедия? Роль музыки Сергея Слонимского в фильме «Интервенция» Геннадия Полоки

Д.А. Журкова

8

ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО КИНО

Кинодекорационные аспекты художественного замысла в неосуществленном фильме режиссера Акиры Куросавы

П.В. Илышев

30

Образ России и русских в южнокорейском кинематографе

А.А. Резванов, А.Н. Радченко, В.В. Цаликов

43

Кино о сне или сон о кино: онейрическая природа кино в фильме Бастера Китона «Шерлок-младший» (1924)

К.А. Власкин

55

ТЕОРИЯ КИНО

К проблеме формирования концептуального аппарата: онтология алгообраза и конфигурация гибридной агентности в поле постцифрового экранного искусства

В.В. Марусенков

67

Особенности художественного пространства и времени в сюжете предопределенности

Н.Е. Мариевская

81

Рекламный модный фильм (фэшн-фильм) как экранная форма

Ф.М. Провоторов

92

СОВРЕМЕННЫЙ КИНОПРОЦЕСС

Полифункциональность и взаимодействие реального и воображаемого пространств в фильме А. Котта «Чук и Гек. Большое приключение»

О.А. Васильева, Е.А. Русинова

115

«Лихие девяностые» в актуальном сериалопроме: новый жанр в поисках смысла личной и общественной истории

М.А. Радаев

126

ИНТЕРТЕКСТ

Андрей Тарковский и Ларс фон Триер: драматургия диалога

Н.Е. Мариевская

140

АНИМАЦИЯ И МУЛЬТИМЕДИА

Модели создания анимационных короткометражных видеороликов для социальных медиа

Сун Чанжунь

156

ТЕЛЕВИДЕНИЕ И ЦИФРОВАЯ СРЕДА

Специфика зрительского восприятия технологий In-camera VFX и хромакей на примерах современных российских военных фильмов

Т.Ю. Кобяков

169

КИНОПРОИЗВОДСТВО И ПРОКАТ

Кластерная модель партнерства в сфере кино и театрального искусства

В.С. Васильева

178

HISTORY OF NATIONAL CINEMA

- 8** **Buffoonery, Satire, or... Tragedy? The Role of Sergei Slonimsky's Music in Gennady Poloka's Film Intervention**
 Daria A. Zhurkova

THE HISTORY OF FOREIGN CINEMA

- 30** **The Set Design Aspects of the Artistic Conception in A. Kurosawa's Unrealized Film**
 Pavel V. Ilyshev
- 43** **The Image of Russia and Russians in South Korean Cinema**
 Alexander A. Rezvanov, Andrey N. Radchenko, Vadim V. Tsalikov
- 55** **A Movie about a Dream or a Dream about a Movie: The Oneiric Nature of Cinema in Buster Keaton's "Sherlock, Jr." (1924)**
 Kirill A. Vlaskin

FILM THEORY

- 67** **On the Problem of Forming a Conceptual Apparatus: The Ontology of the Algo-Image and the Configuration of Hybrid Agency in the Field of Post-Digital Screen Art**
 Vyacheslav V. Marusenkov
- 81** **Features of Artistic Space and Time in the Predestination Plot**
 Natalia E. Marievskaya
- 92** **Fashion Film as a Screen Form**
 Fedor M. Provotorov

MODERN FILM PROCESS

- 115** **The Polyfunctionality and Interaction of Real and Imaginary Spaces in A. Kott's Film "Chuck and Geck. A Big Adventure"**
 Olga A. Vasilyeva, Elena A. Rusinova
- 126** **"The Wild 1990s" in the Current TV Serious Industry: A New Genre in Search for the Essence of Individual and Social History**
 Maxim A. Radaev

INTERTEXT

- 140** **Andrey Tarkovsky and Lars von Trier: The Dramaturgy of Dialogue**
 Natalia E. Marievskaya

ANIMATION AND MULTIMEDIA

- 156** **Models for Creating Animated Short Videos for Social Media**
 Song Changrun

TELEVISION AND DIGITAL MEDIUM

- 169** **Specific Aspects of the Viewer's Perception of In-camera VFX and Chromakey Technologies: a Case Study of Modern Russian War Films**
 Tikhon Yu. Kobayakov

FILM PRODUCTION & DISTRIBUTION

- 178** **Cluster Model of Partnership in Cinema and Theatrical Art**
 Vladlena S. Vasilyeva

В 2026 году Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова отмечает 120-летие со дня рождения выдающегося режиссера и педагога Сергея Аполлинариевича Герасимова, который проработал во ВГИКе с 1944 по 1985 г. и чье имя с гордостью носит вуз. В этой связи ВГИК провел целый ряд юбилейных мероприятий:

Научно-исследовательский институт киноискусства и кинообразования (НИИМК) ВГИКа провел научную конференцию «Сергей Аполлинариевич Герасимов: режиссер, педагог, личность. К 120-летию мастера» и выпустил коллективную монографию, посвященную творческому и педагогическому пути режиссера.

Научные сотрудники НИИМК ВГИКа М.А. Пальшкова и Ф.И. Шеремет приняли участие в открытии выставки «Мастерская Герасимова. 120 лет школе гениев» в Государственном историческом музее Южного Урала (г. Челябинск), посвященной творческому пути С.А. Герасимова. Значительный вклад в формирование этой уникальной экспозиции внесли сотрудники отдела кинемато-



графического наследия НИИМК ВГИКа под руководством начальника отдела О.А. Чижевской.

5 июня 2026 г. во ВГИКе состоялась Студенческая научно-практическая конференция «Творческое наследие С.А. Герасимова и вопросы преемственности в практике современной кинематографии»,

организованная киноведческой кафедрой ВГИКа. А также прошел вечер памяти С.А. Герасимова, на котором собрались выпускники герасимовских мастерских разных лет, студенты и педагоги, кинематографисты и приглашенные гости, чтобы выразить благодарность и уважение Мастеру.





Буффонада, сатира или... трагедия? Роль музыки Сергея Слонимского в фильме «Интервенция» Геннадия Полоки

Д.А. Журкова¹

Государственный институт искусствознания (ГИИ), 125375, Россия, Москва,
Козицкий пер., 5.

ORCID ID: 0000-0003-0752-9786

jdacha@mail.ru

АННОТАЦИЯ

В статье разбирается саундтрек фильма «Интервенция» (1968). Обозначается новаторский подход Геннадия Полоки и Сергея Слонимского к музыкальной драматургии. Рассматривается роль музыки в структурировании кадра и ритмической организации действия. Анализируется, как с помощью музыки и режимов ее включения создаются комические и драматические эффекты. Исследуется особая роль трех песен, звучащих в фильме внутрикадрово. Выясняется, что все они связаны с темой смерти, становятся эмоционально-смысловыми эпицентрами действия и переосмысливают внешнюю буффонаду в философскую драму взаимоотношений власти с маргинальными личностями.

ключевые слова

Геннадий Полока, Сергей Слонимский, Владимир Высоцкий, «Интервенция», «Опасные гастроли», киномузыка, песня в кино

для цитирования

Журкова Д.А. Буффонада, сатира или... трагедия? Роль музыки Сергея Слонимского в фильме «Интервенция» Геннадия Полоки // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 8–29.
<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-8-29>

¹ Дарья Александровна Журкова

кандидат культурологии, старший научный сотрудник, сектор художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания.

AuthorID: 677420

© Д.А. Журкова, 2026

Buffoonery, Satire, or... Tragedy? The Role of Sergei Slonimsky's Music in Gennady Poloka's Film Intervention

Daria A. Zhurkova¹

State Institute for Art Studies, 5 Kozitsky Lane, Moscow, 125375, Russia.

ORCID ID: 0000-0003-0752-9786

jdacha@mail.ru

ABSTRACT

The article examines the soundtrack of the film *"Intervention"* (1968), highlighting the innovative approach of Gennady Poloka and Sergei Slonimsky to musical dramaturgy. The paper looks at the role of music in structuring the frame and rhythmically organizing the action. It analyzes the ways to obtain comic and dramatic effects through music and various modes of its integration. Particular attention is paid to the unique role of the three diegetic songs. The author concludes that all of them, relating to the theme of death, serve as the emotional and conceptual epicenters of the action and reassess the apparent buffoonery as a philosophical drama exploring the relationship between authorities and marginalized individuals.

keywords

Gennady Poloka, Sergei Slonimsky, Vladimir Vysotsky, *"Intervention"*, *"Dangerous Tours"*, film music, song in cinema

for citation

Zhurkova D.A. Buffoonery, Satire, or... Tragedy? The Role of Sergei Slonimsky's Music in Gennady Poloka's Film Intervention // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 8–29. (In Russ.) <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-8-29>

¹ **Daria A. Zhurkova**

Cand. Sci. (Culture Studies), Senior Researcher, Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies. AuthorID: 677420

Я благодарю Евгения Яковлевича Марголита за идею данной статьи, библиографические источники и ценнейшие комментарии, сделанные в ходе исследования.

ВВЕДЕНИЕ. КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОТЕЧЕСТВЕННОГО МУЗЫКАЛЬНО-РЕВОЛЮЦИОННОГО КИНЕМАТОГРАФА 1960-Х ГОДОВ

В 1960-е годы отечественные фильмы о революции, которые в этот период активно тяготеют к стилистике приключенческого жанра, начинают задействовать потенциал музыкального кинематографа. Первопроходцами в этом направлении стали два фильма, рассчитанные на детско-юношескую аудиторию, хотя и не являющиеся собственно музыкальными. Это «Республика ШКИД» (1966, реж. Г. Полока, комп. С. Слонимский) и «Неуловимые мстители» (1966, реж. Э. Кеосаян, комп. Б. Мокроусов). Время действия этих фильмов позволило их авторам напрямую обратиться к городскому фольклору 1910-х – 1920-х годов и, в частности, к жанрам жесстокого (цыганского) романса и блатной песни (одесских куплетов) – к жанрам, чья семантика была прямо противоположна принципам соцреалистического канона в популярной музыке [7].

Характер включения музыки в драматургию этих фильмов не был новаторским. В обоих случаях музыкальные номера выступают в качестве развлекательного шоу-стоппера, зачастую не взаимодействуя

напрямую с сюжетом. Но именно музыка во многом задает атмосферу революционной эпохи, показывает всю противоречивость и пестроту ее социокультурного ландшафта. Не менее важным — уже для эпохи самих 1960-х годов — оказался прецедент кинематографической «легализации» официально порицаемых музыкальных жанров с их повышенной чувственностью интонаций, мелодраматическими сюжетами и далеко неблагоприятными героями. Если в киноопереттах о революции («Свадьба в Малиновке»¹, «Трембита»²) такие песни отдавались на откуп формально отрицательным персонажам (Попандопуло³, Богдан Сусик⁴), то в детско-юношеском кино подобные песни стали исполнять герои, агитирующие или, как минимум, симпатизирующие советской власти (перевоспитываемые беспризорники, юные революционеры и бродячие артисты).

Апробировав в «Республике ШКИД» выразительные средства буффонады и гротеска на материале революционной тематики, Геннадий Полока продолжил эксперимент в этом направлении на съемках фильма «Интервенция» (1968, комп. С. Слонимский). При этом в многочисленных интервью со съемок (картину очень ждали и заочно восторженно приветствовали — [1], [10], [16], [22]) режиссер неоднократно подчеркивал, что стремится «построить фильм по законам музыкальной

1 1967, реж. А. Тutyшкин, комп. Б. Александров.

2 1968, реж. О. Николаевский, комп. Ю. Милютин.

3 Михаил Водяной.

4 Евгений Весник.

драматургии, пластики и даже балета» [10]. Вот как он пояснял свой замысел в одном из интервью: «Фильм будет музыкальным. Это не значит, что в нем будет много песен. Картина будет организована по законам не только литературной, а и музыкальной драматургии, пронизана музыкальными ритмами. Возможно даже, — об этом я сейчас думаю — все диалоги будут напеваться речитативом, а монологи превратятся в арии или ариозо. Движения актеров я буду искать с балетмейстером» [16, с. 10]. В итоге режиссер отказался от омузыкаливания речи и включил в фильм всего три песенных номера, но при этом фильм, безусловно, является музыкальным именно в принципах своей организации.

Новаторство Полоки заключалось в том, что танцы в его фильме сопровождают не песни, а диалоги, то есть выступают не шоу-стопперами, а непосредственно вводятся в драматургическое действие, ритмически организовывая его не только во времени, но и в визуальном (наглядном) измерении. Не менее изобретательными оказываются музыкальные характеристики персонажей, данные Сергеем Слонимским в закадровом саундтреке. Наконец, три внутрикадровые песни — что примечательно, все связанные с темой смерти — становятся эмоционально-смысловыми эпицентрами действия и подспудно разворачивают внешнюю буффонаду в сторону философско-трагического проживания происходящих событий. Все это обуславливает необходимость подробного анализа музыкальной драматургии фильма.

Как известно, «Интервенция» была запрещена к прокату и показана только спустя почти двадцать лет, в 1987 году. Но в пандан к этому фильму в 1969 году была завершена картина «Опасные гастро-

ли» — первая самостоятельная режиссерская работа Георгия Юнгвальд-Хилькевича (комп. А. Биляш). Сравнение двух кинолент напрашивалось само собой: оба фильма, обращаясь к теме революции, задействовали потенциал авантюрного жанра и воссоздавали на советском экране эстетику буржуазной кафешантанной культуры. В обоих фильмах главную роль сыграл Владимир Высоцкий, и в обоих случаях это были роли бесстрашного революционера, виртуозно меняющего облика и маски. Оба фильма позиционировались как музыкальные. Но с точки зрения музыкальной драматургии это были диаметрально противоположные картины. Если в «Интервенции» музыка определяла ход всего действия, буквально руководила поведением и пластикой персонажей, то «Опасные гастроли» по большому счету тяготели к жанру фильма-ревю. Несмотря на то что внутрикадровых песен и танцевальных эпизодов в «Опасных гастролях» было количественно значительно больше, чем в «Интервенции», их включение в драматургию фильма происходило гораздо проще. Музыкальные номера в «Опасных гастролях» никак не корреспондировали с основным сюжетом, точнее, подавались как его полная противоположность — как блестящее, рафинированное шоу, предельно далекое от настоящих (революционных) проблем.

Именно это балансирование между, по выражению Валерия Кичина, канканом и подпольем [12] вызвало весьма противоречивую реакцию зрителей при выходе «Опасных гастролей» на экраны. И профессиональные киноведы, и рядовые зрители критиковали фильм за то, что кафешантанные номера, поданные с любовью и без какой-либо тени пародии, затмили

основной сюжет о контрреволюционной деятельности⁵. Но звучали робкие голоса и в поддержку фильма. Они оправдывали подчеркнутую развлекательность картины тем, что цыганские песни, зажигательные каскадные танцы и кордебалет — это «цветастый, праздничный занавес, за которым идет опасная и такая нужная работа» [9], и были вполне искренни, заключая, что «фильм посмотрится с большим интересом» [13].

Оба фильма сыграли существенную роль в развитии музыкального кинематографа, несмотря на то, что «Интервенция» не вышла на экраны вовремя. Во-первых, они «легализовали» на советском экране кафешантанную культуру, которая станет одним из востребованных жанровых канонов музыкальных фильмов в 1970-е годы («Соломенная шляпка», 1974, реж. Л. Квинихидзе; «Небесные ласточки», 1976, реж. Л. Квинихидзе; «Ах, водевиль, водевиль», 1979, реж. Г. Юнгвальд-Хилькевич). Во-вторых, экспериментальный подход к музыке в «Интервенции» был известен в кинематографическом сообществе и впоследствии повлиял на развитие жанра советского киномюзикла. Косвенным подтверждением этому служит тот факт, что именно Геннадия Полоку, наряду с Владимиром Дашкевичем, Владимиром Мотылем и Людмилой Гурчен-

ко, пригласили на круглый стол журнала «Советский экран», который состоялся в 1974 году и был посвящен столь популярному к тому времени жанру киномюзикла [14].

ОСОБЕННОСТИ МУЗЫКАЛЬНОЙ ДРАМАТУРГИИ «ИНТЕРВЕНЦИИ». РОЛЬ ЛЕЙТМОТИВОВ В ХАРАКТЕРИСТИКЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И СРЕДЫ

По воспоминаниям Сергея Слонимского, Геннадий Полока подробно инструктировал композитора о том, какая музыка должна быть в том или ином эпизоде: «На полях [режиссерского сценария] было четко расписано задание для каждого кадра, какая должна быть музыка, какие должны быть песни. Правда, я кое-что добавил, но в основном следовал этим записям» [6, с. 91]. Как уже было сказано, Полока стремился выстроить кинематографическое действие по законам музыкальной драматургии. И несмотря на то что в фильме внутрикадрово прозвучало лишь три песни (что весьма скромно по меркам музыкального кинематографа), закадровая музыка пронизывает повествование

5 Вот некоторые характерные цитаты: «На экране родилось варьете “XX век”. Не пародия на махровое купеческое варьете. И даже не попытка пародии, нет. Нам предлагают всерьез любоваться этим зрелищем. Авторы фильма смело взрезают сюжетную ткань и в прорехи вставляют большие концертные номера. Варьете в этом фильме становится самостоятельным явлением и окончательно запутывает наши догадки относительно намерений авторов» [12]. «Стиль [варьете] подчинил авторов себе. Он бойкий и разухабистый, не пожелал остаться в отведенных ему первоначально рамках и распространился на весь фильм в целом. Можно предположить, что в намерения авторов входило спародировать кафешантан начала века. Однако нотка пародии, которую можно уловить вначале, слаба и без авторской поддержки совершенно гаснет где-то уже в середине картины» [8]. «...кордебалет заслонил собой революционную работу. <...> слишком назойливо зритель заставляя любоваться женскими ногами» [4]. «Создатели киноленты, по сути дела, превратили фильм в музыкальное ревю с элементами детективного жанра. Счастливого сочетания героической и музыкальной темы, как, скажем, в фильмах “Неуловимые мстители” и “Новые приключения неуловимых” в картине “Опасные гастроли” не произошло» [19].

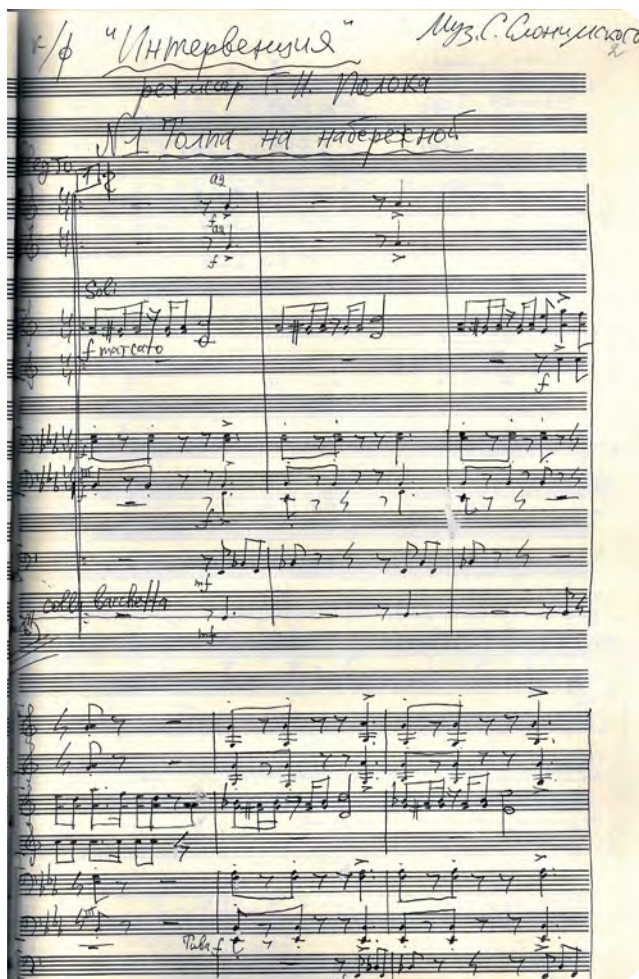


Рис. 1а. Рукопись партитуры С. Слонимского к фильму «Интервенция». ЦГАЛИ. Ф. 257. Оп. 34. Д. 217. Л. 2.

и во многом определяет философию всего фильма.

Саундтрек «Интервенции» достаточно четко подразделяется на лейтмотивы, среди которых можно выделить два вида: групповые и индивидуальные.

В групповых лейтмотивах, которые служат для характеристики людских общностей и среды, Слонимский опирается

на танцевальные жанры. Первый такой лейтмотив — *полька-канкан*. В ней есть, казалось бы, все слагаемые танцевально-развлекательного жанра: активное движение шестнадцатых, выразительные скачки в мелодии, секвенционный тип развития — то есть все те средства, что обеспечивают лихость, задор и простоту восприятия. Но все эти слагаемые

утрированы, доведены до гротеска: «жужжание» шестнадцатых постоянно размыкается синкопами, скачки в мелодии оказываются слишком резкими, «колючими» и оттого комичными, а секвенционное повторение основного мотива рождает эффект назойливости. То есть танец понимается не как собственно танец, а как комическая характеристика среды, в том числе и через жанр.

Второй из групповых лейтмотивов тоже имеет двойную основу — это **танго-марш**. Как и в польке-канкане, композитор пропускает через увеличительно стекло стандартные характеристики жанра. В начале каждой фразы мелодия слишком долго «готовится» к выразительному скачку, как бы «переминается с ноги на ногу», «застывая» в выписанной трели. Характерных танговых акцентов на относительно слабую (четвертую) долю в теме оказывается так много, что они из признака страсти превращаются в гротеск, который заостряется еще и нарочитым характером их исполнения. К основной теме танго-марша монтируются еще два тематических фрагмента, тяготеющих к стилистике бравурной музыки для духового оркестра (недаром в обоих фрагментах солирует труба). Они строятся на подчеркнута стандартных мотивах по звукам трезвучий и наполняются формульными интонационными оборотами военных маршей. Но их ритмический рисунок слишком суетлив для того, чтобы восприниматься всерьез. Таким образом, Слонимский остроумно играет с расхожими ритмоинтонационными формулами бытовых жанров, используя их для меткой и едкой характеристики симпатизирующей интервентам публики и среды.

В лейтмотивах отдельных персонажей композитор отходит от формульно-жанро-

вого гротеска, делая ставку на яркий интонационно-тембровый тематизм. **Лейтмотивом бандита Филиппа** (Ефим Копелян) становится песня «Гром прогремел», которую он вунтрикадрово исполняет ближе к финалу фильма. Но в инструментальном изложении эта тема звучит многократно — каждый раз при появлении героя в кадре. Композитор находит нетривиальные средства для того, чтобы обрисовать характер персонажа и криминальную среду, частью которой тот является. Ведущим средством в создании запоминающегося и устрашающего образа бандита становится тембровая характеристика. Лейтмотив Филиппа открывается зловещим возгласом тромбона на фоне оstinato коробочки и глухого отзвука литавр. Основная тема проводится у скрипок под аккомпанемент балалайки и продолжающегося ритмического оstinato литавр и коробочки. Интонационно в теме сопрягаются причитающие, заискивающе-ламентозные секунды с очень острыми, цепкими квартовыми росчерками в конце каждой фразы. И в тембровом, и в интонационном воплощении тема строится по принципу контрастного сопоставления: жалостливого и зловеще-надежного, почвеннического (тембр балалайки) и рокового начала.

Самой искренней, поданной без тени буффонады и гротеска, темой выступает **лейтмотив любви** Саньки-цветочницы (Гелена Ивлиева) и Жени Ксидиаса (Валерий Золотухин). Нежная, трепетная лирическая тема широкого дыхания написана в четырехдольном размере, но из-за тактового строения каждой фразы и прозрачного аккомпанемента гитары с паузированием на четвертой доле создается эффект вальсовости (в одном из эпизодов этот эффект будет обыгран вунтрикадрово — мечтательным танцевальным дуэтом

героев). Немаловажную роль в восприятии характера темы и, соответственно, чувств Саньки и Жени Ксидиаса, играет тембровая окраска. Солируют в звучании лейтмотива то скрипка, то флейта — инструменты, устойчиво ассоциирующиеся с семантикой человеческой души.

Есть свой лейтмотив и у главного героя — революционера Мишеля Воронова — он же Евгений Бродский (Владимир Высоцкий). Как и в случае с лейтмотивом бандита Филиппа, **лейтмотив Воронова** основывается на теме песни героя. Внутрикадрово эта песня под названием «Деревянные костюмы» появится в финале повествования и станет эмоционально-смысловой кульминацией всего фильма (подробнее об этом чуть ниже). В инструментальном изложении лейтмотив Воронова звучит на протяжении кинокартины всего дважды, но оба раза очень символично.

Первый раз лейтмотив появляется в коротком эпизоде в кулуарах кабачка «Взятие Дарданеллы». В нем Воронов, сидя

как в театральной гримерке перед трехстворчатым трюмо, меняет очередную маску-амплуа. Его уставшему облику вторит элегическая мелодия песни, основанная на интонациях городского (бытового) романса. Лейтмотив звучит в изложении фагота, на чей задумчивый тембр накладываются звуки плотских утех посетителей кабачка. Этот контрапункт в саундтреке (целомудренное соло фагота на фоне смешков и сальных реплик) отражает трагическое несовпадение высоких устремлений главного героя и той социальной среды, в которой (и, возможно, ради которой) он вынужден действовать.

Второй раз лейтмотив Воронова звучит инструментально в самом финале фильма, сопровождая кадры затопления корабля с говорящим названием «Империя», бравую поступь четверки французских солдат, переубежденных Вороновым и решивших служить русской революции, и блуждания Саньки в опустевшем городе-декорации. Выйдя на белую площадь, героиня видит распростертое в центре

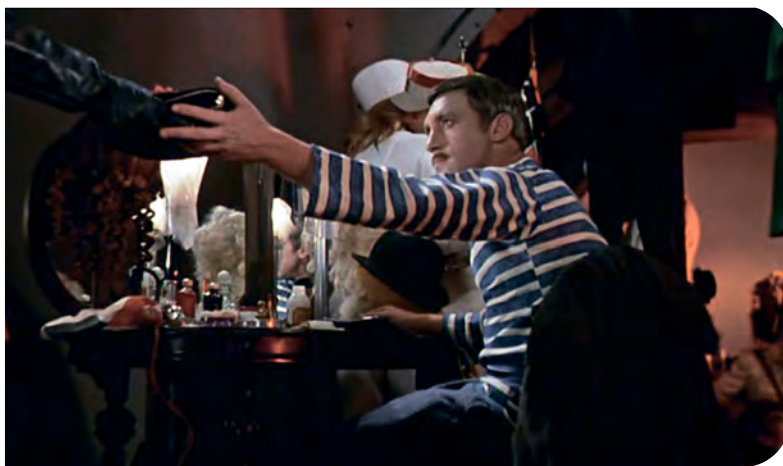


Рис. 1. Кадр из фильма Г. Полоки «Интервенция»

круга-мишени тело Воронова, рифмующееся с иконографией распятого Иисуса Христа. А закадрово звучит лейтмотив погибшего героя, преобразованный уже в решительную маршеобразную поступь. Утверждаемые с помощью визуального ряда и музыки аллюзии вполне прозрачны — несмотря на смерть революционера, дело его продолжает жить и приносить свои плоды.

Таким образом, в стратегии Слонимского к созданию музыки фильма можно выделить два подхода. Один из них основан на гротесковом пародировании жанров и ритмоинтонационных формул популярной музыки (полька-канкан, танго-марш, отчасти лейтмотив Филиппа). Другой же подход связан с весьма бережным и трепетным переосмыслением лирических жанров, с культивированием их до статуса эмоционально трагических символов. Но во всех темах Сергей Слонимский остается верен своему авторскому стилю, принципы которого удачно сформулировал Александр Демченко. Композитор наделяет свои темы подлинной общительностью, уделяет повышенное внимание рельефному, пластичному, выразительному мелосу и широко использует нестандартные исполнительские составы [5, с. 119—120].

ПЛАСТИЧЕСКАЯ И РИТМИЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕЙСТВИЯ

Подход Геннадия Полоки к музыке в фильме был для советского кинематографа 1960-х годов по-настоящему ре-

волюционным. Средства музыкальной организации пронизывали все слагаемые фильма, проявляясь не только в звуковом, но и в визуально-мизансценическом решении фильма.

Все массовые сцены в «Интервенции» подчеркнута танцевальны. Пространство упорядочивается посредством четкого деления людских общностей на группы и их выверенной хореографии. Например, устойчивым визуально-мизансценическим лейтмотивом становится сопряжение армии интервентов с кордебалетом девиц, одетых в стилизованную военную форму. В начальном эпизоде встречи интервентов на площади режиссер рифмует армию и кордебалет, давая их кадры поочередно. Если кордебалет «отзеркаливает» солдат визуально (военная форма в тех же цветах), то солдаты вторят кордебалету танцевальными па, которые нет-нет да и вторгаются в их маршеобразный подъем по «эйзенштейновской» лестнице. Это сопряжение становится еще более ярко выраженным в последующей сцене в казарме, когда солдаты ведут диалоги на фоне отплясывающих кан-кан сослуживцев. Тем самым возникает эффект «живой» декорации, которая задает определенный темпоритм разворачивающегося действия⁶. С этой сценой на расстоянии рифмуется эпизод облавы в кабачке «Взятие Дарданеллы», который тоже разворачивается на фоне канкана, но уже в исполнении девиц кордебалета, по-прежнему одетых в стилизованную военную форму.

Хореографически упорядочены и движения толпы на рынке, где Женя Ксидиас сбывает секретный договор между бе-

6 По замечанию Александры Юргеновой, этот прием отсылает к визуальной пластике первых мультфильмов Уолта Диснея, в которых тоже постоянно присутствовало ритмизированное движение в кадре. Наблюдение было сделано в рамках семинара «Произведение и контекст», состоявшегося в Государственном институте искусствознания 16.04.2025 г.

логвардейцами и Антантой. Более того, ракурс съемки сверху движущейся по кругу толпы во многом отсылает к стилистике хореографических постановок Басби Беркли, который прославился своим геометрическим упорядочиванием и ракурсами съемки массовых сцен в американских мюзиклах 1930-х годов [21, с. 46—57; 24, р. 41—42]. Однако если в постановках Басби Беркли «синхронные движения танцоров создают калейдоскопический эффект, где общая композиция стирает индивидуальные черты» [24, р. 71], то Полока, наоборот, каждый раз включает в массовые сцены яркие типажы и колоритные диалоги действующих лиц⁷.

Таким образом, хореографическая организация массовых сцен напрямую соотносится с выразительными средствами мюзикла и при этом имеет двойственную символику. Безусловно, приплясывающая массовка создает комический эффект и подчеркивает фарсовый, театрально-условный характер зрелища. Но на этом значение приема не исчерпывается. Синхронность движений различных групп в массовых сценах как бы уравнивает хаос времени и событий, разворачивающихся на экране, то есть подспудно сигнализирует о внутренней драматичности действия, ведь озвучивается этот балаган только формально веселой музыкой. Оба вышеупомянутых групповых лейтмотива (полька-канкан, танго-марш) при всей своей танцевальности и пародировании жанров ритмически очень «колючие», с большим количеством синкоп и метроритмических перебивок, насыщенные резкими интонационными скачками. То есть

музыкальные средства говорят о том, что веселье на самом деле показное, не настоящее, а внутренне истеричное и агонизирующее.

Схожую двойственную символику имеют множественные диалоги Воронова и мадам Ксидиас (Ольга Аросева), сопровождающиеся танцевальными па героев. Среди них: разговор Воронова и мадам Ксидиас в ожидании прибытия интервентов, в котором оба героя покачивают бедрами в такт закадровому звучанию танго-марша; страстное фламенко, которое Воронов разыгрывает перед Ксидиас, дабы отвлечь ее внимание от секретных документов и успеть сжечь их; наконец, в финале этой же сцены — вальсированное запихивание Вороновым мадам Ксидиас в шкаф. Во всех этих случаях пластика Воронова подстраивается под характер визави, как бы вторит ненасытной сексуальности мадам Ксидиас, но при этом подразумевается совершенно чуждой его собственной натуре, то есть — паясничеством поневоле.

Таким образом, Полока утверждает двойственную природу танца на киноэкране. С одной стороны, он использует мюзикловый прием как средство усиления буффонадности и фарсовости разворачивающегося действия, как признак театрально условного зрелища. С другой стороны, такая игра в условность имеет двойное дно, связанное с несовпадением подчеркнуто веселого характера действия и его внутренне драматичных смыслов. Другими словами, и герои, и режиссер постоянно ведут игру на грани фола, балансируя между гротеском и драмой,

7 Примечательно, что многие массовые сцены перемежаются диалогами «карточных мастей», каждую из которых в специальном гриме и костюме играет Сергей Юрский. То есть в сравнении с принципами Басби Беркли происходит обратный эффект, когда внешность одного и того же артиста многократно и кардинальным образом видоизменяется, вплоть до смены пола.

страстью и провалом, беззаботностью и фатализмом.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ «СПЕЦЭФФЕКТЫ»

В анализе художественно-эстетической фактуры «Интервенции» нельзя пройти мимо различных музыкально-звуковых эффектов, которые, казалось бы, выполняют исключительно комическую функцию, но в своей критической массе становятся важным средством музыкальной драматургии.

Сергей Слонимский и Геннадий Полока находят множество комических приемов, которые создаются посредством оригинальной звуковой партитуры, в том числе — с помощью звуко-зрительного контрапункта. Так, речь Главнокомандующего (Марлен Хуциев) на параде прибытия интервентов подменяется гнусавым тембром манка, взвизгивания которого старательно переводит переводчик (Павел Панков). Сцена игры в карты Жени Ксидиаса с шулером Имерцаки (Владимир Татосов) озвучивается пиццикато контрабаса, чье соло откровенно пародирует звуковые приемы нагнетания напряжения в шпионских фильмах. Приход Жени Ксидиаса в аптеку за ядом для самоубийства озвучивается темой “Dies Irae” («День гнева»). В данном случае комический эффект рождается из сопоставления inferнального мотива с образом малодушного, слабохарактерного героя. В схожем ироническом ключе переосмысливаются искаженные интонации траурного марша Шопена в финале фильма, когда мадам Ксидиас произносит драматично-меркантильную речь перед отплытием «Империи». Наконец, среди героев фильма фигурирует полковник контрразведки Полоки (Евгений

Шифферс), который маниакально играет на барабанной установке, тем самым вызывая иронию своей одержимостью военной ритуалистикой.

Нередко комические эффекты в фильме создаются с помощью не только звуков, но и их внезапного выключения. Такое сопоставление бурного действия и полной тишины встречается в эпизодах «разборок» Саньки с Вороновым, когда тот предпринимает несколько безуспешных попыток выставить настырную цветочницу за дверь. Этот же прием отрабатывается в эпизоде игры в карты, когда «шпионское» соло контрабаса несколько раз резко «выключается» при каждой попытке Жени Ксидиаса застрелиться.

Однако намеренное «выключение» за кадровой музыки применяется не только в качестве комического, но и драматического эффекта. Недаром в ключевых для развития сюжета сценах — сценах напряженных и драматичных — никакая музыка не звучит. Внезапное «выключение» музыкального фона концентрирует зрительское внимание, сигнализирует о переходе повествования из балагана в драму. Таковы эпизоды появления и речи Воронова в казарме интервентов, сговора контрразведчика Полоки с Женькой (вручение ему секретного договора Антанты с белыми) и другая предательская сделка Женьки — с бандитом Филлипом (на ограбление банка своей матери). Во всех подобных случаях эмоциональное напряжение «подстегивается» не с помощью музыки, а через ее отсутствие.

Таким образом, композитор и режиссер виртуозно работают с музыкой как неотъемлемой составляющей кинематографического языка. Они значительно расширяют диапазон ее воздействия — не только комикую с помощью переосмысления му-



Рис. 2. Кадр из фильма Г. Полоки «Интервенция»

зыкально-кинематографических клише и эмблематических тем, но и превращая тишину в символ высокой драмы.

ПЕСЕННЫЙ ТРИПТИХ

Особую роль в музыкальной драматургии фильма играют песни, звучащие внутрикадрово. Как уже было сказано, всего их в «Интервенции» три и все они появляются во второй, кульминационной части ленты. Несмотря на всю стилистическую несхожесть песен между собой, каждая из них затрагивает болезненные темы насилия, смерти и непростых взаимоотношений с властью. Более того, по мере появления композиций все эти темы раскрываются по нарастающей, увеличивая философскую глубину осмысления.

Первой звучит песня **«Налетчики»**. «Вокально-хореографический номер» так конферансье (Анатолий Королькевич) объ-

являет в кабачке «Взятие Дарданеллы» выступление безымянного дуэта куплетистов (Галина Рыбак, Борис Сичкин). Перед зрителями предстает комическая пара, чьи наряды стилизованы под обноски с претензией на былой шик. Она — в потрепанной гимнастерке, удачно порванной в зоне декольте; в ярко-рыжей юбке с оборкой под лохмотья и прорезью до пояса, а довершает образ — длинная черная перчатка на одной руке. Он — в тесноватом красном жилете на голое тело, «отороченном» белыми манжетами и бабочкой; в черных брюках с большой коричневой заплатой на колене, в элегантном рыже-красном клетчатом кепи и с покрашенными алой помадой губами. Сценические костюмы куплетистов утрируют и перерабатывают характерные черты облика представителей полусвета, которые устойчиво ассоциировались с полубандитским образом жизни и авантюрной натурой⁸.

8 Очень схожими и по облику, и по типуажу этой паре куплетистов предстанут кот Базилио (Ролан Быков) и лиса Алиса (Елена Санаева) в фильме «Приключения Буратино» (1975, реж. Л. Нечаев, комп. А. Рыбников).

Под стать облику оказывается и исполняемая артистами композиция, которая относится к жанру блатной песни (одесских куплетов). Важно отметить, что эта песня фигурировала в оригинальной пьесе Льва Славина, ему же принадлежат ее слова [17, с. 255]. В качестве музыкальной основы Сергей Слонимский мелодически перефразировал песню неизвестных авторов начала XX века «Позабыт, позаброшен...» [17, с. 255], которая содержит в себе характерные интонации и гармонии блатной песни. Однако Слонимский иронично переосмыслил этот жанр. Композитор, во-первых, сделал инструментальный аккомпанемент намерено фальшивым, как бы исполняемым на расстроенных инструментах. Во-вторых, он ввел на регулярной основе прием «наступить на горло песне», когда ожидаемый повтор строфы в исполнении куплетиста постоянно заглушается инструментальным проигрышем.

Сюжет песни посвящен кровавой мести бандитов (налетчиков) полицейским (лягавым) за смерть своего напарника. Причем мстящие налетчики не просто уби-

вают стражей порядка, а символически глумятся над ними: продают их униформу, а на вырученные деньги устраивают поминки (читай — пьянку) в честь погибшего товарища⁹.

По контрасту с крайне жестокой картиной мира, обрисованной в сюжете песни, характер ее музыки и исполнения стремится быть подчеркнуто беззаботным и развлекательным. Артисты интерпретируют песню как повод для гротескового комикования: они поют нарочито противными голосами, активно гримасничают, синхронно приплясывают и выделывают различные трюковые па, словом, всем своим видом дистанцируются от драматичного содержания песни.

Такая карикатурно-лубочная интерпретация криминального фольклора приходится явно не по вкусу настоящему бандиту — Филиппу. Еще больше его раздражает теплый прием «вокально-хореографического номера» у публики, чьи аплодисменты он обрывает выстрелами, убивая наповал пару особенно восторженных зрителей. Далее он произносит

9 В Валиховском переулке —
Там убитого нашли.
Он был в кожаной тужурке,
Восемь ран на груди...

На столе лежит покойник,
Ярко свечи горят.
Это был убит налетчик,
За него отомстят...

Не прошло и недели,
Слухи-толки пошли:
В Валиховском переулке
Двух лягавых нашли...

Забодали* тужурку,
Забодали штаны
И купили самогонку
На помин их души...

* Забодать — продать (жарг., устар.)



Рис. 3. Кадр из фильма Г. Полоки «Интервенция»

монолог рассерженного «трудящегося»: *«Наша работа — это тяжелая работа, особенно когда цельный¹⁰ день работаешь. Поэтому противно, когда плохо поют. Разве бандиты так поют? Певчие в синагоге так поют»*. А на реплику конферансье с просьбой показать, как поют настоящие бандиты он парирует: *«Вы просите песен? Их есть у меня!»*

На этих словах Филипп выходит в центр сцены-арены, парой выстрелов «настраивая» театральный свет: полную темноту в зале и яркое пятно прожектора на себя.

Проведенное Филиппом «мизансценирование» мгновенно делает его безоговорочным центром внимания, в отличие от предыдущего номера, который демонстрировался в боковой нише-арке. Звучит вступление песни **«Гром прогремел»**, которое свита бандита старательно визуализирует: на удары литавр они трясут

пивными кружками, а на звуки коробочки — стучат ногтями по зубам. У такого «миккимаусинга» есть не только комическая, но и символическая цель — продемонстрировать настоящую преданность свиты своему босу. Судя по всему, эта песня исполняется Филиппом уже не в первый раз и является его коронным номером¹¹. Свита прекрасно знает этот номер, чувствует себя его неотъемлемой частью, более того — героем повествования. Сам Филипп, в отличие от предыдущих артистов, выбирает подчеркнуто статичную позу, гипнотизируя публику своей инфернальной энергетикой.

О музыке песни, которая легла в основу лейтмотива Филиппа, мы уже упоминали. Несмотря на то что она содержит в себе множество «причитающих» секундовых интонаций, ее очень прихотливый, синкопированный ритмический рисунок, утрированное акцентирование сильных

10 В данном случае такое произнесение этого слова важно, оно передает особый одесский говор.

11 Об этом свидетельствует не только то, что свита радостно подхватывает эту песню, но и то, что ее музыка лежит в основе лейтмотива Филиппа, многократно звучащего на протяжении фильма.

долей и квартовые скачки в окончании каждой фразы делают характер композиции взнервленным, резким, вплоть до агрессивности. Такое впечатление достигается также благодаря контрастному сопоставлению речитативной вокальной партии и развернутого аккомпанемента, который с помощью многочисленных подголосков и нетривиального сочетания тембров (литавры, коробочка, струнные, тромбон, балалайка) передает очень широкую гамму эмоций. Тщательная и оригинальная проработка всех составляющих композиции говорят о том, что это — не блатная песня, а очень мастерская стилизация под нее.

Схожую стилизацию с включением материала первоисточника¹² представляет собой и текст песни, с большим количеством жаргонных выражений. В сюжете представлена драма борьбы надзорных органов и бандитов («темного элемента»), причем подразумевается, что это — не локальная «разборка», но масштабная схватка не на жизнь, а на смерть («Гром прогремел — *золяция*¹³ идет, / Губернский розыск рассылает телеграммы, / Что вся Одесса переполнута¹⁴ з ворами»). И официальная власть в этой схватке проигрывает, несмотря на впечатляющие затраченные ресурсы («Пусть мент¹⁵ идет, идет себе в обход¹⁶, / Расклад не тот — и нумер не пройдет!»). Вот она — та правда жизни,

тот бандитский «соцреализм» исторического размаха, которого столь не доставало Филиппу в предыдущем номере — песне «Налетчики».

В драматургии фильма «Гром прогремел» несет в себе далеко идущие смыслы. Это не только мгновения торжества, публичного признания бандитского сообщества, но и средство провести прямые параллели между участием бандита и революционера. Миссия отрицательного персонажа (бандита Филиппа) и безусловно положительного героя (революционера Воронова-Бродского) оказывается во многом синонимичной — это борьба с официальной властью, борьба, которая подается как тяжелая, необходимая и тотальная, как дело чести. Недаром именно во время звучания этой песни происходит облава, в результате которой Воронов оказывается за решеткой. А параллели между фигурами Филиппа и Воронова возникают не только на драматургическом, но и на звуковом уровне, так как Ефим Копелян перенимает все характерные приемы исполнительской манеры Владимира Высоцкого¹⁷, вплоть до неотличимости их тембров.

Неслучайно драматичным отношениям с властью посвящена и песня **«Деревянные костюмы»**, которую внутрикадрово исполняет уже сам Воронов-Бродский, сидя в тюрьме накануне казни. Но если

12 Как известно, первая и третья строфа песни имеют фольклорное происхождение и были приведены еще в тексте пьесы Льва Славина. Нечетные (вторая и четвертая) строфы принадлежат авторству Владимира Высоцкого.

13 Эрратив слова «изоляция».

14 Эрратив слова «переполнена».

15 Жаргонное название сотрудника органов охраны правопорядка.

16 То есть обходит пешком вверенный ему участок, следя за общественным порядком.

17 По свидетельству Геннадия Полоки, именно Высоцкий репетировал этот номер с Копеляном, учил его с голоса: «Высоцкий натаскивал Ефима Копеляна, исполнителя роли криминального авторитета Филиппа, петь “Гром прогремел...” Тот очень стеснялся, учился петь с голоса Высоцкого, буквально каждую строчку» [20].

в «Гром прогремел» борьба с властью разворачивается «здесь и сейчас» и заканчивается *физической* (силовой) победой бандитов, то «Деревянные костюмы» — это исповедь о принятии неминуемой смерти в борьбе с не той, неправильной властью. Но смерть здесь отнюдь не равна поражению, а, наоборот, понимается как безоговорочная духовная победа.

«Деревянные костюмы» — это единственная всецело оригинальная песня Сергея Слонимского и Владимира Высоцкого из тех, что прозвучали в фильме¹⁸. Ее музыкальный язык опирается на жанр городского (бытового) романса начала XX века, но, как всегда в случае с музыкой Сергея Слонимского, жанровые формулы претерпевают символическое переосмысление. В данном случае ярче всего работают два элемента. Первый — гармонический, и связан он с постоянным мерцанием минора и мажора в отношении тоники и субдоминанты (IV)¹⁹. На символическом уровне такое мерцание можно трактовать не только как отсылку к джазу, но и как неопределенность участи лирического героя, подвижность и авантюристичность его статуса. Второй элемент относится к характеру ритмической организации мелодии. В качестве ритмического оstinato компози-

тор практически каждую фразу завершает синкопой, которая приходится на начало такта. Такая постоянная остановка в движении мелодии буквально передает состояние свободного размышления, с «зависанием» на каких-то «вспыхнувших» в голове мыслях.

В свою очередь, авторский стиль Владимира Высоцкого прослеживается в тексте, а шире — в сюжете песни. Прежде всего, он проявляется в сопряжении высоких духовно-нравственных устремлений с подчеркнуто бытовыми, прозаическими деталями жизни. В данном случае жертвенная смерть за идею, на которую уже решился лирический герой («*Но если надо выбирать и выбор труден, / Мы выбираем деревянные костюмы*»²⁰), сопрягается с острой потребностью выкурить папиросу, которой, подразумевается, героя искушает представитель власти в обмен на предательскую лояльность («*Дым папиросы навеивает что-то, / Одна затяжка — веселее думы. / Курить охота! Как курить охота! / Но надо выбрать деревянные костюмы*»). Сюжет песни поднимается над конкретным эпизодом, в котором она звучит, и становится не только философским обобщением всего сюжета фильма, но и личным кредо его авторов. Песня метафорически емко порицает

18 Как известно, для фильма были написаны еще две песни, которые в него, увы, не вошли. Это песня Саньки («У моря, у порта живет одна девчонка») [3, с. 171] и «До нашей эры соблюдалось чувство меры» [3, с. 173]. О том, что две песни не вошли в фильм, вспоминал Сергей Слонимский: «Хороша была «Интервенция». Владимир Высоцкий сам выучил мою песню «Деревянные костюмы» и здорово ее пел. <...> Выучил и песню бандитов (с трубой, балалайкой и ударными). Но в фильм она не вошла, как и «Песенка Саньки», а жаль» [18, с. 145]. О невошедших песнях свидетельствует и Геннадий Полока: «Кроме песни Высоцкого «Деревянные костюмы», в фильме должно было быть еще несколько его сочинений. Но они туда не вошли, поскольку от задуманных двух серий фильма осталась одна. Решение было принято, когда дело шло уже к концу съемок, и стало ясно, что получается вовсе не классический советский историко-революционный фильм. Не вошедшая в фильм «Песня Саньки» пропала, хотя когда-то существовала ее черновая фонограмма. Такое случается» [20].

19 Если мажорная тоника в качестве гармонической доминанты к IV ступени выглядит довольно распространенным ходом, то мажорная субдоминанта в минорной песне слушается как весьма необычный и смелый ход.

20 В данном случае «деревянные костюмы» — это эвфемизм для слова гроб, а шире — метафора смерти.

любую разновидность конформизма и предательства, ее лирический герой не допускает и мысли о сделке с собственной совестью и властями в обмен на роскошную жизнь (*«Или пляжи, вернисажи, или даже / Пароходы, в них наполненные трюмы, / Экипажи, скачки, рауты, вояжи»*). Вполне закономерно, что характер этих обобщений в связи с личностью самого Владимира Высоцкого выходил далеко за пределы фильма и слышался как прямой вызов любого рода приспособленчеству в обмен на привилегии.

На такое обобщающее восприятие песни настраивает и характер ее включения в кинематографическое повествование. Воронов сидит вместе с Жанной Барбье (Юлия Буркина) в камере, напоминающей пещеру, и произносит речь о том, что их смерть не будет напрасной, так как они уже «обратили в лоно» революции энное количество людей. Неслучайно и то, что герои предстают в этом эпизоде в нижних белых рубашках, которые символизируют их освобождение от бесконеч-

ных масок и личин, возможность стать самими собой.

Первую строфу «Деревянных костюмов» Высоцкий поет, глядя прямо в камеру, то есть нарушает правило «четвертой стены», обращается напрямую к зрителям. А последующее звучание песни как бы перетекает в закадровое пространство: на экране лишь длинные «портретные» кадры Воронова и Жанны Барбье с пронзительными прямыми взглядами в камеру, без какого-либо липсинка. Минимум внешних «спецэффектов» концентрирует зрительское внимание непосредственно на звучащей песне, делая ее смысловой кульминацией фильма. Предшествующий фарс внезапно оборачивается высокой трагедией.

Такое рождение трагического из духа комического было сверхидеей не только «Интервенции», но и многих других фильмов Полоки. Вот как суммировал свой метод сам режиссер: *«С одной стороны, я обращаюсь вроде бы к массовому зрителю, а с другой — я приближаю его*



Рис.4. Кадр из фильма Г. Полоки «Интервенция»

к каким-то тонкостям, которые в других условиях он бы не воспринял. Для меня "развлекательный" жанр является способом своеобразной интриги с целью погрузить зрителя в иногда очень печальный смысл жизни» [20]. Эту мысль режиссера с философской проницательностью продолжает исследователь его творчества, киновед Виктор Филимонов: «Стихия цирка, балагана, открывающая, по сути, каждый фильм Полоки, в развитии сюжета меняет свой лик. Герой, выходя из низовой стихии смеха, уже готовит себя осознанно или бессознательно к самопожертвованию. В этот момент правила поведения диктует не балаган, а хрестоматийный библейский миф о восхождении на Голгофу: герой самоотверженно противопоставляет своей человечностью силе бесчеловечности» [20]. А в случае с Вороновым эти параллели оказываются особенно сильными, если вспомнить финал фильма с распростертым на арене-мишени телом революционера.

Возвращаясь непосредственно к песням, суммируем, что все они образуют единый мета-сюжет о непростых взаимоотношениях «темного элемента» с властью. Причем во всех трех песнях победа остается на стороне тех, кто вне закона, кто этой власти отчаянно противопоставит. Но если в «Налетчиках» и «Гром прогремел» конфликт решается силовыми методами — облавой, убийством или его угрозой, численным преимуществом, то в «Деревянных костюмах» — это борьба личности с системой, а победа одерживается исключительно в сфере духа и неразрывно связана с крайне трудным моральным самоопределением. Неслучайно Виктор Фи-

лимонов видит в герое Высоцкого черты Дон Кихота. «Герой произведений Полоки, в перспективе развертывания сюжета его кинематографа, все чаще и все явственнее начинает смахивать на Рыцаря Печального образа. Не только утопическими мечтами о всеобщем выпрямлении кривды, но и с вытекающей отсюда неизбежностью невыносимо грустного по своей трезвости финала книги Сервантеса» [20].

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ. ПОЧЕМУ ЖЕ ЗАПРЕТИЛИ?

Как только «Интервенция» все-таки вышла на экран, стало общим местом объяснять причины запрета фильма балаганно-фарсовым характером зрелища, который, по мнению советских чиновников от культуры, никак не соответствовал духу революции. Впоследствии каноничной стала ссылка на объяснительную записку председателя Комитета по кинематографии при совете Министров СССР Алексея Романова: «По своему жанру фильм должен был представлять ленту героико-комедийного звучания, революционный пафос которой становился исходным моментом в художественном решении целого. <...> Режиссер Г. Полока стал снимать фильм в стиле политического фарса, гротесковой буффонады. Эксцентрическая стихия масок и условных фигур захлестнула революционное романтическое начало, образы подпольщиков отошли на второй план, оттесненные подробно разработанной истории предательства Жени Ксидиаса, приключениями его мамы мадам Ксидиас и анархиста Филиппа»²¹.

21 Романов А. Объяснительная записка председателя Комитета по кинематографии о причинах запрета фильма «Интервенция». 4 ф168—16969 г. Цит. по: [11, С. 168—169].

Схожей версии придерживаются и современные исследователи судьбы фильма, в частности, Евгения Бродская, которая пишет, что «запланированный выход фильма неудачно срезонировал с трагическими событиями в Праге, что, вероятно, дало свои результаты» [2, с. 241]. Но эта прозорливая мысль не получает должного развития.

На наш взгляд, причины запрета «Интервенции» находились на более глубинном уровне и были обусловлены двумя лейтмотивами, которые пронизывают сюжет фильма. Первый из этих лейтмотивов — это тема сатиры на власть. Мы уже говорили о «звуковой» пародии в образе военачальников интервентов: манок вместо голоса на «трибунную» речь главнокомандующего; отбивание барабанной дроби как маниакальное хобби полковника контрразведки. Не менее хлесткую характеристику из уст Воронова получает лейтенант Бенуа (Станислав Соколов): *«Вот офицер, взгляните в него. Цыплячья шея, под белоснежным мундиром грязное тело, мыслишки о женщинах. Он ест, когда голоден, и чешется, если его зудит. Он закончит свою грязную жизнь, его воткнут в землю, как всех. А вы почему-то делаете из него высшее существо. Вы служите ему как собаки или как затворы от винтовок. Он травит вас и нас, а сам извлекает из этой братоубийственной свалки деньги, чины, ордена. Верно? — Верно — отвечает сам лейтенант, загипнотизированный речью Воронова, лишь потом спохватившись и беспомощно крикнув: — Молчать!!!»* В этой пафосной речи Воронова-Высоцкого звучала вечная тема коленопреклонства перед чинами, а образ революционе-

ра во многом оказывался синонимичен образу авантюриста-бандита (о чем уже говорилось выше). Тем самым оппозиционность власти подавалась как форма подлинной жизни.

Вторым — слишком горьким, хлестким для советской идеологии лейтмотивом фильма стала катастрофичная картина мира, явленная в фильме. Все продажны и заботятся только о своих интересах. Недаром одним из центральных мотивов является тема карточной игры, все персонажи тоже маски и масти в чье-то игре²². Балом правят деньги и связи, все кругом друг друга предают (мать — сына, сын — мать), убийство и воровство понимаются как норма жизни. Как иронично и афористично сформулировал в своей пьесе «Обыкновенное чудо» Евгений Шварц: «Люди давят друг друга, режут родных братьев, сестер душат... Словом, идет повседневная, будничная жизнь» [23, с. 23].

Визуальным же символом жестокого мироустройства становится сцена-арена, регулярно превращающаяся в мишень. «В самом решении пространства, — пишет киновед Мария Пальшкова — не смотря на, как кажется, тотальную по-бахтински карнавальную стихию, — заложена опасность. Круг в картине динамичен: и цирковая арена начинает довольно быстро трансформироваться в образ мишени. Оттого под удар в этом кровавом цирке поставлены все. Кому не суждено быть убитым — станет убийцей. Кто не станет убийцей — будет выброшен за пределы мира-декорации, который, как иногда кажется, схлопнется как блоковский балаганчик. Игра на экране заканчивается тогда, когда оканчивается

22 Об этом лейтмотиве подробно пишет в своей статье Евгения Бродская [2, с. 236—239].

игра “в революционную борьбу”, а оставка игры означает смерть» [15, с. 33].

Как было показано, музыка в этом балагане оказывается очень важным, ведущим средством выразительности, пластично откликаясь не только на буйное веселье, но и концентрируя в себе вторые — очень драматичные и трагичные — смыслы. Тандему Слонимского

и Полоки удалось создать заразительный в своей колоритности памфлет на власть во все времена. Но в отличие от подобных памфлетов в жанре сказки (явленный, например, в фильме «Каин XVIII»²³), «Интервенция» пугала своей правдоподобностью и острой современностью, несмотря на всю фарсово-балаганную условность выбранного языка повествования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Альф М. Полока снимает фильм // Московский комсомолец. 7 марта 1968.
2. Бродская Е. Советская «Интервенция» Г.И. Полоки как опыт маргинализации // Любовь и прочие маргиналии. Интерпретация культурных кодов / Сост. и ред. В.Ю. Михайлина и Е.С. Решетниковой. Саратов: Ликка, 2015. С. 224–242.
3. Высоцкий В. Сочинения. В 2-х т. Т. 2. Изд. 13-е, испр.: Стихотворения. Песни театра и кино. Поэма. Проза и драматургия / Сост. А. Крылов, худож. В. Крючков. М.: Локид; Осирис, 1999. 527 с.
4. Генералова З., Ипатьева Т. «Прекрасные гастролы» // Тихоокеанский комсомолец, г. Владивосток. 10 января 1970.
5. Демченко А.И. Из плеяды «шестидесятников» (Сергей Слонимский) // Демченко А.И. Избранные статьи о музыке. Композиторы России XX века. Сб. ст. Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л.В. Собинова, 2017. С. 111–122.
6. Долматова Е. Слонимский и лаборатория режиссера «Товстоногов. Музыка» // Сергей Слонимский — собеседник. Изд. 2-е, испр. и доп. / Ред.-сост. Е.Б. Долинская. СПб.: Композитор, 2015. С. 79–94.
7. Журкова Д.А. Соцреалистический канон в популярной музыке: позднесоветские песни о Родине в фестивале «Песня года» (1971–1986) // Новое литературное обозрение. 2025. № 194. С. 175–199.
8. Зеленко Н. Виконт Андрей Михайлович // Советская культура. 15 января 1970.
9. Ингулов Г. За цветастым занавесом // Таганрогская правда. 27 января 1970.
10. Интервенция // Московская кинонеделя. 1967. № 43.
11. Кинематограф оттепели. Документы и свидетельства. М.: Материк, 1998. 458 с.
12. Кичин В. Осторожно: «Опасные гастролы» // Вечерняя Москва. 22 января 1970.
13. Кюфтарян Б. Мужество артистов // Степной маяк. г. Кокчетав. 7 февраля 1970.
14. Мюзикл? Мюзикл! // Советский экран. 1974. № 1. С. 12–13.
15. Пальшкова М.А. «Пустое пространство» Гражданской войны: театрализация темы на советском экране 1960-х гг. // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16, № 4 (62). С. 18–36. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2024-62-4-18-36>
16. Полока Г. «Интервенция» [записал И. Вольфсон] // Советский экран. 1967. № 2. С. 10.
17. Сёмин А.Б. «Чужие» песни Владимира Высоцкого. Воронеж: Эхо, 2012. 296 с.
18. Слонимский С. Бурлески, элегии, дифирамбы в презренной прозе. СПб.: Композитор, 2000. 152 с.
19. Софроницкий А., Толчин А. Неверными средствами // Удмуртская правда. 8 марта 1970. г. Ижевск.
20. Филимонов В. «In busa veritas!», или Бремя утопии. Жизнь и творчество Геннадия Полоки в его монологах и на фоне отечественного кино (неопублик. архив автора).
21. Ханиш М. О песнях под дождем. М.: Радуга, 1984. 155 с.

23 1963, реж. Н. Кошеверова, М. Шапиро.

22. Чанышев И. «Интервенция». Репортаж со съёмочной площадки // Смена. 1968. № 1.
23. Шварц Е. Обыкновенное чудо. М.: Эксмо, 2023. 320 с.
24. Altman, R. The American Film musical. Indiana University Press BFI Publishing, Bloomington & Indianapolis London, 1987. 386 p.

REFERENCES

1. Al'f, M. «Poloka snimaet fil'm». [Poloka is Making a Film] // Moskovskii komsomolets, 7 March 1968. (In Russ.)
2. Mikhailina, V.Iu. and Reshetnikova, E.S. editors. Liubov' i prochie marginalii. Interpretatsiia kul'turnykh kodov [Love and Other Marginalia. Interpretation of Cultural Codes]. Saratov: Likka Publ., 2015. (In Russ.) [Reference to: Brodskaja, E. «Sovetskaja 'Interventsiia' G.I. Poloki kak opyt marginalizatsii», pp. 224–242].
3. Krylov, A., editor. Vysotskii V. Sochineniia. V 2-kh t. T. 2. Stikhotvoreniia. Pesni teatra i kino. Poema. Proza i dramaturgiia [Vysotsky V. Works. In 2 Vols. Vol. 2. Poems. Songs of Theater and Cinema. Poem. Prose and Drama]. 13th ed. Moscow: Lokid Publ., Osiris Publ., 1999. 527 p. (In Russ.)
4. Generalova, Z. and Ipat'eva, T. «'Prekrasnye gastroli'». [“Wonderful Tours”] // Tikhookeanskii komsomolets, Vladivostok, 10 Jan. 1970. (In Russ.)
5. Demchenko, A.I. «Iz pleiady 'shestidesiatnikov' (Sergei Slonimskii)». [“From the Pleiad of the 'Sixties' (Sergei Slonimsky)”]. Demchenko A.I. Izbrannye stat'i o muzyke. Kompozitory Rossii XX veka // Sbornik statei [Demchenko A.I. Selected Articles about Music. Russian Composers of the 20th Century: Collected Articles]. Saratov: Saratov State Conservatoire named after L.V. Sobinov Publ., 2017, pp. 111–122. (In Russ.)
6. Dolinskaia, E.B., editor. Sergei Slonimskii — sobesednik [Sergei Slonimsky — the Interlocutor]. 2nd ed. St. Petersburg: Kompozitor Publ., 2015. (In Russ.) [Reference to: Dolmatova, E. «Slonimskii i laboratoriia rezhissera 'Tovstonogov. Muzyka'», pp. 79–94].
7. Zhurkova, D.A. «Sotsrealisticheskii kanon v populiarnoi muzyke: pozdnesovetskie pesni o Rodine v telefestivale 'Pesnia goda' (1971–1986)». [“Socialist Realist Canon in Popular Music: Late Soviet Songs about the Motherland in the 'Song of the Year' TV Festival (1971–1986)”] // Novoe literaturnoe obozrenie, no. 194, 2025, pp. 175–199. (In Russ.)
8. Zelenko, N. «Vikont Andrei Mikhailovich». [Viscount Andrei Mikhailovich] // Sovetskaja kul'tura, 15 Jan. 1970. (In Russ.)
9. Ingulov, G. «Za tsvetastym zanavesom». [Behind the Colorful Curtain] // Taganrogskaia pravda, 27 Jan. 1970. (In Russ.)
10. «Interventsiia». [Intervention] // Moskovskaia kinonedelia, no. 43, 1967. (In Russ.)
11. Kinematograf ottepli. Dokumenty i svidetel'stva [Cinema of the Thaw. Documents and Evidence]. Moscow: Materik Publ., 1998. 458 p. (In Russ.)
12. Kichin, V. «Ostorozhno: 'Opasnye gastroli'». [Caution: “Dangerous Tours”] // Vecherniaia Moskva, 22 Jan. 1970. (In Russ.)
13. Kiufarian, B. «Muzhestvo artistov». [The Courage of Artists] // Stepoi maiak, Kokchetav, 7 Feb. 1970. (In Russ.)
14. «Miuzikl? Miuzikl!» [Musical? Musical!] // Sovetskii ekran, no. 1, 1974, pp. 12–13. (In Russ.)
15. Pal'shkova, M.A. «'Pustoe prostranstvo' Grazhdanskoi voiny: teatralizatsiia temy na sovetskom ekrane 1960-kh gg.» [“'Empty Space' of the Civil War: Theatricalization of the Theme on the Soviet Screen of the 1960s”] // Vestnik VGIK, vol. 16, no. 4 (62), 2024, pp. 18–36. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2024-62-4-18-36> (In Russ.)
16. Poloka, G. «'Interventsiia' [zapisal I. Vol'fson]». [“Intervention” (recorded by I. Wolfson)] // Sovetskii ekran, no. 2, 1967, p. 10. (In Russ.)
17. Semin, A.B. «'Chuzhie' pesni Vladimira Vysotskogo». [“Other People's” Songs of Vladimir Vysotsky]. Voronezh: Ekho Publ., 2012. 296 p. (In Russ.)
18. Slonimskii, S. Burleski, elegii, difiramby v prezrennoi proze [Burlesques, Elegies, Dithyrambs in Contemptible Prose]. St. Petersburg: Kompozitor Publ., 2000. 152 p. (In Russ.)

19. Sofronitskii, A., Tolchin, A. «Nevernymi sredstvami». [By Wrong Means] // Udmurtskaia pravda, Izhevsk, 8 March 1970. (In Russ.)
20. Filimonov, V. "In busa veritas!", ili Bremia utopii. Zhizn' i tvorchestvo Gennadiia Poloki v ego monologakh i na fone otechestvennogo kino ["In busa veritas!", or the Burden of Utopia. The Life and Work of Gennady Poloka in His Monologues and Against the Background of National Cinema]. Unpublished archive. (In Russ.)
21. Khanish, M. O pesniakh pod dozhdem [About Songs in the Rain]. Moscow: Raduga Publ., 1984. 155 p. (In Russ.)
22. Chanyshev, I. «'Interventsiia'. Reportazh so s'emochnoi ploshchadki». ["Intervention". Report from the Set] // Smena, no. 1, 1968. (In Russ.)
23. Shvarts, E. Obyknovennoe chudo [An Ordinary Miracle]. Moscow: Eksmo Publ., 2023. 320 p. (In Russ.)
24. Altman, R. The American Film musical. Indiana University Press BFI Publ. Bloomington & Indianapolis London, 1987. 386 p.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **20.01.2026**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **16.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **18.03.2026**



КиNODEКОРАЦИОННЫЕ аспекты художественного замысла в неосуществленном фильме режиссера Акиры Куросавы

П.В. Илышев¹

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

ORCID ID: 0009-0003-1519-9091

p.ilyshev@list.ru

АННОТАЦИЯ

В статье анализируется вопрос о зависимости режиссерского замысла от выбранной кинодекорационной эстетики. В качестве примера рассматривается оригинальный сценарий фильма «Маска черной смерти» японского режиссера Акиры Куросавы, который остался неосуществленной постановкой. Исследуется ряд кинодекорационных аспектов, которые повлияли на важнейшие элементы сюжетной линии, в частности, решение перенести ее действие в Россию. Обозначаются принципы изобразительного моделирования кинопространства, свойственные киносъёмочным методам А. Куросавы. Изучается роль натуральных и павильонных декораций, а также их цветового решения в его фильмах, которую он считал ключевой для разработки художественной стилистики и итогового успеха картины. Выявлены параллели в изобразительных сценарных образах с приемами, использованными в российской киноклассике. Сформулирован ряд актуальных художественно-постановочных задач применительно к современному кинопроцессу.

ключевые слова

режиссерский замысел, режиссерский сценарий, изобразительное моделирование кинопространства, кинодекорационные приемы, художественно-постановочная задача, натурные и павильонные декорации, изобразительный образ, визуальное решение

для цитирования

Илышев П.В. Кинодекорационные аспекты художественного замысла в неосуществленном фильме режиссера Акиры Куросавы // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 30–42. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-30-42>

¹ Павел Витальевич Илышев

доцент художественного факультета ВГИКа. AuthorID: 1168123

© П.В. Илышев, 2026

The Set Design Aspects of the Artistic Conception in A. Kurosawa's Unrealized Film

Pavel V. Ilyshev¹

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

ORCID ID: 0009-0003-1519-9091

p.ilyshev@list.ru

ABSTRACT

The article is devoted to a recent (2025) discovery of A. Kurosawa's unrealized original script "The Mask of the Black Death". The paper considers the connection between the chosen aesthetics of set design and the director's artistic conception. Several aspects of set design influenced the key features of the plot, the author's decision to move the location to Russia in particular. The study outlines the principles of visual modeling of cinematic space, characteristic of Akira Kurosawa's filming methods. The paper looks at the role of the studio and location sets and their color schemes that the director considered crucial for developing the artistic style and for the ultimate success of the film, and identifies some parallels between visual script imagery and techniques used in Russian film classics. A number of production design challenges relevant to the modern filmmaking process are set up.

keywords

director's concept, director's script, visual modeling of film space, production design techniques, artistic and production task, location and studio sets, visual image, visual style

for citation

Ilyshev P.V. The Set Design Aspects of the Artistic Conception in A. Kurosawa's Unrealized Film // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 30–42. (In Russ.) <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-30-42>

¹ **Pavel V. Ilyshev**

associate professor, Fine Art Department, S.A. Gerasimov Russian Federation State University of Cinematography (VGIK). AuthorID: 1168123

Творчество режиссера Акиры Куросавы продолжает привлекать широкое внимание специалистов и любителей кино благодаря особому художественному методу, опиравшемуся во многом на создание выразительной образности сюжета фильма с помощью кинодекорационных средств. Данные аспекты изучались автором настоящей статьи на протяжении длительного периода времени по отечественным, японским и иностранным (помимо Японии) источникам и подробно излагались в докладе на Конференции, посвященной столетию А. Куросавы (2010) [2].

Обнаруженные автором в 2025 году документальные материалы, написанные самим А. Куросавой, позволили выявить новую особенность его художественного метода, отражающую концептуальные подходы японского киноклассика к созданию изобразительного ряда фильма. Она заключается в том, что уже на этапе написания сценария А. Куросава детально разрабатывал кинодекорационные приемы воплощения своего режиссерского замысла.

В Российском государственном архиве литературы и искусства (РГАЛИ) автором статьи был найден рукописный сценарий фильма «Маска черной смерти», который, по имеющейся информации, был написан во время съемок совместного советско-японского фильма «Дерсу Узала» и долгое время хранился в международном отделе Госкино, а затем передан в ЦГАЛИ (сейчас — РГАЛИ) [7].

На архивной папке хранения значится дата — 1977 год [7]. Небольшой фрагмент сценария (с датировкой — 1976 год) был опубликован на русском языке в 1990 году со вступительной статьей Ю.М. Соломина, который, по его собственным словам,

имел полную версию текста [6]. В электронном архиве А. Куросавы в Японии есть англоязычная версия этого сценария, датированная 1998 годом [1].

Внимательный анализ упомянутых документов свидетельствует о том, что изначальная идея японского режиссера состояла в том, чтобы перенести действие сюжета в Россию и саму картину снимать в СССР, на киностудии «Мосфильм».

Безусловно, текст сценария, который выглядит как литературный, — это еще не фильм. Анализировать его с кинематографической точки зрения весьма сложно. Однако с большой долей уверенности можно утверждать, что его писал сам Куросава. На одной из страниц присутствует его комментарий и личная иероглифическая подпись. Возможно, японский режиссер использовал какие-то внешние источники (в частности, перевод на японский язык романа Э.По «Маска красной смерти»), но больших заимствований не просматривается, поэтому найденный в РГАЛИ документ можно рассматривать как уникальный артефакт, передающий неповторимый образный стиль японского режиссера. Это последовательный — сначала медленно-подробный, затем с ускорением — рассказ о том, что увидит зритель на экране в новом фильме. Язык у Куросавы включает «фирменные», знакомые благодаря другим его фильмам, короткие емкие диалоги персонажей, необычные эпитеты и сравнения, имеет спиральную динамику развития сюжета, отражающую живописно-архитектурное «выстраивание» кинематографического пространства фильма, основанное на проработанном изобразительном решении. Наиболее значимой особенностью является выразительное

описание важнейших характеристик кинодекорационных объектов. Кurosава и ранее ставил и решал в своих фильмах яркие и сложные художественно-постановочные задачи. Данные аспекты подробно рассматривались автором статьи в вышеупомянутом докладе на Международной конференции, посвященной 100-летию японского режиссера, в котором был сформулирован термин «изобразительное моделирование кинопространства» [2]. Благодаря разнообразию художественных приемов и многоклеточной (словно доска для игры в японские шашки «го») системе художественных координат, задаваемых Куросавой в кинопроизведении, его фильмы оказывают сильное воздействие — не только благодаря режиссуре, сюжету, актерам, аспектам философии, психологии, но и именно своеобразному кинематографическому пространству, решенному с помощью изобразительных возможностей и средств [2, с. 32].

Как писал А. Куросава в своей автобиографии, он с детства выработал привычку познавать пространство через предметную среду. Такой подход опирался на психологическую установку, вызванную ярким детским впечатлением. В школьные годы, работая над подготовкой школьного сочинения на тему трех синтоистских реликвий — меча, зеркала и подвески (священных для любого японца), он откровенно написал, что не может выработать какое-либо отношение к указанным предметам, поскольку никогда их не видел и не соприкасался с каким-либо из них. По словам Куросавы, неожиданно для него самого учитель поставил ему за это сочинение высший балл и с тех пор данный метод стал для японского режиссера жиз-

ненным кредо [5, с. 133]. Показательно, что в сценарий «Маски...» он вводит персонаж по фамилии Коменский, который является очевидной отсылкой к философу и педагогу Яну Амосу Коменскому, автору широко известной теории эмпирического обучения «Мир чувственных вещей в картинках, или Изображение и наименование всех важнейших предметов в мире и действий в жизни» [3].

Очевидно, что упомянутый метод он использовал в кинопроизводстве, где каждый персонаж и сюжет своего фильма пытался раскрывать через предметную среду с особой визуальной атмосферой, создаваемой благодаря кинодекорационному пространству. Режиссер особенно тщательно подходил к проработке и созданию декораций в своих фильмах, был привержен им даже тогда, когда уже начался век компьютерных спецэффектов, сам рисовал эскизы и планировки, а иногда и создавал живописные картины. Во время съемок фильма «Ран» «император японского кино» подчеркивал, что «качество декораций определяет качество игры актеров; в исторически точных декорациях актеры двигаются естественно, не задумываясь над тем, куда идти» [2, с. 34].

Вышеуказанные выводы подтверждаются найденным в РГАЛИ сценарием А.Куросавы, сюжет которого имеет лишь внешнее сходство с рассказом Эдгара По «Маска красной смерти». В отличие от американского писателя, японский режиссер переносит действие из европейского Средневековья в Россию XIX в. и делает его объемным, развивая образы персонажей через интерьеры и натурные локации. Системообразующей основой такой кинодекорационной архитектуры является замок-крепость, где пытается

укрыться от свирепствующей в стране эпидемии чумы один из богатейших российских князей (Николай Дубровский), который собирает в нем всю знакомую элиту и устраивает долгие роскошные приемы с музыкой и танцами.

Следует особо выделить удивительную, поражающую своего рода маскарадной пестротой галерею персонажей задуманного фильма. Можно без преувеличения заявить, что она заслуживает отдельного скрупулезного исследования и вызывает неподдельный интерес с точки зрения творческого подхода А. Куросавы к сценарному кастингу своих героев. Предварительное изучение позволяет определить несколько источниковых баз японского режиссера, наглядно демонстрирующих глубину проработки содержательного материала будущей картины.

Часть имен и фамилий взяты, по всей видимости, из досье по истории освоения Дальнего Востока, которое А. Куросава детально прорабатывал при подготовке и в ходе съемочного процесса совместного советско-японского фильма «Дерсу Узала» 1975 года, принесшего ему долгожданный «Оскар». В качестве примера можно привести референсы на организатора Второй Камчатской экспедиции В. Беринга 1730-х годов Ивана Кирилловича Кирилова и вдохновителя Второй Амурской экспедиции середины XIX века Михаила Семеновича Корсакова, чьим именем назван город на острове Сахалин. Необходимо сделать важную оговорку о том, что японский режиссер выбирает этих и других исторических деятелей не по принципу их биографических характеристик, а скорее по яркости образа, возникшего у него после прочтения литературных текстов и увиденных

живописных и других визуальных материалов. В сценарии он придает им новые, порой причудливые черты, в частности Корсакова делает поэтом, а Кирилова — врачом.

Другой — и весьма внушительной — базой поиска персоналий является для режиссера история Смутного времени в России (конец XVI — начало XVII веков). Возможно, на это повлияло стремление А. Куросавы снять в начале 1970-х годов фильм по русской классике, среди которой назывался «Тарас Бульба» Н.В. Гоголя. Сохранилось свидетельство об этом отечественного режиссера А.А. Тарковского, который в отчете о встрече с японским режиссером в 1971 года записал: «...в разговоре он выразил желание снять фильм в Советском Союзе. У него две идеи: “Тарас Бульба” Гоголя и “Дерсу Узала” Арсеньева» [4].

Нельзя исключать также возможности того, что А. Куросава опирался на фильм советского режиссера В.И. Пудовкина «Минин и Пожарский» (1939). Об этом может свидетельствовать присутствующий в сценарии референс на такую редкую историческую фигуру, как Прокопий Ляпунов, трагический и яркий образ которого представлен в вышеупомянутом фильме. Кроме того, А. Куросава использует отсылки на Годунова, Скопина-Шуйского, Голицына, Орлова, Курбского, Батория и ряд других.

Огромное пространство для набора персонифицированных образов предоставило для японского киноклассика, по всей вероятности, знакомство с шедеврами русского искусства, в частности полотнами В.И. Сурикова, И.Е. Репина, А.П. Рябушкина, М.В. Нестерова, П.Д. Корина в ходе экскурсий по Третьяковской Галерее, Эрмитажу, Русско-

му музею, Государственному музею Л.Н. Толстого в Москве. Заимствования от первых двух художников подтверждаются такими фамилиями сценарных героев, как Меншиков (возможно, картина «Меншиков в Березовке» привлекла А. Куросаву трагизмом затворничества) и Гаршин (как известно, И.Е. Репин писал сына Ивана Грозного на своей самой известной работе — «Иван Грозный и сын его Иван» — с писателя В.М. Гаршина). Рябушкин и Нестеров также введены в сценарий как самостоятельные персонажи. Любопытно, что присутствует также референс на издателя Л.Н.Толстого, мыслителя и общественного деятеля М.Н. Каткова, хотя самого великого писателя японский режиссер в свой сценарий не ввел.

Наиболее востребованным, несомненно, является ответ на вопрос о причинах выбора А. Куросавой наименования главного героя своего произведения — князя Николая Дубровского. Версия о заимствовании его фамилии из знаменитой повести А.С. Пушкина является маловероятной. Ее полный перевод на японский язык был опубликован в 1990-е годы. Предполагать, что А. Куросава взял персонаж из текста, который сам не прочитал, затруднительно. Еще один вариант — опера «Дубровский» (1895) русского композитора чешского происхождения Э.М. Направника, которая активно ставилась в нашей стране в исполнении лучших отечественных голосов, а в Японии получила ограниченную известность главным образом не вокальными партиями, а «интермеццо ночи», звучащей между ее актами. По своему минорному пафосу оно, бесспорно, корреспондируется с сюжетной фабулой сценария, однако каких-либо свидетельств об отношении

японского кинорежиссера к оперному искусству не сохранилось.

Самой правдоподобной кажется версия, связанная с голливудским кинематографом. А. Куросава в своей автобиографии упомянул о том, что полюбил кино в юности, когда его старший брат (аккомпаниатор-комментатор в кинотеатре — у японцев было принято называть людей такой профессии — «бэнси») брал его с собой на показы немых американских фильмов [5]. С большой долей уверенности можно предположить, что среди них была картина «Орёл» (1925) со звездой Голливуда тех времен — актером Рудольфо Валентино, которая была создана по мотивам пушкинского романа, но весьма далека от оригинала. Лейтенант Дубровский в фильме был выведен боевым офицером, который, узнав о кознях Троекурова, возвращается в свое имение и, надев черную маску, начинает мстить вместе с собранным им отрядом добровольцев.

Яркой особенностью сценария А. Куросавы является распределение вышеописанной гротескной команды обитателей замка по своего рода социальным группам и помещению их в отдельные залы и комнаты. При этом — что принципиально важно с кинодекорационной точки зрения — режиссер делает это для того, чтобы дать каждой такой группе эстетико-колористическую характеристику. Каждая зала имеет свой особый доминирующий цвет — желтый, синий, красный, зеленый, фиолетовый, черный (похожая палитра присутствует и в рассказе Э. По, но у американского писателя она демонстрирует только цветовой индикатор нарастания драматизма). В своем сценарии А. Куросава специально подчеркивает различие в изобразительном

решении разных помещений, включая цветовые контрасты (по принципу: стены — окна — гардины). Например, в желтой комнате — фиолетовые стекла в окнах, в синей — красные стекла и гардины, в зеленой — оранжевые драпировки и предметы мебели. Но самую сложную кинодекорационную задачу японский режиссер ставит применительно к фиолетовому (самому крупному и роскошному) залу, где придает стеклам в окнах золотой цвет. Для художника-постановщика кино цветные стекла — очень эффектный кинодекорационный прием построения как бы двойного колористического пространства. По замыслу режиссера, свет, проходя сквозь такие стекла, создает яркое солнечное свечение. Вместе с тем золотой цвет имеет главное привлекательное свойство в том, что он отражает свет. Если же он его пропускает, то такой эффект теряется. А. Куросава, очевидно, мыслил данный момент, исходя из реалий своей страны. Наиболее торжественным украшением в японских дворцах являются золотые ширмы. В Киото — городе «тысячи храмов» — находится «Золотой павильон», который считается в мире «восьмым чудом света». Образ «золотых стекол» служил бы убедительной характеристикой хозяина замка. Как можно было бы художнику ответить на режиссерский запрос в решении кинодекорации? Теоретически приходит на ум только одна идея — сделать двойные стекла и поставить с обеих сторон внутреннего стекла осветительные приборы, имитирующие огонь свечи. Таким образом, можно было бы попытаться создать эффект «горящих стекол» (что соответствовало бы дальнейшему развитию сюжета, включая финальную сцену большого пожара). Однако практическая

реализация этого плана (в случае, если бы его одобрил А. Куросава) потребовала бы значительных усилий.

Еще одна «кинодекорационная» загадка сценария — это красная комната, которую режиссер отводит церковным иерархам и монахам. Конечно, красный цвет широко используется в Японии в синтоистских храмах и ассоциируется с религиозными обрядами. Но как на его основе выстраивать дизайн реквизита и костюмов деятелей православной церкви? Одним из ключей к разгадке, думается, служит картина П. Корина «Русь уходящая», где в центральной части композиции доминирует красный цвет.

В целом создается впечатление, что А. Куросава видел эту картину и она на него повлияла при написании сценария. Нет прямых свидетельств, что он во время своего визита в Москву в 1971 году посетил только что открывшийся Дом-музей П.Д. Корина, где экспонировался пустой, так и не тронутый художником холст огромных размеров, а рядом — эскиз и много этюдов персонажей. Однако такую рекомендацию ему вполне мог дать А.А. Тарковский, поскольку в то время подобная выставка была резонансным событием. В дополнение можно обратить внимание на ту деталь, что задний фоновый план выполнен на эскизе в фиолетовых тонах.

А. Куросава использует в сценарии еще один кинодекорационный прием. Он намеренно растягивает действие в комнатах в начале фильма, приводит неторопливое описание отдельных предметов мебели, зеркал, часов и т.д., а затем резко ускоряет развитие событий в этих интерьерах, создавая эффект невероятного калейдоскопа, символизирующего многообразие сюжетных планов. Конструктивно комплекс

декорационных помещений выглядит как лабиринт, где искажается пространство и усиливается напряжение конфликта с помощью световых контрастов. Интерьер замка, по задумке А. Куросавы, контрастирует с его внешним обликом.

Описание замка как «неприступного бастиона» режиссер начинает с его ночного облика в лунном свете, подчеркивая противоречивые и в какой-то степени противоположные характеристики. С одной стороны, это красивое архитектурное сооружение в стиле немецкого «Нойшванштайн» или российской Троице-Сергиевой лавры с конусообразными и луковичными куполами, а также узорчатыми арками. С другой стороны, это огромная скала с большим черным гротом, грозно возвышающаяся над большим ровным пространством. А. Куросава сразу формулирует художественно-постановочную задачу высшей категории сложности. Для изобразительного моделирования такого кинопространства потребовалась бы глубокая работа, в том числе в области поиска как исторических, так и художественных референсов. Важно, что по ходу развития сюжета она трансформируется и постепенно разрушается изнутри силой человеческой мысли.

Замок в фильмах А. Куросавы несет в себе большую образную нагрузку. Это и среда обитания, и крепость, и символ сохранения традиций, и цель пути и многое другое. В каждом конкретном случае режиссер подходил с особой тщательностью к выбору соответствующих локаций для данного съемочного объекта. Например, для замка в своей картине «Тень воина» он создал около 100 эскизных рисунков. Поиск образных решений для построения соответствующей декорации по сценарию «Маски черной смер-

ти» был бы для художника-постановщика емкой и приоритетной изобразительной задачей.

Внимательно вчитываясь в текст сценария, постепенно можно прийти к выводу, что замок в данном фильме А. Куросава рассматривал как что неземное, то, что должно исчезнуть с лица земли или... улететь в космос. Такие предположения подтверждаются сохранившимися материалами о встречах японского режиссера с А.А. Тарковским. Во время одной из них А. Куросава посетил павильонную декорацию космического корабля для фильма «Солярис».

Японский режиссер так описывает свои впечатления: «У меня были очень близкие отношения с Тарковским. Мой кабинет располагался в старом здании гостиницы “Принц Акасака”, где он каким-то образом умудрялся меня навещать. Это была наша первая встреча. А потом он увидел, как выглядит Акасака ночью. Вы, наверное, поймете, что я имею в виду, посмотрев “Солярис”. Он чудесно использовал Акасаку ночью, хотя и обрабатывал изображения, отражая их в зеркалах. Ночная сцена “Столичной автомагистрали” с ярко-красными задними фонарями, то появляющимися, то исчезающими, символизирует жизнь города будущего. Знаете, я впервые посмотрел фильм на предварительном показе в Москве, и вот появилась сцена с автомагистралью. К моему большому удивлению, это оказалась дорога, ведущая к моему кабинету! “О! Я иду в свой кабинет!” — подумал я, находясь в Москве.

Каждый фильм Тарковского, несомненно, великолепен. Особенно он был великолепен в изображении стихии Воды, что видно, например, в “Солярисе”

и “Жертвоприношении”. Ему каким-то образом удавалось снимать пруд или водоем настолько прозрачными, что мы могли видеть сквозь них до самого дна...

Знаете, экипаж космической станции в “Солярисе” страдает от тоски по возвращению на Землю. Именно поэтому мы видим длинную-длинную серию сцен земной природы, например, как водоросли мягко покачиваются в реке. Это действительно вызывает у зрителей желание вернуться на Землю» [8, р. 180—182].

В сценарии драматическую нагрузку несут ворота замка, которые задумывались режиссером как сложное декорационное сооружение — по их фактурным барельефам пытаются забраться обратно в замок гвардейцы князя. При этом, по мысли А. Куросавы, ворота выполняют роль персонажа фильма, разговаривая «холодным блеском» с начальником отряда гвардейцев. Одной из кульминацией становится их неожиданное открытие, позволяющее увидеть внутреннюю площадь с садами, храмами и колокольнями, которая резко контрастирует с тем, что мы видим вокруг замка.

Но на эти ворота можно посмотреть и с другой образной точки зрения. Они, по описанию режиссера, напоминают большой входной люк космического корабля. Несколько раз А. Куросава указывает на холодно-металлический отблеск ворот. Эта реминисценция вполне может проистекать из еще одного мемуарного описания японского режиссера.

«Я впервые встретил Тарковского на приветственном обеде на “Мосфильме” во время моего первого визита в Советскую Россию. Он был невысокого роста, худой, выглядел немного хрупким, и в то же время исключительно умным, необычайно проницательным и чутким.

<...> Я помню, как тогда Тарковский извинился, сказав, что у него работа, и куда-то исчез, а через некоторое время прогремел взрыв, от которого задрожали стекла в столовой. Я был ошеломлен, и директор “Мосфильма”, многозначительно улыбаясь, поспешил меня успокоить: “Это не Третья мировая. Это всего лишь Тарковский запустил ракету”. Так я узнал, что Тарковский снимает “Солярис”.

После обеда я посетил его съемочную площадку для фильма “Солярис”. В углу декораций космической станции я увидел сгоревшую ракету. К сожалению, я забыл спросить его, как он снимал запуск ракеты на съемочной площадке. Декорации базы спутника были сделаны великолепно, но за огромные деньги, ведь они были полностью изготовлены из толстого дюралюминия.

Они сверкало в своем холодном металлическом серебристом свете, и я увидел, как лучи красного, синего или зеленого цвета нежно мерцают или колышутся от электрических лампочек, спрятанных в проводах оборудования, выстроенного там. А над потолком коридора тянулись две дюралюминиевые направляющие, на которых висело небольшое колесико камеры, которое могло свободно перемещаться внутри спутниковой базы...» [9].

Следует заметить, что, несмотря на принципиальную приверженность в своих фильмах исторической достоверности, в данном случае режиссер допускает (возможно, специально) нарочитое «смешение стилей и эпох». Например, в сцене беседы отряда, посланного князем, с царским патрулем, послание от князя царю передается с брошенным копьем, которым в XIX веке пользоваться не могли. А в замке-крепости музыканты играют легкие оркестровые композиции, популяр-

ные скорее в 1920—1930-е годы XX века. Но эти, казалось бы, гротескные образы так вплетены в текст, что их неестественности практически не замечаешь, а драматизм действия, наоборот, усиливается.

Можно предположить, что А. Куросава видел голливудскую экранизацию (режиссер Роджер Корман) произведения Э. По 1964 года, не имевшую большого успеха, но то, что он задумал, качественно отличалось от данного фильма. Картина Р. Кормана запомнилась главным образом своими декорациями, которые, в свою очередь, были фактически заимствованы у фильма «Бекет» (режиссер П. Гленвилл, 1964), номинированный на «Оскар» по нескольким позициям, в том числе за работу художника-постановщика. Куросава же, как следует из сценария, собирался снимать авторское кино, поэтому даже зашифровал в названии свою фамилию (начинается с иероглифа «куро» — черный). Он также представлял большие декорации, но не такие, как в голливудском фильме — там они театральные, а здесь — живые, умеющие «говорить», фактически являющиеся персонажами.

Ряд деталей сценария показывает, что он черпал образы из российской действительности. Судя по дате (1977) [7], режиссер писал его сразу после съемок фильма «Дерсу Узала». Можно сказать, впечатления от посещения дальневосточной тайги были у А. Куросавы еще свежие. Например, он не мог не видеть там завалы из берез и темных пород деревьев и использовал свои наблюдения в самом начале сценария «Маски...» В первых же строках он пишет о заграждении на дороге из поваленных бревен, «как будто» густо окрашенных «белой и черной краской». Любопытно, что переводчик сценария на английский язык до конца не понял

деталей и, видимо, руководствуясь европейскими реалиями, написал, что поверх завала возвышался шлагбаум, покрашенный белой и черной краской (в японском тексте четко написано, что белой и черной краской как будто был выкрашен именно завал, а про шлагбаум вообще не упоминается) [1].

Кинодекорационный потенциал режиссерского замысла неосуществленного фильма во многом перекликается с предыдущими шедеврами японского режиссера, в частности, натурной декорацией в фильмах «Ворота Расёмон» и «Сны».

Для первого из вышеназванных фильмов, который приобрел мировую известность и был отмечен престижными кинематографическими наградами, была выстроена масштабная декорация старых буддийских ворот. Ее первоначальные размеры были в ходе съемочного процесса существенно увеличены (настолько, что это даже вызвало недовольство руководства японской киностудии «Тозэй»), но Куросава сумел убедить всех в своей правоте и добился создания художественно-контрастного образа, сочетающего в себе противоположные понятия (старое — новое, созидание — разрушение). В частности, одна часть ворот имитирует разрушенное состояние, так как это показывает как бы «далекую историю», и, с другой стороны, дает возможность проникать струям дождя (в сценах, когда герои фильма пытаются под крышей ворот укрыться от дождя). По расположению декорация была построена так, чтобы за ней — фоном — виднелся силуэт гор (он читается в сценах, где нет дождя). Такой же прием использован и в сценарии «Маски черной смерти» (когда ворота замка открываются).

В фильме «Ворота Расёмон» Куросава решил «подкрашивать» струи дождя,

чтоб они были более заметны, что потом многократно использовалось другими режиссерами, в частности А.А. Тарковским в фильме «Андрей Рублев». Судя по отдельным штрихам в тексте сценария «Маски черной смерти», японский режиссер хотел даже изменять цвет пламени. Кроме того, в сценарии присутствует и сюжетно-художественная антитеза: ворота замка выглядят сначала монолитными и даже запаиваются изнутри, но потом резко раскрываются, позволяя увидеть многоуровневый фон, а в конце картины подвергаются разрушению огнем, многочисленные искры которого напоминают цветной дождь.

В фильме «Сны» А. Куросава придает Луне также, как и в тексте сценария «Маски черной смерти», роль мистического существа. В обоих случаях ее сияние сопровождает, а иногда и меняет внутренний смысл действия, перекрашивая предметы то в теплые, то в холодные цвета. Режиссер использовал в «Снах» сюжет с праздником девочек в Японии 3 марта, где в виде ступенчатого пьедестала выстраиваются миниатюрные макеты исторических персонажей, в сценарии «Маски...» он преобразовал пьедестал в гигантскую платформу, где актеры были бы похожи на больших кукол.

Изобразительное моделирование исторического кинопространства «Маски черной смерти» режиссер, по всей вероятности, намеревался выстраивать по аналогии со своим фильмом «Трое негодяев в крепости», который был первой широкомасштабной приключенческой лентой Куросавы (от руководства компании «Тохо» он получил заказ снять исторический боевик с национальной идеей). Идея соперничества князя с царем в России в конце XIX века напоминала ему об «эпохе войн»

(*сэнкоку дзидай*) в Японии в конце XV — начале XVI веков, поэтому упомянутые выше неожиданные вставки из Средневековья (эпизод с копьем) скорее были попыткой провести аналогию сюжета с японским реалиями: в тот период многие провинции начали соперничать друг с другом за превосходство, начав тем самым процесс объединения страны, который завершился к началу XVII века формированием военно-феодалного сёгуната Токугавы. На острове Кюсю реально существовал клан Акидзукис (его герб состоял из трех цветков — отсюда цифра три в названии фильма). Он вел войну с правителем соседней провинции, но проиграл и стал его вассалом. Этим, думается, можно объяснить несколько неожиданную концовку сценария «Маски черной смерти», где режиссер не расставляет все точки над «и», но все же подчеркивает главную идею: объединение, пусть даже через борьбу, несет более гуманистическую составляющую, чем отшельничество и сепаратизм. А завершается фильм опять сложной постановочной задачей — огромные настенные часы в замке, охваченные огнем, останавливаются. В киноекраниционном отношении фильм «Трое негодяев в крепости» и «Маска черной смерти» также имеют много параллелей. Съемки первого фильма проходили на натурной площадке студии «Тохо», где была выстроена большая декорация. Внимательное изучение некоторых цветных эскизов Куросавы к данному фильму позволяет говорить о том, что он в них стремился нащупать те изобразительные контрасты, которые упоминает в сценарии «Маски черной смерти».

Обобщающей формулой изобразительного моделирования Куросавой кинопространства являются его тезис о том,

что он сначала «рисует фильм, а потом его снимает». В этом можно убедиться при прочтении сценария «Маски черной смерти». При этом рамки его художественного пространства могут носить самый различный характер. В одном из интервью он сказал, что его интересует внутренняя или внешняя драма человека и показанный через эту драму его портрет через политические, общественные или исторические рамки, в которых он живет. Но при этом указанные рамки создаются через конкретную предметную среду, имеющую яркий выразительный образ. Аналогичные комментарии содержатся в англоязычной версии сценария «Маски...» [1].

Художественный подход Куросавы оказался близок и отечественному

кинематографу. Он повлиял, например, на творчество таких режиссеров, как С.А. Герасимов, А.А. Тарковский, А.С. Михалков-Кончаловский и др.

Указанные аспекты, безусловно, требуют более внимательного научного изучения, позволяющего определить оптимальное сочетание новых и традиционных способов решения съемочных задач, особенно с художественной точки зрения. В этом плане, безусловно, творчество Акиры Куросавы, его умение создавать удивительную изобразительно-декорационную среду в своих фильмах, включая кинодекорационный потенциал сценария «Маски черной смерти», представляет богатый материал для исследования данной темы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Архив А. Куросавы. URL: <https://www.ss.i.ryukoku.ac.jp/ka/category/587.html> (дата обращения: 20.11.2025).
2. Илышев П.В. Особенности изобразительного моделирования кинематографического пространства в фильмах Акиры Куросавы // Культурологический журнал. 2011. № 2(4). С. 9. EDN OWPOQX.
3. Коменский Я. А. Мир чувственных вещей в картинках, или Изображение и наименование всех важнейших предметов в мире и действий в жизни. М.: Учпедгиз, 1957. 351 с.
4. Корнацкий Н. Тарковский-дрифт: неизвестная история съемок «Соляриса» в Японии. URL: https://www.kinopoisk.ru/media/article/4010158/?utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 20.11.2025).
5. Куросава А. Жабий жир. Что-то вроде автобиографии. М.: Rosebud Publ., 2020. 350 с.
6. Куросава А. Маска черной смерти. Фрагмент киносценария. URL: <https://www.chitalnya.ru/work/3878181/> (дата обращения: 20.11.2025).
7. Сценарий А. Куросавы «Маска черной смерти», Российский Государственный Архив литературы и искусства СССР. № 3160. Оп. № 2. Ед. хр. № 1000.
8. Kurosawa, A. Yume wa tensai de aru [A Dream Is a Genius]. Tokyo: Bungeishunju, 1999. 278 p.
9. Kurosawa, A. Solaris: A Nostalgia toward Nature on Great Earth Image Forum No. 80, 1987 March special issue, Daguerreo Press, Inc., 1987, pp. 216–220.

REFERENCES

1. Arxiv, A. Kurosawa [A. Kurosawa. Archive]. Available at: <https://www.ss.i.ryukoku.ac.jp/ka/category/587.html> (Accessed 20 November 2025).
2. Ilyshev, P.V. Osobennosti izobrazitel'nogo modelirovaniya kinematograficheskogo prostanstva v fil'max Akiry` Kurosavy` [Visual modelling in cinematographic space of Akira Kurosawa's films] // Journal for Cultural Research, 2011, no. 2(4), p. 9. EDN OWPOQX. (In Russ.)
3. Komensky, J. A. Mir chuvstvenny`x veshhej v kartinkax, ili Izobrazhenie i naimenovanie vsekh vazhnejshix predmetov v mire i dejstvij v zhizni [The world of sensual things in pictures, or the Image and name of all the most important objects in the world and actions in life]. Moscow: Uchpedgiz Publ., 1957. 351 p. (In Russ.)
4. Kornatsky, N. Tarkovskij-drift: neizvestnaya istoriya s'emok «Solyarisa» v Yaponii. [Tarkovsky-Drift: The Unknown Story of the Filming of "Solaris" in Japan] Available at: https://www.kinopoisk.ru/media/article/4010158/?utm_referrer=yandex.ru (Accessed 20 November 2025). (In Russ.)
5. Kurosawa, A. Zhabij zhir. Chto-to vrode avtobiografii. [Something Like an Autobiography] Moscow: Rosebud Publ., 2020. 350 p. (In Russ.)
6. Kurosawa, A. Maska chernoj smerti. Fragment kinoscenariya [The Mask of the Black Death. Screenplay fragment] Available at: <https://www.chitalnya.ru/work/3878181/> (Accessed 20 November 2025). (In Russ.)
7. Scenarij A. Kurosawa «Maska chernoj smerti», [Screenplay by A. Kurosawa "The Mask of Black Death"] Rossijskij Gosudarstvenny`j Arxiv literatury` i iskusstva SSSR, no 3160, op. no 2, ed. xr. no 1000. (In Russ.)
8. Kurosawa, A. Yume wa tensai de aru [A Dream Is a Genius]. Tokyo: Bungeishunju Publ., 1999. 278 p.
9. Kurosawa, A. Solaris: A Nostalgia toward Nature on Great Earth Image Forum, no. 80, 1987 March special issue, Daguerreo Press, Inc. Publ., 1987, pp. 216–220.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **18.12.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **10.02.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **15.02.2025**

УДК: 791.43.01

[10.69975/2074-0832-2026-67-2-43-54](https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-43-54)

Научная статья | Research article



Образ России и русских в южнокорейском кинематографе

А.А. Резванов¹

Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова, Ростовский-на-Дону филиал (ВГИК), 344002, Россия, Ростовская область, г. Ростов-на-Дону, ул. Московская, д. 43 а. ORCID ID: 0009-0004-2911-4009 info@vgik-rostov.ru

А.Н. Радченко²

Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова, Ростовский-на-Дону филиал (ВГИК), 344002, Россия, Ростовская область, г. Ростов-на-Дону, ул. Московская, д. 43 а. ORCID ID: 0009-0004-6921-3546 science.kino@yandex.ru

В.В. Цаликов³

Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова, Ростовский-на-Дону филиал (ВГИК), 344002, Россия, Ростовская область, г. Ростов-на-Дону, ул. Московская, д. 43 а. ORCID ID: 0009-0005-4480-8778 vatsalikov@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

Данная статья посвящена рассмотрению образа россиянина в современном кинематографе Южной Кореи. Материал исследования охватывает временной период с 1992 года по настоящее время с момента существования независимой Российской Федерации. На основе корейских дорам авторы анализируют положительные и отрицательные черты, которыми режиссеры наделяют «русских» персонажей, чтобы понять отношение современного жителя Республики Корея к гражданам нашей страны и те предрассудки в общественном сознании, которые сейчас существуют в корейском обществе в отношении «русских».

ключевые слова

мультикультурализм, ксенофобия, толерантность, кинематограф, дорама, халлю, корё-сарам

для цитирования

Резванов А.А., Радченко А.Н., Цаликов В.В. Образ России и русских в южнокорейском кинематографе // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 43–54.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-43-54>

¹ **Александр Анатольевич Резванов**

доктор социологических наук, доцент, директор Ростовского-на-Дону филиала ВГИК. AuthorID: 420054

² **Андрей Николаевич Радченко**

кандидат социологических наук, научный сотрудник, Ростовский-на-Дону филиал ВГИК.

AuthorID: 1063668

³ **Вадим Вадимович Цаликов**

заслуженный деятель искусств Республики Северная Осетия — Алания, заведующий кафедрой режиссуры кино и телевидения, руководитель творческой мастерской Ростовского-на-Дону филиала ВГИК.

© А.А. Резванов, А.Н. Радченко, В.В. Цаликов, 2026

The Image of Russia and Russians in South Korean Cinema

Alexander A. Rezvanov¹

Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK), Rostov-on-Don Branch, 43a Str. Moscovskaya, Rostov-on-Don, 344002, Russia.
ORCID ID: 0009-0004-2911-4009 info@vgik-rostov.ru

Andrey N. Radchenko²

Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK), Rostov-on-Don Branch, 43a Str. Moscovskaya, Rostov-on-Don, 344002, Russia.
ORCID ID: 0009-0004-6921-3546 science.kino@yandex.ru

Vadim V. Tsalikov¹

Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK), Rostov-on-Don Branch, 43a Str. Moscovskaya, Rostov-on-Don, 344002, Russia.
ORCID ID: 0009-0004-2911-4009 info@vgik-rostov.ru

ABSTRACT

The article focuses on the portrayal of Russians in contemporary South Korean cinema covering the period from the establishment of the independent Russian Federation in 1992 to the present. Based on Korean TV dramas, the authors analyze the positive and negative traits attributed by directors to “Russian” characters in order to understand the contemporary perception of Russian people and the existing prejudices in Korean society

keywords

multiculturalism, xenophobia, tolerance, cinema, drama, hallyu, koreo-saram

for citation

Rezvanov A.A., Radchenko A.N., Tsalikov V.V. The Image of Russia and Russians in South Korean Cinema // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 43–54. (In Russ.)

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-43-54>

¹ **Alexander A. Rezvanov**

Dr. Sci. (Sociology), Associate Professor, Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK), Rostov-on-Don Branch Director. AuthorID: 420054

² **Andrey N. Radchenko**

Cand. Sci. (Sociology), Researcher, Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK), Rostov-on-Don Branch. AuthorID: 1063668

³ **Vadim V. Tsalikov**

Honored Artist of the Republic of North Ossetia — Alania, Head of the Department of Film and Television Directing, Head of the Creative Workshop, Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK), Rostov-on-Don Branch.

Современный мир, по мнению многих исследователей [1; 2, т. 1, с. 50–67; 3, с. 335; 4 и др.], развивается на принципах мультикультурализма и толерантности, что делает его гораздо менее ксенофобным по сравнению с прежними веками. Открытие границ, взаимопроникновение культур, тесное общение людей самых разных национальностей, вероисповеданий, культурных традиций привело к тому, что градус нетерпимости, подозрительности, предубежденности, а порой и откровенной враждебности ко всему незнакомому и чужому постепенно снижается. Если раньше появление чужака в относительно замкнутых географических монопространствах, как правило, ограничивавшихся пределами одного города или региона, вызывало настороженность и неприязнь, то сейчас это в лучшем случае привлечет лишь равнодушный интерес обывателей, пресыщенных обилием каждодневной информации, обрушивающейся на них со стороны масс-медиа.

Кинематограф, как индикатор общественного настроения, четко подмечает любые тенденции, происходящие в социуме, стараясь более или менее адекватно отразить это на экране. Проблемы зарождения, становления и развития женской эмансипации, движения против расизма во всех его проявлениях, борьба за экологическую безопасность нашей планеты, стремление преодолеть ксенофобные настроения в обществе — все эти тренды нашли свое отражение в работах кинорежиссеров различных стран. Фильмы мастеров киноотрасли по наиболее злободневным проблемам современности становились победителями самых престижных кинофестивалей.

Вот только наряду с позитивными процессами кинематограф впитал в себя и не-

гативные моменты, порой оставаясь в немалой степени рупором тех сил, которые определяют его повестку в определенный период времени. К сожалению, ангажированность кинематографа, как и любого другого средства массового влияния на сознание сограждан, также имеет место быть. Особенно четко это проявляется на идеологическом фронте, когда происходит столкновение соперничающих политических систем. Тогда на помощь приходит идеология ксенофобии. Выставить своего противника в невыгодном свете, гипертрофированно выпятить его негативные черты, показать его злым, недостойным существованием — вот методы политической пропаганды вне зависимости от строя в стране. Практика показала, что как у «тоталитарного» режима Советского Союза, так и у «либерально-демократических» стран коллективного Запада приемы изображения оппонентов не особенно различались. Образ советского человека в картинах голливудских режиссеров второй половины XX века подавался исключительно с негативной стороны. Советские киноленты, в свою очередь, выдавали на экран весьма непрезентабельных героев, представляющих капиталистические страны. В наше время ситуация не особо поменялась, просто вместо всесильного КГБ большинство русских на экранах голливудских фильмов представляют мафию или военных, бредящих о мировом господстве.

А как обстоят дела в киноотрасли других стран, прямо не вовлеченных в процесс противостояния крупных политических систем? Данное исследование не претендует на то, чтобы подробно рассмотреть этот вопрос во всех известных киностудиях мира. Это слишком объемная задача. Ограничимся изучением кинорынка од-

ной из стран Восточной Азии — Южной Кореи. В последние десятилетия отношения России и Южной Кореи активно развивались, чему способствовала большая мобильность довольно значительной диаспоры «российских корейцев», получивших название «корё сарам» [5, с. 345].

Регулярное общение российских и автохтонных корейцев привело к пробуждению интереса к России среди жителей Корейского полуострова, тема «русскости» стала появляться в работах местных кинорежиссеров, поэтому выбор для рассмотрения именно кинематографа Южной Кореи в современных условиях весьма актуален.

Более того, в конце 90-х годов прошлого века во Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А.Герасимова обращались представители южнокорейской стороны с предложением о проведении целевого набора студентов для обучения кинематографическим профессиям во ВГИКе, и был снят соответствующий рекламный ролик на корейском языке. Пусть данный проект и не получил продолжения, но наглядно показал интерес корейских деятелей кино к нашей стране.

Сразу сделаем уточнение, что мы будем рассматривать «российский» временной период — после 1991 года, и не станем затрагивать первые четыре десятилетия существования Южной Кореи, особенно — сороковые-пятидесятые годы XX века, так как во время Корейской войны 1950–1953 годов Советский Союз выступал на стороне КНДР и его граждане, естественно, воспринимались врагами в глазах простых корейцев. В то время начали появляться такие киноленты, как «38-я параллель, которую я перешел» (реж. Сон Чон) и ей подобные, снятые в жанре «антикомму-

нистического фильма» по прямому указанию правительства Ли Сынмана. Далее эта тенденция сохранилась и в последующие годы, вплоть до развала СССР.

Кардинально ситуация поменялась лишь после падения в Республике Корея тоталитарного режима и прихода к власти «демократического» президента Ким Ён-сана (1993–1998 годы). Перемены в корейском обществе способствовали появлению новых творческих сил, действовавших вне существовавшего ранее режима цензуры.

Как отмечала в своем исследовании Алла Хван, «в 1990-х годах молодежь, пришедшая в киноиндустрию после летних Олимпийских игр и названная «олимпийцами»», стремилась не только заявить о себе, как о новом поколении кинематографистов, но и пыталась полностью реорганизовать устаревшую южнокорейскую кинематографию. В основном это было поколение корейцев с университетскими дипломами. Это были молодые люди, выросшие на американских фильмах, с боевым опытом борьбы за демократию. В кино пришла та молодежь, которая, в подавляющем большинстве, в студенческие годы активно участвовала во всех протестных движениях против военной диктатуры» [6].

Как и следовало ожидать, с исчезновением политического заказа исчезла необходимость демонизировать граждан нашей страны, выдавая их с самой негативной стороны. Итак, какими представляют корейские режиссеры «русских» в своих работах? Сразу оговоримся, что для среднего корейского зрителя русские, украинцы, кавказцы, среднеазиаты — все выходцы из стран бывшего СССР — являются русскими. Для корейцев нет особой разницы между ними. Они даже своих соотечественников, родившихся и выросших здесь, тоже считают не столько корей-

цами, сколько «русскими»¹. Так что это надо иметь в виду, анализируя киноленты с «русским» следом.

Прежде всего необходимо отметить один из наиболее живучих штампов о русских, обосновавшихся в мировом кинематографе после развала СССР. Речь идет о пресловутой «русской мафии». Эта тема стала весьма популярна в голливудских боевиках. Достаточно вспомнить такие фильмы, как «Маленькая Одесса» (1994, реж. Дж. Грей), «Максимальный риск» (1996, реж. Ринго Лам), «Джон Уик» (2014, реж. Чад Стахелски и Д. Литч) и т.д. Не обошла она стороной и работы южнокорейских мастеров экрана, во многом берущих пример со своих заокеанских коллег.

Драматический сериал «Время пса и волка» (2007, реж. Ким Джин Мин) показывает классических русских мафиози, с которыми ведут дела якудза. Для съемки подобрали русскоговорящих актеров со славянской внешностью, что выгодно отличает корейский боевик от похожих по жанру работ многих других режиссеров. «Русские бандиты» чисто изъясняются на русском языке, используя «блатной» сленг и ненормативную лексику. Все это придает сценам с их участием правдоподобности, а к образу типичных «киношных» русских — бандитов и наркодиллеров, добавляет еще один штрих.

Похожий подход демонстрирует режиссер Ким Чжи Ун в своем боевике «Горечь и сладость» (2005). Роль русского бандита пригласили сыграть русского актера, который продемонстрировал корейским зрителям богатый ассортимент нормативной и, особенно, ненормативной лексики. Общающийся с ним корейский поделщик

в меру своих способностей тоже пытается сносно говорить на неродном ему языке.

Еще одна дорама носит незамысловатое название «Убить» или «Убей его» (2019, реж. Нам Сон У и Ан Жи Сук). Как не трудно догадаться, она повествует о нелегкой судьбе молодого киллера, воспитанного опытным... русским убийцей, да еще и во Владивостоке. В этой киноленте русская мафия делится на условно положительную и отрицательную. К первой можно отнести brutального и мрачного киллера Павла, чем-то напоминающего Леона из одноименного фильма, также взявшего шефство над ребенком и обучившего его своему темному ремеслу. Несмотря на диковатый вид и жестокие методы воспитания, этот персонаж воспринимается зрителем скорее позитивно, чем не скажешь о его антагонисте, другом представителе русской мафии — Каримове. В этом персонаже и его поделщиках режиссеры собрали все отрицательные черты, присущие хрестоматийным бандитам. Вот только азиатский облик отдельных «русских» мафиози и их корявый русский язык несколько портят впечатление.

В корейских фильмах по-русски говорят не только «русские мафиози», но и положительные герои, вынужденные с ними общаться. Именно такая ситуация возникает в драме «Вспыльчивый священник» (2019, реж. Пак По-рам и Ли Мён-у). Поняв, что напавший на него убийца — русский, католический священник в исполнении актера Ким Нам Гиль начинает его допрашивать на довольно хорошем русском языке. Судя по внешнему виду, этот «русский» корейского происхождения, что лишний раз подтверждает, что для корейских режиссеров любой выходец из республик

1 Из наблюдения председателя Корейского культурно-просветительского центра «Дон-Янь» А.Н. Эм, неоднократно бывавшего в Южной Корее.

бывшего Советского Союза — «русский». По мнению создателей фильма, российский Дальний Восток — очень криминальный регион, а Хабаровск фигурирует как место, где вас никто больше не найдет...

Дополняет образ русских мафиози и шпионов комедийная составляющая, которую можно проследить на примере пародийного боевика «Хороший кастинг» (2020, реж. Чхве Ён-хун). Здесь русская промышленная шпионка предстает в виде очаровательной блондинки — Варвары Массалитиновой, которую ловко обводит вокруг пальца корейская спецагент под прикрытием. Принимая во внимание легкий жанр фильма, русская героиня фильма не вызывает особо сильных отрицательных эмоций. На ее месте могла оказаться представительница любой другой национальности — от этого сюжет киноленты не особо бы изменился.

Интересный взгляд на восприятие русских корейцами отражен в пародийном боевике «Моя девушка — спецагент» (2009, реж. Шин Тхэ-Ра). Русская мафия представлена брутальными бандитами и роскошными красотками. Когда один из героев фильма пытается флиртовать с русской девушкой, он, старательно выговаривая слова, произносит ей комплименты на русском языке. Камнем преткновения становится для него и его коллег из спецслужбы фамилия «Валешкова», которую они пытаются произнести. Для жителей Корейского полуострова произношение русских фамилий также сложно, как и для нас их. Неслучайно многие корейцы, перебравшиеся в СССР, сменили корейские имена на более привычные нашему слуху русские аналоги².

Интересный взгляд на Россию и русских отражен в боевике Квак Кёнтхэка «Тайфун» (2005). Желающие вывезти из нашей страны радиоактивные отходы гангстеры с сожалением резюмируют, что «Россия уже не та...», так как раньше это можно было сделать гораздо проще.

Но вот далее русские бандиты в «Русском квартале» Пусана предстают в своем привычно хрестоматийном облике — распивая водку во время переговоров. Стремление подчеркнуть зависимость русских от водки — отражение гуляющих в корейском обществе стереотипов о типичном представителе нашей страны.

Уссурийск и вовсе выглядит заброшенным краем с паршивыми дорогами, по которым ездят военные «Уралы». Русские мафиози там расхаживают с автоматами Калашникова, никого не боясь, и занимаются работоторговлей. Как и в других корейских фильмах, на роль русских были приглашены российские актеры со славянской внешностью и чистым произношением.

Несколько лучше в корейском исполнении показан Владивосток, не зря создатели фильма выезжали на съемки в Россию, но и там русские и корейские бандиты, а также представители южнокорейских спецслужб чувствуют себя очень вольготно, расхаживая по городу с огнестрельным оружием.

Справедливости ради, стоит признать, что порой в дорамах встречаются и «хорошие» русские, с которыми корейские герои плечом к плечу сражаются с международной, в том числе и с российской мафией. Такой подход наблюдается в триллере «Лицом к лицу» (2017, реж. Ли Чхан Мин).

По сюжету корейский спецагент попадает в Россию, где ему на помощь

2 К примеру, один из старейших членов корейской диаспоры Ростовской области Тянь Сон Гир взял себе имя Сергей Григорьевич Тянь.

приходит майор российской армии в исполнении американско-немецко-ирландско-корейского актера Дэвида МакИнниса. Помимо мужественного лица и сурового вида, Дэвид старательно выговаривает сложные для него русские слова, напоминая при этом Арнольда Шварценеггера из боевика «Красная жара». Особенно смешно «русский майор» произносит свою фамилию: Пётров. Да и Москва в фильме предстает как красивый сияющий город, вызывающий только положительные эмоции.

Не обошлось в фильме и без русского олигарха, по повадкам больше напоминающего хрестоматийного мафиози. Роскошный дворец, блестящий антураж, множество вооруженной охраны — всеми этими атрибутами традиционно наделяют не только русских, но и любых других предводителей мира криминала. К чести корейского сценариста, русский олигарх получился на редкость обаятельным и дружелюбным. Особый колорит добавляют шпионские приборы, замаскированные под советские юбилейные рубли. Их наличие в карманах корейских гостей олигарха спустя четверть века после развала СССР у службы безопасности почему-то не вызывает вопросов...

Гораздо приятнее, когда отсылки к русским связаны в корейских фильмах с богатой русской культурой. В этом плане в качестве примера можно привести романтическую комедию «Моя жуткая девушка» (2006, реж. Он Чэгон). В интеллектуальной беседе главную героиню спрашивают, любит ли она русские романы, такие как «Преступление и наказание» Достоевского. Это подается как высокий уровень образованности. Поэтому, когда девушка на вопрос о Кандинском заявляет, что «читала» его, такие слова вос-

принимаются смешно и говорят о низком культурном уровне собеседника.

Очень трогательно звучат в исполнении корейского актера Кон Ю на ломаном русском языке строки из повести И.С. Тургенева «Первая любовь» в комедийной мелодраме «Большой» (2012, реж. Чи Бён-хён и Ким Сон-юн): «Сын мой, бойся женской любви, бойся этого счастья, этой отравы...» Причем все это сопровождается русской музыкальной классикой, что еще больше усиливает эффект.

Эту же тему развивает дорама «Мисэн: Неудавшаяся жизнь» (2014, реж. Ким Вонсок). Менеджер О' Сансик, которого сыграл Ли Сон Мин, признается в своей любви к русской культуре. Он рассказывает о русском театре имени Кирова, в котором танцевал знаменитый Владимир Барышников, о невероятном голосе Владимира Высоцкого, и с чувством исполняет куплет из песни «Кони привередливые». Эта песня настолько пришлась по душе создателям фильма, что они много раз использовали ее кавер-версию как одну из музыкальных тем драмы.

Одним из наиболее показательных примеров, когда «русский» колорит добавил фильму популярности, может служить сериал «Песочные часы» (1995, реж. Ким Чен Хак), ставший одним из самых рейтинговых за всю историю корейского телевидения. Создатели драмы, повествующей о печальных событиях подавления в 1980 году Президентом Чон Ду Хваном массовых выступлений в Кванджу, получивших название «Резня в Кванджу», для усиления эффекта включили песню «Журавли» в исполнении Иосифа Кобзона. Песня, посвященная советским солдатам, не вернувшимся с войны, прекрасно иллюстрирует боль корейцев, потерявших близких во время этих событий. С тех пор

песня «Журавли» стала одной из самых узнаваемых русских песен в Республике Корея.

Интересно, что песня «Журавли» смогла и второй раз попасть в сюжет корейского кинофильма в дораме «Достоинство джентльмена» (2012, реж. Шин Ву Чхоль и Квон Хёк-чан). На этот раз герои сериала смотрят упомянутый ранее фильм «Песочные часы» и пытаются подпевать Иосифу Кобзону, исполняющему песню «Журавли». Это в очередной раз подтверждает, что эта песня в Республике Корея остается хорошо знакомой многим жителям. В ранее упоминавшемся сериале «Вспыльчивый священник» мелодия песни «Журавли» также используется в качестве фоновой музыки, когда дело касается русских...

Еще одной любимой корейцами русской песней является «Миллион алых роз». Ее часто можно услышать в разных кинопроектах, порой со своими словами, отличными от оригинала. Героиня фантазийной мелодрамы «Мой призрак» (2015, реж. Ю Джэ-вон) исполняет ее перед посетителями ресторанчика, рассказывая, что «в жизни без любви смысла нет», что, собственно, вполне соответствует смыслу песни Раймонда Паулса на стихи Андрея Вознесенского.

В дораме «Свадебные слова для музыки развода» (2021, реж. Ли Сын-хун и Ю Джон-джун) эту песню в караоке исполняют с оригинальными словами, но в корейском переводе. Судя по реакции зрителей, она, действительно, узнаваема и любима. Ее же, но в мужском исполнении, можно услышать в романтической сцене в дораме «Мой аджосси» или «Мой мистер» (2018, реж. Ким Вонсок и Ким Сан-у). А в дораме «История Кисэн» (2011, реж. Сон Мун Квон) песня

исполняется корейской актрисой на довольно хорошем русском языке.

Как правильно заметил один из блогеров, интересующихся влиянием русской культуры на современное корейское общество, «песня «Миллион алых роз» стала популярной в Корее благодаря своей романтической истории и красивому исполнению корейскими артистами. Она трогает сердца слушателей и стала неотъемлемой частью поп-культуры и дорам» [7].

Какое музыкальное произведение может по праву считаться одной из «визитных карточек» нашей страны? С большей долей вероятности это будет мелодия «Калинка-Малинка». Неслучайно именно ее использовали режиссеры Пак Су-джин, Ю Ин-щик, Кан Бо-сын и Ли Гиль-бок в мелодраме «Учитель Ким, доктор-романтик-2» (2020). Для корейцев, не привыкших напоказ выставлять свои переживания и чувства, появление взбалмошных русских пациентов в больнице Долдам, расположенной в провинции Канвондо, внесло настоящий хаос. Естественно, что этот бедлам происходит под аккомпанемент разухабистой «Калинки-Малинки». Артисты из русского ансамбля шумят, размахивают руками, пытаются что-то по-русски донести до корейских докторов, изрезанная стеклом девушка настойчиво пытается закурить прямо в приемном отделении. Апофеозом абсурда стала сцена, в которой пострадавший с переломом бедра в корсете в состоянии наркотического опьянения отказывается от лечения, пытаясь ползком выбраться из больницы... Этим эпизодом создатели сериала подчеркнули расхожее представление о некоей разухабистости и безбашенности, присущей русским.

Не смогли не использовать корейские режиссеры и другое клише, которое ис-

пользуют многие иностранцы, говоря о русских. Это миф о пресловутом «русском пьянстве». Между тем, согласно ежегодному исследованию, проводимому Всемирной организацией здравоохранения (ВОЗ), по состоянию на 2023 год по уровню потребления алкоголя на душу населения наша страна находится на 27-м месте, вместе со Швейцарией и Португалией [8]. Куда больше спиртных напитков потребляют граждане Великобритании, Франции, Германии, но лавры «главных выпивох» почему-то пытаются присудить нам.

В фэнтезийной комедии «Русалочка» (2014, реж. Пэк Сын Нён) одна из сестер главной героини — семнадцатая Русалочка, отправилась учиться в Россию, а вернулась пьянчужкой. Она заявляет, что русская водка — лучшая в мире, а корейская соджу — не то.

Свидетельством интереса корейцев к русской культуре может служить стремление персонажей ряда дорам говорить на русском языке. Зачастую это получается довольно смешно и трудно для восприятия. Но корейские актеры не унывают и стараются в меру своих способностей, как, например, в фильме «Хилер» (2014, реж. Ли Чжон Соб и Ким Чжин У), что-то произносить на русском языке. Среди русскоязычных зрителей до сих пор нет единства по поводу того, что именно сказала аджунa в этой дораме. Но выглядело это очень колоритно.

Пожалуй, одним из самых интересных познавательных кинопроектов, помогающих корейскому зрителю лучше узнать о нашей стране и о людях, ее населяющих, является дорама, снятая в жанре развлекательного шоу «Транссибирские следопыты» (2019, реж. Чхве Юн хуэй, Ли Чан Хён и Ли Син-джи). Масштабный девятисе-

рийный проект повествует о путешествии из Владивостока в Москву по Транссибирской железной дороге в плацкартном вагоне пятерых молодых корейцев с целью знакомства с нашей страной.

Первоначальные представления о русских у них довольно поверхностные. «Люди там не так много смеются», — замечает один из них. Творческая группа поставила перед собой задачу: рассказать о людях, проживающих там, о том, как они живут, чем интересуются.

Съемочная группа посетила несколько городов, расположенных на пути — помимо Владивостока и Москвы они побывали в Иркутске, Екатеринбурге и т.д. Наибольший интерес представляют бытовые ситуации и сложности, с которыми путешественники сталкивались в пути. Сериал обильно одобрен песнями российских исполнителей, что добавляет свой колорит. Большое внимание режиссеры уделяют общению актеров с попутчиками, местными жителями, должностными лицами. В фильме Россия показана как огромная просторная, малопонятная страна со своими правилами и традициями, но при этом ее образ получился очень симпатичным и располагающим. Наши люди относятся к любознательным корейцам с радушием и интересом. Они готовы помочь, интересуются корейской культурой, с удовольствием знакомят их со своими традициями.

По отзывам зрителей «это шоу стало мегапопулярным в Корее» [9], что свидетельствует о большом интересе корейцев к России и русским.

В целом, принимая во внимание рассмотренный выше киноматериал, можно констатировать, что образ россиянина в корейском кинематографе последнего тридцатилетия претерпел существенные изменения по сравнению с советским пе-

риодом. Из, безусловно, негативной подачи в виде «врага», замышляющего козни против Южной Кореи, теперь русский в дорамах предстает в самых разных ипостасях — от тупого бандита до носителя высокой культуры. Отойдя от устаревших шаблонов, сценаристы стараются познакомить зрителей с традициями, обычаями, бытом огромного северного соседа Республики Корея, подстегивая интерес своих граждан ко всему «русскому».

К этому можно добавить, что образ России у жителей азиатского континента не ассоциируется с колониализмом западного типа. Это ощущается в общении на бытовом уровне. Причиной тому тот факт, что наша страна сумела объединить многочисленные народы без насилия, ограбления и длительного выкачивания людских и природных ресурсов. Это понимают и жители Корейского полуострова. Россия для них — огромная и малоизвестная страна с неулыбчивым и воинственным народом.

И хотя влияние Голливуда и близких ему по духу стран в Республике Корея довольно велико, тем не менее корейцам, как и другим представителям восточного менталитета, изначально чуждо глобальное доминирование западных стран в сфере культуры и кинематографа. Давление лицемерной западной пропаганды с ее «двойными стандартами» напрягает и вызывает отторжение у народов Востока. Люди понимают, что под маской западных идеалов им продавливаются чуждые им ценности, навязываются стиль поведения, жизненные установки, идущие вразрез с их традициями и менталитетом.

Корейцы могут мыслить критично, понимая суть противостояния Востока и Запада в глобальном плане. Они стараются отстаивать и развивать собственную иден-

тичность, которая прослеживается во всех сферах жизни. В связи с этим Россия, сохраняя свою независимость, вызывает скрытые симпатии у корейской публики.

И пусть интерес к корейской культуре в России пока существенно выше, чем в Корее к русской. Во многом это заслуга халлю («Корейской волны»), ставшего брэндом Кореи во многих странах мира в конце XX — начале XXI века [10, С. 16–24]. Но, благодаря внедрению в корейский кинематограф положительного образа русского человека, освещению достижений нашей страны в сфере культуры и спорта, ознакомлению с историей и традициями, с бесконечным разнообразием и красотой четырех климатических поясов природы Российской Федерации, интерес к нашей стране из года в год растет, что позитивно отражается на развитии российско-корейских отношений во всех сферах жизни.

К сожалению, события последних лет, особенно после начала специальной военной операции на Украине, негативно отразились на восприятии России в массовом сознании за рубежом. Это касается в том числе и Республики Корея. Средства массовой информации этой страны поддерживают «западную информационную парадигму», представляющую Российскую Федерацию «агрессором, угрожающим своим соседям». Корейский кинематограф пока не подхватил это отношение к русским.

Вместе с тем политика Южной Кореи строится на принципах взвешенного и рационального подхода, поэтому не столь подвержена «эмоциональным решениям», свойственным отдельным странам Евросоюза. В частности, министр иностранных дел Республики Корея Чо Хён заявил, что его страна «в данный момент

не планирует... дополнительных санкций против России» [11]. А президент страны Ли Чжэ Мен выразил заинтересованность в улучшении отношений с Россией и Китаем в рамках «прагматичной

дипломатии» [12]. Это оставляет надежду на то, что период конфронтации пройдет, и дружественное отношение между нашими странами на всех уровнях взаимодействия возобновится.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галецкий В.Ф. Критическая апология мультикультурализма // Гуманитарный портал. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/634> (дата обращения: 29.07.2025).
2. Тёрнборн Г. Мультикультурные общества // Социологическое обозрение. 2001. Т. 1, № 1. С. 50–67.
3. Тишков В.А. Теория и практика мультикультурализма // Мультикультурализм и трансформация постсоветских обществ / Под ред. В.С. Малахова, В.А. Тишкова. М.: Институт этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН, 2002. 354 с.
4. Уолцер, М. Эпилог. Размышления об американском мультикультурализме // О терпимости. Лекции по этике, политике и экономике. Пер. с англ. М.: Идея-пресс, 2000. 208 с.
5. Радченко А.Н. Донские корейцы как часть этнического сообщества корё-сарам в России // Вестник антропологии. 2024. № 3. С. 344–354.
6. Хван А. Очерки истории корейского кино (1903–2006). URL: <https://koryo-saram.site/alla-hvan-ocherki-istorii-korejskogo-kino-1903-2006-gg/> (дата обращения: 07.08.2025).
7. LOVE TRAVEL KOREA «Миллион роз». URL: https://vk.com/wall-209243093_2158 (дата обращения: 07.08.2025).
8. Рейтинг стран мира по уровню потребления алкоголя // Гуманитарный портал. URL: <https://gtmarket.ru/ratings/global-alcohol-consumption> (дата обращения: 28.08.2025).
9. Отзыв: Сериал «Транссибирские следопыты» (2019) — Популярные корейские актеры путешествуют по Транссибирской магистрали из Владивостока в Москву // сайт Отзовик. URL: https://otzovik.com/review_14183454.html?ysclid=mf2lkr6rsv934710223 (дата обращения: 28.08.2025).
10. Рыбальская В.В. Халлю: интеграция южнокорейской культуры в мировой рынок // Корееведение в России: направление и развитие. Казань.: АНО Центр исследований Кореи «Корееведение». 2002. Т. 3, № 2. С. 16–24.
11. Южная Корея не планирует новых санкций против России, заявил глава МИД // Сайт РИА Новости. URL: <https://ria.ru/20250919/koreja-2042894748.html?ysclid=mfwckbwm2g135579867> (дата обращения: 22.09.2025).
12. Президент Южной Кореи заявил, что Сеул заинтересован в улучшении отношений с РФ // Сетевое издание «Вести.Ру». URL: <https://www.vesti.ru/article/4578250> (дата обращения: 22.09.2025).

REFERENCES

1. Galeckij, V.F. Kriticheskaya apologiya mul'tikul'turalizma [A critical apology for multiculturalism] // Gumanitarny'j portal [Humanitarian Portal]. Available at: <https://gtmarket.ru/library/articles/634> (Accessed 29 July 2025). (In Russ.)
2. Tyornborn, G. Multikulturnye obshchestva [Multicultural societies] // Sotsiologicheskoe obozrenie [Russian sociological review], vol. 1, no. 1. 2001, pp. 50–67. (In Russ.)
3. Tishkov, V.A. Teoriya i praktika mul'tikul'turalizma [Theory and practice of multiculturalism] // Mul'tikul'turalizm i transformaciya postsovetских obshhestv [Multiculturalism and the transformation of post-Soviet societies] / Pod red. V.S. Malaxova, V.A. Tishkova.

- Moscow: Institut ètnologii i antropologii im. N.N. Mikluxo-Maklaya RAN Publ., 2002. 354 p. (In Russ.)
4. Uoltser, M. Èpilóg. Razmy'shleniya ob amerikanskom mul'tikul'turalizme [The epilogue. Reflections on American Multiculturalism] // O terpimosti. Lekcii po è'tike, politike i è'kono-mike [About tolerance. Lectures on ethics, politics and economics]. Per. s angl. Moscow: Ideya-press Publ., 2000, 208 p. (In Russ.)
 5. Radchenko, A.N. Donskie korejcy kak chast' è'tnicheskogo soobshhestva koryo-saram v Rossii [Don Koreans as part of the Kore-Saram ethnic community in Russia] // Vestnik antropologii, no. 3, 2024, pp. 344–354. (In Russ.)
 6. Khvan, A. Ocherki istorii korejskogo kino (1903–2006) [Essays on the history of Korean cinema (1903–2006)]. Available at: <https://koryo-saram.site/alla-hvan-ocherki-istorii-korejskogo-kino-1903-2006-gg/> (Accessed 07 August 2025). (In Russ.)
 7. LOVE TRAVEL KOREA «Million roz» [LOVE TRAVEL KOREA “Million roses”]. Available at: https://vk.com/wall-209243093_2158 (Accessed 07 August 2025). (In Russ.)
 8. Rejting stran mira po urovnyu potrebleniya alkogolya [Ranking of countries in the world by alcohol consumption] // Gumanitarnyj portal [Humanitarian Portal]. Available at: <https://gtmarket.ru/ratings/global-alcohol-consumption> (Accessed 28 August 2025). (In Russ.)
 9. Otzy'v: Serial «Transsibirskie sledopy'ty» (2019) — Populyarny'e korejskie aktery' putesh-estvuyut po Transsibirskoj magistrali iz Vladivostoka v Moskvu [Review: TV series “Trans-Siberian Trackers” (2019) — Popular Korean actors travel along the Trans-Siberian Railway from Vladivostok to Moscow] // sajt Otvovik [Otvovik website]. Available at: https://otzovik.com/review_14183454.html?ysclid=mf2lkr6rsv934710223 (Accessed 28 August 2025). (In Russ.)
 10. Rybalskaya, V.V. Xallyu: integraciya yuzhnokorejskoj kul'tury' v mirovoj ry'nok [Hallyu: integration of South Korean culture into the global market] // Koreevedenie v Rossii: napravleniye i razvitiye [Korean Studies in Russia: direction and development]. Kazan: ANO Centr issledovaniy Korei «Koreevedenie», vol. 3, no. 2, 2022, pp. 16–24. (In Russ.)
 11. Yuzhnaya Koreya ne planiruet novy'x sankcij protiv Rossii, zayavil glava MID [South Korea does not plan new sanctions against Russia, the Foreign Minister said] // Sajt RIA Novosti [RIA Novosti website]. Available at: <https://ria.ru/20250919/koreja-2042894748.html?ysclid=mfwckbwm2g135579867> (Accessed 22 August 2025). (In Russ.)
 12. Prezident Yuzhnoj Korei zayavil, chto Seul zainteresovan v uluchshenii otnoshenij s RF [The President of South Korea stated that Seoul is interested in improving relations with Russia] // Setevoe izdanie «Vesti.Ru» [Vesti.Ru Online Edition]. Available at: <https://www.vesti.ru/article/4578250> (Accessed 22 August 2025). (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **02.12.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **01.02.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **10.02.2026**

УДК: 791.43.01

[10.69975/2074-0832-2026-67-2-55-66](https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-55-66)

Научная статья | Research article



Кино о сне или сон о кино: онейрическая природа кино в фильме Бастера Китона «Шерлок-младший» (1924)

К.А. Власкин¹

Государственный институт искусствознания (ГИИ), 125375, Россия, Москва,
Козицкий пер., 5.

ORCID ID: 0009-0006-9943-8716

kirvlaskin@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена фильму Бастера Китона «Шерлок-младший» (*Sherlock, Jr.*, 1924). Бастер Китон — одна из важнейших фигур в истории кино, занимающая центральное место в жанре американской немой комической. В сложно структурированном фильме Китона кино зарифмовывается со сновидением. К такому сравнению не раз прибегали теоретики кино, видя в этих двух явлениях, кинематограф и сон, много общего. В настоящей статье фильм «Шерлок-младший» анализируется в контексте традиции кинотеорий, в которых природа кино сравнивается с природой сновидения (О. Ранк, З. Кракауэр, В.А. Подорога и др.).

ключевые слова

Голливуд, теория кино, кино о кино, кинозритель, онейрическая природа кино, комедия, Бастер Китон

для цитирования

Власкин К.А. Кино о сне или сон о кино: онейрическая природа кино в фильме Бастера Китона «Шерлок-младший» (1924) // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 55–66.
<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-55-66>

¹ **Кирилл Андреевич Власкин**

аспирант Государственного института искусствознания (ГИИ)

© К. А. Власкин, 2026

A Movie about a Dream or a Dream about a Movie: The Oneiric Nature of Cinema in Buster Keaton's "Sherlock, Jr." (1924)

Kirill A. Vlaskin¹

State Institute for Art Studies, 5 Kozitsky Lane, Moscow, 125375, Russia.

ORCID ID: 0009-0006-9943-8716

kirvlaskin@yandex.ru

ABSTRACT

The article focuses on the classic Buster Keaton film "*Sherlock, Jr.*" (1924). Buster Keaton is one of the key figures in the history of cinema, central to the American silent comedy genre. In the complex structure of Keaton's picture, 'film' rhymes with 'dream.' The two phenomena have been compared by various film theorists who found a close resemblance between them. The article analyzes "*Sherlock, Jr.*" in the context of these theories paralleling the nature of cinema to that of dreaming (O. Rank, S. Kracauer, V.A. Podoroga, etc.).

keywords

Hollywood, theory of cinema, cinema about cinema, moviegoer, oneiric nature of cinema, comedy, Buster Keaton

for citation

Vlaskin K.A. A Movie about a Dream or a Dream about a Movie: The Oneiric Nature of Cinema in Buster Keaton's "Sherlock, Jr." (1924) // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 55–66. (In Russ.) <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-55-66>

¹ **Kirill A. Vlaskin**

post-graduate student, State Institute for Art Studies

Что наша жизнь? Одно безумье!
 Одна иллюзия она,
 Она лишь тень, мечты создание,
 И в ней великое ничтожно.
 Вся наша жизнь лишь сновиденье,
 И сновиденья также сон
Кальдерон. «Жизнь есть сон» (1635)

ВВЕДЕНИЕ

Фильмы, в которых главной темой становится само кино, — явление не новое. Кино как объект съемки привлекало внимание кинематографистов еще в немую эпоху. Нередко мотив «кино о кино» возникал в комическом жанре, где слом четвертой стены и удвоение экранной реальности могли стать удачным кинематографическим гэгем. Но за комедийными сюжетами с их кажущейся наивностью порой проглядывают вечные вопросы философии, эстетики, теории искусства.

Бастер Китон (1895–1966) — один из величайших комиков эпохи немого кино, чье имя обычно фигурирует в одном ряду с Чарли Чаплином и Гарольдом Ллойдом. О Китоне написано немало исследований, в том числе монографических. Классическому периоду его творчества (1920-е годы) посвящена работа американского киноведа Дэвида Робертсона, где дается краткий обзор каждого полнометражного фильма Китона [13]. Об особенностях юмора в короткометражных работах Китона писала американская исследовательница Габриэлла Олдхэм [12]. О позднем творчестве Китона, начиная с его прихода на киностудию Metro-Goldwyn-Mayer и съемок «Кинооператора» (*The Cameraman*, 1928), подробно писал американский историк немой комедии Джеймс Л. Нейбаур.

Название его книги «Падение Бастера Китона» [11] точно отражает, что произошло с карьерой великого режиссера после того, как его творческая независимость была попорчена жесткой системой большой голливудской киностудии со своими порядками и законами производства.

На пике карьеры, в 1920-е годы, Китон был самым изобретательным комиком своего времени. Его сложнейшие гэгги по уровню мастерства несопоставимы с тем, что делали его коллеги по цеху. В большинстве своих фильмов (не считая ранних короткометражек, снятых в соавторстве с актером Роско Арбаклем) режиссер, актер и исполнитель трюков Китон воспринимался как автор *par excellence*. Сам он иронически обыграл этот подход в короткометражке «Театр» (*The Play House*, 1921), в которой главному герою снится музыкальный спектакль, где все роли, в том числе зрителей разных полов и возрастов, исполняет размноженный актер. О том, кто стоял за широкомасштабной машинерией китоновских фильмов, рассказано в монографии американской киноархивистки Лисл Фут [9].

Роберт Кнопф в обширном исследовании «Театр и кино Бастера Китона» обращает внимание на театральные истоки кинематографического творчества нашего героя, начавшего свой путь еще в детстве с родителями на театральных подмостках [10].

В этой статье мы используем философско-эстетический ракурс и посмотрим на немой фильм Бастера Китона «Шерлок-младший» (*Sherlock, Jr.*, 1924) с точки зрения того, как в нем представлен кинематограф, а также с какими теориями кино и искусства в целом фильм может быть соотнесен.

ЖИЗНЬ НЕ ЕСТЬ СОН

Прежде чем перейти к подробному анализу «Шерлока-младшего», стоит обратиться к теоретическим дискуссиям о том, каким образом кино можно сопоставить со сновидением. Рассмотрим некоторые мнения как классиков, так и современных исследователей, отдавая себе отчет в том, что полную картину изучения этой фундаментальной проблемы невозможно (да, пожалуй, и не нужно) представить в рамках одной статьи.

Важнейшей работой, заложившей основы изучения сна с точки зрения психоанализа, считается книга Зигмунда Фрейда «Толкование сновидений» (1900). Размышляя об особенностях работы человеческого мозга во время сна, Фрейд употреблял термин «сгущение». Сон является сгустком смыслов, которые можно раскрыть в процессе психоанализа [7, с. 232]. В немецком языке у слова *Verdichtung* («сгущение») один корень со словами *Gedicht* («стихотворение») и *Dichter* («поэт»). Если придерживаться концепции Фрейда, здесь можно обнаружить то, что роднит сновидение и искусство. Древнегреческий философ Аристотель, чья «Поэтика» стала краеугольным камнем западноевропейской эстетики, считал наиболее удачными сюжетами в искусстве не те, что происходят взаправду, а те, что могли бы произойти в силу вероятности или необходимости

[1, с. 655]. Автор художественного произведения «сгущает» события, представляя на читательский или зрительский суд необычные совпадения. Аристотель приводит пример с убитым статуей Мития виновником смерти этого самого Мития [1, с. 656].

Австрийский психоаналитик, последователь Фрейда Отто Ранк, говоря о фильме «Пражский студент» (*Der Student von Prag*, 1913, реж. Стеллан Рюэ, Пауль Вегенер), на тот момент только вышедшем, одним из первых отметил сходство между сновидением и кинематографом, который своими реалистичными образами выражает конкретные факты психической жизни человека [6, с. 32].

Историк и теоретик кино Зигфрид Кракауэр последовательно разбирал сон в кинематографе в рамках авторской теории кино как реабилитацию физической реальности. Он относил кино к разряду фантазий, которые лежат «вне сферы физического бытия» [11, с. 140]. Примеры удачного обыгрывания фантастического в кино немецкий ученый видел в особых кинематографических приемах (например, двойная экспозиция), при условии, что они даются иронически [3, с. 148–149]. По Кракауэру, главная кинематографическая функция заключается в раскрытии различных аспектов физической реальности, а декоративная искусственность фильма определяется априори как некинематографичная.

Проблеме соотношения кинематографа и сна посвящена монография психоаналитика Виктора Мазина «Сновидения кино и психоанализа». Исходя из того, что сон есть только рассказ о сне, а кино — это *запись* определенного события (постановочного или реального), автор ставит между ними знак равенства [4, с. 86]. Сны

существовали и до кинематографа, но его изобретение позволило сделать рассказывание сновидений зримым. Среди примеров таких ярких рассказов Мазин называет фильмы Л. Бунюэля [4, с. 87], чье творчество, особенно раннего и позднего периодов, относится к направлению сюрреализма¹.

Далее он развивает идею американского психолога Бертрама Левина об «экране сновидения», сформированном у каждого человека еще во младенчестве от тесного соприкосновения с материнской грудью [4, с. 173—174]. Таким образом, первым экраном для человека становится человеческая кожа, наиболее уязвимая поверхность. Как следствие, во взрослом возрасте человек на подсознательном уровне не разделять реальное и кинематографическое, что рождает эффект восприятия кино как реальности [4, с. 174].

Теоретики кино Томас Эльзессер и Мальте Хагенер в разговоре о метафоре кино как зеркала замечают, что все психоаналитические теории имеют общий знаменатель: тело и сознание зрителя в кинотеатре регрессируют до базового психофизиологического состояния, чему способствует затемненный кинозал. Внутренний зрительский экран сновидения сливается с реальным экраном кинозала [8, с. 136].

Философ Валерий Подорога, посвятивший сопоставлению сна и кино курс лекций в Московской школе нового кино, четко разделяет сновидение и кинематограф по одному признаку: сновидение — естественное явление человеческой жизнедеятельности, в то время как кино — лишь

механический имитатор сна [5, с. 8–9]. Именно механистическая природа кинематографа позволила ему сыграть важную роль в формировании человеческих представлений о жизни.

Размышляя о меняющемся положении искусства в эпоху нового и начала новейшего времени (XIX — начало XX века), Подорога утверждает, что в этот период у человека изменилось отношение к интимности. В качестве литературного примера он приводит «Анну Каренину»: роман Л.Н. Толстого показал читателям то, о чем раньше трудно было узнать из произведения художественной литературы, — интимную сферу жизни женщины. То, что по традиции наследовалось как сакральный опыт от предыдущих поколений, стало открыто для любого желающего. Каждый индивидуум как потребитель искусства присваивает себе этот опыт через некий общий взгляд [5, с. 51]. Эта тенденция продолжает развиваться с появлением кинематографа на рубеже XIX–XX веков. Кинокамера с ее навязчивой наблюдательностью становится инструментом насилия по отношению к человеку, вторгаясь в его личную жизнь. Подорога выделяет четыре уровня кинематографического насилия: институциональный (насилие привычки), игровой, интимный (предельная близость к самому себе) и замыкающий уровень насилия камеры, организующий все предыдущие: «...камера — это механический аппарат, который снимает все, у него нет морального выбора, есть какой-то моральный выбор режиссера с точки зрения манипуляции этим аппа-

1 В данной статье мы принципиально не рассматриваем сюрреализм в кино, так как это отдельный большой пласт для исследования. Помимо Бунюэля, начинавшего свои сюрреалистические опыты в конце 1920-х годов, можно упомянуть Жермен Дюлак, ранние работы Рене Клера, кинематографическое творчество писателя Жана Кокто.

ратом, но сам аппарат механически отражает реальность» [5, с. 47].

Институциональное насилие — это то легализованное насилие, которое общество допускает в отношении отдельных личностей (например, пенитенциарная система). Именно на этом уровне определяется моральный аспект кинематографической реальности. Сообразно устоявшимся этическим нормам человек, стоящий за кинокамерой, режиссер или оператор, решает, что можно и что нельзя показывать зрителю [5, с. 50].

Оплотом следующего уровня насилия, насилия игры, автор называет голливудскую продукцию, эксплуатирующую любовь зрителя к различным пограничным ситуациям: масштабные разрушения в блокбастерах, кровавые преступления в детективах и прочее. «Это не фильмы, это просто зрелища, где все поставлено на то, чтобы произвести какие-то спецэффекты» [5, с. 51]. Столь сильное воздействие подобного рода зрелища на зрителя связано с тем, что оно «задевает» человеческое тело, когда зритель идентифицирует себя с участниками происходящих на экране событий.

Когда камера снимает наиболее интимные вещи (дружба, любовь, одиночество), зритель испытывает самые сильные эмоции. Кинокамера, будто чужой глаз, проникает в потаенные уголки человеческой души, которые не предназначались стать объектом наблюдения. Но, объективируясь таким образом, опыт приходит к зрителю, формируя у него новое представление о жизни [5, с. 51]. Искусство в этой ситуации начинает играть особую роль в жизни общества, навязывая ему определенные правила поведения через представленные в фильмах клише.

«ШЕРЛОК-МЛАДШИЙ»: КИНО = СНОВИДЕНИЕ?

Экранные киносы появились почти сразу с момента рождения кино. В короткометражном французском фильме «История одного преступления» (*Histoire d'un crime*, 1901, реж. Фернан Зекка) мы видим преступника в последнюю ночь перед казнью. Путем наложения одного изображения на другое в картине показан навязчивый сон героя, в котором чередуются события из жизни, приведшие его в камеру смертника: неблагополучная юность, алкоголизм, убийство банкира ради наживы. В предчувствии скорой гибели сон обрывается на моменте, когда герой видит себя на эшафоте. В этом маленьком эпизоде, где сновидение показано, будто отдельный фильм внутри фильма, уже видно, как кинематографисты пытаются сопоставить два этих явления при помощи несовершенных технических приемов только зарождающегося киноискусства.

«Шерлок-младший» появляется на экранах в 1924 году, в тот период, когда немое кино переживает расцвет. Камера становится более подвижной, а монтаж более изощренным. Язык кино совершенствуется, позволяя создавать более сложные, порой запутанные картины, в которых зрителю приходится плутать, как по лабиринту своего подсознания. Увлеченные фрейдизмом кинематографисты создают образы, пугающие своей иррациональностью. Так, в 1925 году француз Жан Ренуар снимает «Дочь воды» (*La Fille de l'eau*), где самая эффектная сцена — блуждание главной героини Виржинии (Катрин Эссленг) в пространстве сна с гигантским хамелеоном и людьми, бегающими по стенам и потолку. В следующем, 1926 году австриец Георг Вильгельм

Пабст буквально экранизирует фрейдистскую теорию в «Тайнах одной души» (*Geheimnisse einer Seele*), где пациент (Вернер Краус) анализирует свой навязчивый сон вместе с психоаналитиком, чтобы победить внезапно появившееся чувство ревности к жене (Рут Вейер) и желание ее убить. В отличие от этих и других картин того периода, фильм Бастера Китона, скорее всего, не является осознанной экранизацией теорий Фрейда или других психоаналитиков, однако рискнем предположить, что он бессознательно вобрал в себя модные веяния, выбрав человеческие сны объектом представления. Чтобы раскрыть и доказать этот тезис, перейдем к подробному анализу картины.

Фильм «Шерлок-младший» открывается интертитром со старой поговоркой: "Don't try to do two things at once and expect to do justice to both" (англ. «*Не пытайся делать два дела одновременно и не жди, что сможешь справиться с обоими*»²). В небольшом кинотеатре работает киномеханик (Бастер Китон), одержимый мечтой стать сыщиком, подобно его любимому герою Шерлоку Холмсу. Даже на рабочем месте он зачитывается книгой «Как стать сыщиком», забывая о своих прямых обязанностях по уборке кинозала после сеансов, за что получает выговор от управляющего кинотеатром (Форд Вест). На своем месте главный герой не может проявить себя в качестве детектива, и единственное, что ему остается, — подражать внешнему облику сыщика, устоявшемуся в общественном сознании. С помощью характерных усов, шляпы и лупы герой Китона пытается соответствовать образу, сформированному книгами и фильмами, которые он смотрит изо дня в день.

Вернемся к теории. Комментируя фрейдовские концепции, Подорога приходит к выводу, что Фрейда интересовал не столько сон как таковой, сколько больные люди, мучающиеся навязчивыми сновидениями [5, с. 37]. Развивая мысль об онейрической природе кинематографа, можно рискнуть и сравнить одержимого психическим недугом человека с киноманом. В этой связи любопытен факт, что «Шерлок-младший» выходил в советский прокат под другим названием — «Одержимый» [2, с. 9].

У киномеханика в «Шерлоке-младшем» есть любимая девушка (Кэтрин Макгуайр), к которой он приходит в начале фильма, чтобы попросить ее руки и сердца. К несчастью героя, у него обнаруживается соперник, «местный донжуан» (Уорд Крейн). Во время визита в дом девушки он тайком крадет часы отца семейства (Джо Китон) и сдает их в ломбард, чтобы купить конфеты для возлюбленной. Как только хозяин дома замечает пропажу, киномеханик в надежде осуществить свою мечту стать сыщиком хватается за книгу с практическими советами для начинающих детективов. Вор подбрасывает киномеханику в карман пиджака квитанцию из ломбарда, пока тот увлекается чтением, и во время обыска героя Китона обвиняют в краже и с позором выгоняют из дома. Неудачей заканчивается и преследование вора киномехаником, буквально воспринявшим совет из книги «следовать за подозреваемым как тень». Детективная романтика, проникающая в сознание человека в результате воздействия популярной культуры, кино и книг, имеет, как выясняется, мало общего с прозаической действительностью.

Особый интерес представляет сцена с самым эффектным гэгем фильма, когда

2 В переводах этого интертитра на русский язык можно встретить русскую поговорку «За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь».

детектив-неудачник случайно цепляется за трубу водонапорной башни и падает на землю под напором воды. Известно, что Китон, исполнив этот гэг, получил настоящую травму позвоночника, которая мучила его до конца жизни. На этом примере хорошо видно, как игровая форма увлекает режиссеров, актеров, операторов и заставляет придумывать все более безумные и опасные трюки, чтобы просто потешить публику. В этом смысле словенский философ Славој Жижек в документальном фильме «Киногид извращенца» (*The Pervert's Guide to Cinema*, 2007, реж. С. Файнс) точно определил кинематограф как самое извращенное искусство, от которого зритель постоянно требует расширения эстетических и этических границ.

После полного провала отчаявшийся киномеханик возвращается на привычное место работы, где засыпает прямо в будке за проекционным аппаратом во время сеанса авантюрного фильма с нарочито пародийным названием «Сердца и жемчуга» (англ. «Hearts and pearls»). Во сне герой буквально раздваивается, что показано при помощи двойной экспозиции. Он замечает, как на экране меняются действующие лица фильма: главной героиней становится бросившая его девушка, а главным злодеем — вор, похитивший часы. Сон смешивается с фильмом, и в этом пространстве находят отражение актуальные проблемы киномеханика.

В пространстве сна происходящее на киноэкране действие становится реальностью, а белое полотно оказывается окном в другой мир, куда киномеханика не хотят так просто пускать, выбрасывая обратно в зрительный зал. Сила кинореальности, по мысли Мазина, заключается в том, что для зрителя она становится

реальнее самой реальности, и именно эта идея воплощена в эпизоде с проникновением в экранный мир [4, с. 90].

С трудом попав в пространство кадра, герой испытывает на себе всю жестокость мира кино, что комически подается зрителю. Монтаж кадров бросает его то в пасть льва, то в пучину океана, пока экран кинотеатра через наезд камеры и наплыв не совмещается с рамкой кадра и не начинается фильм в фильме с героем Китона в новом обличье.

В доме богатого господина (Джо Китон) пропадает ожерелье. Важно, что нам сразу дают понять, кто преступники: главным злодеем в фильме-сне становится укравший часы человек (Уорд Крейн), действующий на пару со своим соучастником дворецким (Эрвин Конелли). Такой драматургический ход переворачивает классический детективный сюжет и преподносит его в ироническом ключе.

Фрейд называл одним из аспектов сновидения осуществление желания [7, с. 105]. В фильме-сне киномеханика реализуется его мечта стать успешным детективом. Жертва ограбления обращается за помощью к «величайшему в мире сыщику», и за дело берется Шерлок-младший (Бастер Китон), способный раскрыть любое преступление.

Главный герой в этом пространстве неуязвим. Удачливый Шерлок-младший волею случая избегает смерти после трех неудачных покушений, подготовленных злоумышленниками. Вор с дворецким расставляют по дому ловушки: подсыпают яд в вино, устанавливают секиру над креслом и закладывают взрывчатку в бильярдный шар с символически зловещим номером 13. Шерлок-младший в одиночку разыгрывает бильярдную партию, поочередно забивая шары в лузу

и чудесным образом обходя бомбу. Шары обтекают ее по краю и даже перескакивают через нее, и только при финальном шоте сыщик забивает тринадцатый шар. К удивлению злодеев, за этим ударом не следует взрывная реакция. Растерянные, они сами чуть не выпивают отравленное вино и чуть не попадают в собственную ловушку с секирой. Прозорливый Шерлок-младший таинственным образом, скрытым от глаз зрителя, подменил взрывчатку на аналогичный обычный шар.

На следующий день «гений криминалистики» уже раскрывает преступление (хотя пока и не находит ожерелье). Сам процесс расследования не показан, об этом информирует только интертитр. В раннем авантюрном кино, вроде французской серии фильмов про Фантомаса (1913–1914, реж. Луи Фейад), нередко можно было встретить запутанные пространства: подвалы, лабиринты, тайные ходы. Китон обыграл это клише в следующем гэгге: после того, как герой прихорашивается перед зеркалом, он проходит через него в другую комнату, откуда через дверцу сейфа выходит на улицу.

Шерлок-младший выслеживает одного из грабителей, а выходит на целую банду. Герой Китона, как в сцене из начала фильма, преследует злодея, будто тень, с той лишь разницей, что, по законам киножанра, это удастся ему с удивительной ловкостью. Случайно встретив того на улице, детектив поднимается с ним в дом по лестнице. В один момент антагонист замечает слежку и, обронив шляпу, дает ложный след, ведущий на крышу. Шерлок поднимается туда и тут же спускается на шлагбауме прямо на заднее кресло автомобиля сбегającego злодея, становясь снова, как и прежде, незамеченным.

С помощью своего ассистента (Форд Вест), в которого во сне превратился начальник киномеханика, Шерлок проникает в логово, где главарь банды собирается убить сыщика, но перед этим рассказывает ему о похищении дочери ограбленного (Кэтрин Макгуайр) и о том, где она находится. Этот пародийный ход, когда злодей сам рассказывает герою о своих планах, остается популярным и сегодня. В следующем кадре снаружи показано логово банды, у которого в двойной экспозиции пропадает стена. Обычно в немом кино прием со взглядом сквозь стену использовался, чтобы намекнуть зрителю на происходящее в закрытом помещении, но в этом случае стена не возвращается на место в следующих кадрах. Благодаря авторской иронии киноприем лишается практического смысла и демонстрирует хрупкость и неустойчивость мира сна.

Убегая от банды — сначала переодевшись женщиной, потом сев на руль мотоцикла, управляемого полицейским, — герой Китона добирается до места, где держат похищенную девушку. Во время поездки на мотоцикле из кресла выпадает полицейский, и сыщик, по сути, едет на нем без управления. Снова бессознательная сила сна (или волшебная сила авантюрного жанра) несет героя к его заветной цели, вовремя подставляя автомобиль на место дыры в мосту и взрывая бревна на дороге. Когда Шерлок-младший обнаруживает, что на месте водителя никого нет, камера единственный раз за всю погоню снимает Китона с точки зрения сидящего за рулем мотоциклиста. Китон оборачивается на пустое кресло, теряет равновесие, после чего еще раз оборачивается, смотря уже точно в камеру, тем самым «ломающая» экран

и будто подмигивая зрителю, что все происходящее не есть реальность. Так же ловко, как герой ехал через полный препятствий город, он влетает с мотоцикла прямо в окно, сбивает с ног дворцового и спасает девушку, сбегаая с ней от преследователей на автомобиле сначала по суше, а потом по воде, где машина превращается в парусное судно.

Проснувшись в этот момент, киномеханик обнаруживает себя в будке и расстраивается, что все произошедшее было лишь сном. К нему приходит возлюбленная и рассказывает, что выяснила, кто на самом деле украл часы (просто спросив об этом в ломбарде). Реальный мир в сравнении с кинематографическим оказывается беден на приключения, но одержимый киномеханик доигрывает финал, обращая внимание на счастливый конец «Сердце и жемчуг». Кадр за кадром он повторяет действия главного героя: берет девушку за руку, надевает кольцо ей на палец и целует. Экранная реальность в некотором смысле определяет его поведение и дальнейшую жизнь.

После поцелуя герой Китона в недоумении чешет голову, видя в фильме счастливую семью с детьми. Согласно теории Подороги, высшее проявление силы кино состоит в полном стирании границы между экраном и реципиентом, когда фильм заставляет работать воображение так, что зритель начинает видеть то, что не показывается [5, с. 13]. Киномеханик, воспитанный легкими авантюрными фильмами, которые дают готовые образы и не способны пробудить фантазию, оказывается полностью отрешен от жизни. Таким образом, эту комедию можно интерпретировать не просто как блестящий пример развлекательного кино, но увидеть в ней печальный мо-

тив того, как искусство подменяет собой жизнь и человек перестает адекватно воспринимать действительность.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Еще в конце XIX века психоанализ, популяризированный работами Фрейда, произвел революцию в гуманитарных науках. Независимо от того, насколько концепты Фрейда и его учеников научно релевантны, они стали жить собственной жизнью и реализовываться, как осознанно, так и непреднамеренно, в произведениях искусства.

Фильм Бастера Китона «Шерлок-младший» до сих пор рассматривался историками кино как пример остроумной немой комедии, однако сложная структура фильма с удвоением реальности позволяет отстраниться от жанровых особенностей и контекста немой комической и взглянуть на фильм как на произведение искусства, обладающее особой эстетической ценностью. При ближайшем рассмотрении можно увидеть, как в нем отражаются философские и психоаналитические концепции, многие из которых появились через много лет после премьеры фильма. Сновидение, по выражению Фрейда, сгущающее реальность, представляющее собой абсурдное сопоставление несопоставимых в реальности вещей, оказывается сродни пародийной форме фильма в фильме «Шерлок-младший».

Каким бы достоверным ни было изображение, кино остается иллюзией, чем-то, что только похоже на реальность, но не является ею. Поэтому при анализе фильма, где присутствует противопоставление мира кино и мира реальности, все равно необходимо вернуться

к изначальной идее о кино как иллюзии. Каждая философская теория иллюзорна по своей сути, так как является лишь одной из многих точек зрения на действительность. Такие фильмы, как «Шерлок-младший», вбирают в себя разные теоретические аспекты, преломляют их, и сквозь экран зритель, как герой Бастера Китона, может попасть в идеальный мир, работающий по законам Аристотеля или Фрейда. И каждый раз он возвращается из этого путешествия в реальный мир, законы которого гораздо сложнее.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. Сочинения: в 4-х т. Т. 4 / Пер. с древнегреч.; общ. ред. А. И. Доватура. М.: Мысль, 1983. 830 с.
2. Гехт С. Бестер Китон. М.: Кинопечать, 1926. 14 с.
3. Кракауэр З. Теория кино. Реабилитация физической реальности / Зигфрид Кракауэр; пер. с нем. М.: Ад Маргинем Пресс, 2024. 504 с.
4. Мазин В. Сновидения кино и психоанализа. СПб.: Скифия-принт, 2012. 256 с.
5. Подорога В. Кинематограф. Сновидение. Психоанализ. Курс лекций для МШНК / В. Подорога. М.: Московский международный университет. Издательство Des Esseintes Press, 2025. 336 с.
6. Ранк О. Двойник / Под ред. Е.Д. Зельдиной, В.А. Мазина. СПб.: Скифия-принт, 2017. 196 с.
7. Фрейд З. Толкование сновидений. Обнинск: Титул, 1992. 448 с.
8. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2024. 440 с.
9. Foote, L. Buster Keaton's crew: the team behind his silent films. Mare Nostrum, 2015. 320 p.
10. Knopf, R. The Theater and Cinema of Buster Keaton. Princeton University Press, 1999. 217 p.
11. Neibaur, J. L. The fall of Buster Keaton: his films for M-G-M, educational pictures, and Columbia. NBN International, 2010. 242 p.
12. Oldham, G. Keaton's Silent Shorts: Beyond the Laughter. Southern Illinois University Press, 2010. 396 p.
13. Robertson, D. Buster Keaton. London: Thames & Hudson in association with the British Film Institute, 1970. 199 p.

REFERENCES

1. Aristotel. Sochineniya: v 4-x vol. Vol. 4 [Works: in 4 volumes. Vol. 4] / Per. s drevnegrech.; Obshh. red. A. I. Dovatura. Moscow: Mysl Publ., 1983. 830 p. (In Russ.)
2. Gekht, S. Bester Kition [Buster Keaton]. Moscow: Kinopechat' Publ., 1926. (In Russ.)
3. Kracauer, Z. Teoriya kino. Reabilitatsiya fizicheskoy real'nosti [Theory of Film: The Redemption of Physical Reality], per. s nem. Moscow: Ad Marginem Press Publ., 2024. 504 p. (In Russ.)
4. Mazin, V. Snovideniya kino i psixoanaliza [Dreams of Cinema and Psychoanalysis]. St. Petersburg: Skifiya-print Publ., 2012. 256 p. (In Russ.)
5. Podoroga, V. Kinematograf. Snovidenie. Psixoanaliz. Kurs lekcij dlya MShNK [Cinema. Dream. Psychoanalysis. A Course of Lectures]. Moscow: Moskovskij mezhdunarodny'j universitet. Izdatel'stvo Des Esseintes Press Publ., 2025. 336 p. (In Russ.)
6. Rank, O. Dvoynik [The Double] / Pod red. E.D. Zel'dinoj, V.A. Mazina. St. Petersburg: Skifiya-print Publ., 2017. 196 p. (In Russ.)
7. Freud, S. Tolkovanie snovidenij [The Interpretation of Dreams]. Obninsk: Titul Publ., 1992. 448 p. (In Russ.)
8. Elsaesser, T., Hagener, M. Teoriya kino. Glaz, e'mocii, telo [Film Theory: Eye, Emotion, Body]. St. Petersburg: Seans Publ., 2024. 440 p. (In Russ.)
9. Foote, L. Buster Keaton's crew: the team behind his silent films. Mare Nostrum Publ., 2015. 320 p.

10. Knopf, R. The Theater and Cinema of Buster Keaton. Princeton University Press Publ., 1999. 217 p.
11. Neibaur, J. L. The fall of Buster Keaton: his films for M-G-M, educational pictures, and Columbia. NBN International Publ., 2010. 242 p.
12. Oldham, G. Keaton's Silent Shorts: Beyond the Laughter. Southern Illinois University Press Publ., 2010. 396 p.
13. Robertson, D. Buster Keaton. London: Thames & Hudson in association with the British Film Institute Publ., 1970. 199 p.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **30.12.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **09.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **15.03.2026**



К проблеме формирования концептуального аппарата: онтология алгообраза и конфигурация гибридной агентности в поле постцифрового экранного искусства

В.В. Марусенков¹

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

ORCID ID: 0009-0009-5724-2936

mar-in@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

В статье исследуется фундаментальный парадигмальный кризис, вызванный конвергенцией искусственного интеллекта и экранных искусств. Доказывается, что данная конвергенция порождает не временные изменения, а устойчивую зону перманентной рефлексивной нестабильности, в которой скорость технологической трансформации опережает возможности ее теоретического осмысления. Это приводит к системному категориальному кризису: классические понятия эстетики и теории медиа («автор», «оригинальность», «произведение») утрачивают аналитическую силу при столкновении с алгоритмической генерацией.

Статья утверждает, что пребывание в этой зоне концептуальной нестабильности является необходимым условием для генерации нового знания. Перспектива видится не в возврате к старым категориям, а в активной разработке междисциплинарных метаязыков, способных описать гибридную природу творчества в антропотехническую эпоху.

ключевые слова

конвергенция искусственного интеллекта и искусства, парадигмальный кризис, алгообраз, метаавторство, агентность, онтология цифрового образа, эпистемология искусства, постцифровое творчество, алгоритмическая генерация, культурное машинное обучение, этика искусственного интеллекта, философия медиа

для цитирования

Марусенков В.В. К проблеме формирования концептуального аппарата: онтология алгообраза и конфигурация гибридной агентности в поле постцифрового экранного искусства // Вестник ВГИК. 2026. Т. 18, № 2. С. 67–80. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-67-80>

¹ **Вячеслав Валентинович Марусенков**

кандидат искусствоведения, доцент, декан сценарно-киноведческого факультета ВГИКа, профессор кафедры киноведения. AuthorID: 723837

© В.В. Марусенков, 2026

On the Problem of Forming a Conceptual Apparatus: The Ontology of the Algo-Image and the Configuration of Hybrid Agency in the Field of Post-Digital Screen Art

Vyacheslav V. Marusenkov¹

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

ORCID ID: 0009-0009-5724-2936

mar-in@yandex.ru

ABSTRACT

The article explores the fundamental paradigmatic crisis caused by the convergence of artificial intelligence and screen arts. It argues that what this convergence generates is not a temporary change, but a persistent zone of permanent reflexive instability, in which the velocity of technological transformation outpaces the capacity for theoretical understanding. This leads to a systemic categorical crisis: classical concepts of aesthetics and media theory (“author”, “originality”, “work”) lose their analytical power when confronted with algorithmic generation.

The article argues that staying within this zone of conceptual instability is a necessary condition for the generation of new knowledge. The promising direction lies not in a return to old categories, but in the active development of interdisciplinary meta-languages capable of describing the hybrid nature of creativity in the anthro-po-technical era.

keywords

convergence of artificial intelligence and art, paradigmatic crisis, algo-image, meta-authorship, agency, ontology of digital image, epistemology of art, post-digital creativity, algorithmic generation, artificial intelligence ethics, philosophy of media

for citation

Marusenkov V.V. On the Problem of Forming a Conceptual Apparatus: The Ontology of the Algo-Image and the Configuration of Hybrid Agency in the Field of Post-Digital Screen Art // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 67–80. (In Russ.) <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026>

¹ **Vyacheslav V. Marusenkov**

Cand. Sci. (in Art History), Associate professor, Dean and professor of the Script Writing and Cinema Studies Department, VGIK. AuthorID: 723837

Современная культура переживает глубокий перелом, источником которого выступает не просто появление новых инструментов, а фундаментальная конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств. Эта конвергенция порождает не временную турбулентность, а устойчивую зону перманентной рефлексивной нестабильности, где скорость технологических изменений систематически опережает способность существующих теоретических моделей к их осмыслению. В результате мы наблюдаем не эволюционное обновление, а полномасштабный парадигмальный кризис, ставящий под сомнение самые основы наших представлений о творчестве, произведении и авторе.

Классические категории эстетики, теории медиа и философии искусства — «автор», «оригинальность», «произведение», «стиль» — демонстрируют свою принципиальную недостаточность при столкновении с реалиями алгоритмической генерации, распределенного со-агентства и синтетической визуальности. Логика диффузионных и других вероятностных моделей, производящих не уникальный акт выражения, а статистически вероятную комбинацию, вступает в прямое противоречие с романтической и модернистской парадигмой творчества. Это противоречие инициирует необходимость не адаптации, а эпистемологической «пересборки» — активной разработки новых концептуальных языков. Как констатируют С.Г. Давыдов, А.В. Замков, М.А. Крашенинникова, М.М. Лукина, «сфера медиа входит в число наиболее перспективных направлений применения инновационных технологий искусственного интеллекта» [1].

Данное исследование исходит из того, что предмет анализа должен формулироваться не как перечисление отдельных эф-

фектов внедрения технологий, а как картографирование единого проблемного поля, где технологические инновации неразрывно сплетены с трансформацией способов познания (гносеологии), критериев прекрасного (эстетики) и оснований общественного договора (этики). Центральной задачей становится выявление внутренних связей между этими составляющими и поиск концептуальных оснований для ответа на обозначенные вызовы.

Работа нацелена на осмысление нарождающейся аксиоматики творческого акта в антропотехническую эпоху, где искусство становится продуктом диалектики между человеческой интенцией и статистической логикой культурного машинного обучения, а пребывание в зоне концептуальной нестабильности — необходимым условием для генерации нового знания о медиа и искусстве.

Конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств порождает уникальную зону перманентной рефлексивной нестабильности. Эта зона характеризуется не временным дисбалансом, а имманентным состоянием, в котором ускорение технологических изменений постоянно опережает способность существующих теоретических моделей к их адекватному осмыслению и концептуализации. Как пишет И.В. Зуйков, «поиски технологических возможностей упростить и, как следствие, удешевить процесс производства (не потеряв при этом качество) ведутся постоянно. Приближается время, когда унифицированные цифровые технологии создадут техническую модель (ее художественно-технологический образ), идентичный живому, реально существующему образу» [2].

Результатом является системный категориальный кризис, при котором усто-

явшиеся понятийные аппараты эстетики, теории медиа, искусствоведения и философии творчества демонстрируют свою принципиальную недостаточность. Категории «автор», «произведение», «оригинальность», «стиль», «документ» и «референция» теряют свою аналитическую четкость и объяснительную силу при столкновении с реалиями алгоритмической генерации, распределенного со-агентства и синтетической визуальности.

Это слияние приводит не просто к эволюционному обновлению, а к необходимости полной перестройки системы знаний. Оно требует активной разработки новых — или радикального преобразования старых — теоретических языков и введение новых актуальных понятий. Одним из центральных, конституирующих таких понятий и должен стать «алгообраз».

Алгообраз — понимается как визуальный артефакт, чья сущность и онтологический статус принципиально определяются не материалом, автором или референтной реальностью, а вероятностно-алгоритмическим процессом его генерации. Это материализация одной из бесчисленных возможных точек в скрытом семантико-визуальном пространстве модели ИИ, обученной на агрегированном массиве культурных данных. Алгообраз не является ни отражением мира, ни прямым выражением субъективности. Он есть «статистический отпечаток» или «визуализированная корреляция» культурного поля, временной сгусток выявленных моделью связей между стилями, формами и понятиями.

Его ключевые атрибуты — процессуальная изменчивость (бытие как актуализированный потенциал), комбинаторная гиперинтертекстуальность (производность от совокупного массива данных) и позна-

вательная неопределенность (размывание границ между документом, вымыслом и вычислением). Введение этого понятия позволяет описать объект, рожденный в результате диалога метавтора и вероятностной системы, и служит краеугольным камнем для новой теории медиа, способной осмыслить творчество эпохи симбиоза с искусственным интеллектом.

Само нахождение в этой зоне нестабильности становится необходимым условием для рождения нового знания о медиа и искусстве в эпоху симбиоза человека и технологии. Способность современных систем ИИ создавать контент, основанная на вероятностных моделях, ставит под сомнение устоявшиеся понятия художественной оригинальности и уникальности. Это фундаментальный вызов. Логика работы таких систем — будь то диффузионные модели или большие языковые модели — прямо противоречит романтической и модернистской идее творчества как акта личного, суверенного самовыражения. Главное противоречие в том, что алгоритм производит не уникальный объект, порожденный неповторимым внутренним миром автора, а статистически вероятную комбинацию, выведенную из обобщенных шаблонов, извлеченных из огромных наборов данных.

Данная конвергенция инициирует не просто эволюционное обновление, а необходимость эпистемологической пересборки. Это требует активной разработки новых или радикальной модификации существующих метаязыков, способных описать гибридную природу творческого акта, процессуальную онтологию «алгообраза» и этические дилеммы, возникающие в пространстве совместного производства смыслов человеком и нечеловеческим интеллектом. Пребывание в этой зоне неста-

бильности становится условием для генерации нового знания о медиа и искусстве в антропотехническую эпоху.

Генерирующий потенциал современных систем искусственного интеллекта, основанных на вероятностных моделях, фундаментально проблематизирует устоявшиеся концепции художественной оригинальности и уникальности. Этот вызов носит системный характер, поскольку операционная логика таких систем — диффузионных архитектур или больших языковых моделей — находится в прямом противоречии с романтической и модернистской парадигмой творчества как акта суверенного авторского выражения. Как отмечает А.Л. Андреев, «конституирование категории “художественное мышление” в ее концептуально-проблемной структуре затруднялось восходящей к просветительской философии тенденцией связывать искусство только с чувственной ступенью познания и интерпретацией мышления исключительно как оперирования понятиями, которые, формируясь на базе чувственности, вместе с тем по природе своей исключают момент наглядности и образность» [3]. Ядро противоречия заключается в том, что алгоритм производит не уникальный артефакт, рожденный из неповторимого внутреннего опыта автора, а статистически вероятную конфигурацию, выведенную из агрегированных паттернов, извлеченных из обширных обучающих датасетов.

Художественный жест, таким образом, утрачивает свою эксклюзивную связь с индивидуальным гением и переосмысливается как акт семантической навигации по латентному пространству культуры, закодированному в модели. Произведение становится точкой в континууме возможных комбинаций, актуализированной

конкретным текстовым или визуальным запросом (промптом). Это смещение порождает три взаимосвязанных теоретических следствия.

Во-первых, происходит переход от уникальности к комбинаторной вариативности. Алгоритм по определению работает с повторами и вариациями. Его «творчество» заключается не в создании «ничто», а в рекомбинации и интерполяции элементов, усвоенных из корпуса данных. Следовательно, критерий абсолютной новизны и неповторимости замещается критерием интересной, контекстуально релевантной или эстетически эффективной комбинаторики в рамках заданных параметров.

Во-вторых, наблюдается сдвиг от авторского голоса к статистическому усреднению. Если традиционное понятие оригинальности тесно связано с уникальным «почерком» или «голосом» автора, то вероятностная модель по своей природе стремится к генерации усредненных, наиболее статистически правдоподобных репрезентаций запрошенного концепта. Даже при настройке на конкретный «стиль» алгоритм воспроизводит его усредненный паттерн, а не субъективную интерпретацию живого художника. Это смещает фокус с выражения внутреннего мира к управлению внешними параметрами репрезентации.

В-третьих, возникает кризис атрибуции и формируется модель «авторства второго порядка». Поскольку исходный материал — агрегированный культурный корпус — лишен единого автора, а процесс генерации стохастичен, атрибуция конечного произведения становится проблематичной. Авторство человека-оператора оказывается авторством второго порядка: это не авторство созданного образа, а авторство успешной стратегии

по его извлечению и кураторскому отбору из пространства возможностей, предлагаемого моделью.

Алгоритмическая генерация не просто ставит под сомнение, а активно деконструирует классическую концепцию оригинальности, выдвигая на первый план новые категории: вариативность, комбинаторика, управление вероятностью и кураторская интенциональность. Это требует построения новой теории творчества, которая могла бы описать художественную ценность и значимость произведений, рожденных в рамках этой новой, пост-романтической парадигмы, где искусство становится продуктом диалектики между человеческой интенцией и статистической логикой культурного машинного обучения. Как утверждает С.Л. Уразова, «...для нашего современника устанавливается алгоритм взаимодействия «человек–машина», когда обращение к машинному обучению становится массовым...» [4].

Произведение, сгенерированное при посредничестве вероятностных моделей искусственного интеллекта, перестает функционировать как классическая художественная репрезентация — опосредованное выражение уникального субъективного опыта и интенции творца. Вместо этого оно обретает статус «статистического оттиска» или «семантического снимка» агрегированного культурного поля, кристаллизованного в параметрах обученной нейросетевой модели. Эта трансформация влечет за собой ряд фундаментальных сдвигов в понимании природы художественного объекта.

Происходит радикальная смена онтологического статуса. Если традиционное произведение онтологически укоренено в биографии и психике автора, являясь «автографом» субъективности, то алго-

ритмический артефакт укоренен в корпусе данных. Его бытие производно не от индивидуального сознания, а от выявленных в датасетах корреляций, частотностей и скрытых паттернов. Это делает произведение инстанцией коллективного, но обезличенного культурного бессознательного, материализованного в математических распределениях.

Логика смыслопорождения смещается от интенциональности к корреляционной логике. Ценность и смысл произведения перемещаются из плоскости расшифровки авторского замысла в плоскость анализа того, как именно и на основании каких данных была вычислена данная визуальная конфигурация. Критика превращается в форму корреляционного анализа, исследующего, какие элементы культурного поля — стили, иконографии, композиционные схемы — оказались статистически сопряженными в модели для порождения конкретного «оттиска».

«Статистический оттиск» лишен традиционно понимаемой психологической или экзистенциальной глубины, связанной с творческим процессом. Его «глубиной» становится глубина латентного пространства модели — многомерного континуума, где культурные значения существуют как векторы. Интерпретация произведения превращается в акт картографирования его позиции в этом абстрактном семантико-визуальном ландшафте.

Кураторский жест утверждается как новая доминантная форма смыслопорождения. Поскольку исходный материал — культурное поле — дан как бессубъектный статистический ресурс, ключевая творческая роль человека смещается к акту кураторского выбора и контекстуализации. Значение «оттиска» конституируется не в момент его генерации алгоритмом,

а в момент его селекции, наименования и помещения в определенный дискурсивный ряд человеком-оператором. Смысл оказывается не имманентным свойством объекта, а продуктом постфактумного кураторского жеста.

Следовательно, формула «статистический отпечаток культурного поля» маркирует исторический переход от парадигмы выражения к парадигме извлечения и рекомбинации. Произведение становится не сообщением от автора к зрителю, а временным, стохастическим, но репрезентативным сгустком визуальной информации, кристаллизовавшимся из гигантского корпуса культурных данных. Адекватное изучение таких объектов требует разработки новых междисциплинарных методов, синтезирующих анализ больших данных, теорию вероятностей и социологию культуры, что знаменует собой кризис классической герменевтики и рождение новой аналитической оптики для искусства эпохи ИИ.

Исследуемая технологическая конвергенция инициирует не инструментальную эволюцию, а глубинный парадигмальный кризис, пронизывающий эпистемологические, социокультурные и этические основания современной аудиовизуальной культуры. Этот кризис проявляется как системный разрыв в трех взаимосвязанных сферах, составляющих историческое ядро экранных искусств.

Во-первых, происходит эпистемологический кризис художественного познания. Классические модели интерпретации, основанные на анализе авторского замысла, стилистического единства и интенциональной репрезентации, утрачивают объяснительную силу перед лицом алгоритмически опосредованного творчества. Объект познания — художественное произведение — трансформируется из уни-

кального артефакта, укорененного в субъективности, в «статистический отпечаток» культурного поля. Это требует формирования новой гносеологии постцифрового образа, способной концептуализировать знание, порождаемое во взаимодействии с непрозрачными вероятностными системами. В результате познавательная парадигма смещается от герменевтики скрытых смыслов к корреляционному анализу паттернов данных и картографированию латентных пространств.

Во-вторых, наблюдается фундаментальная трансформация социальных практик производства смысла. Распределенное со-агентство человека и ИИ реконфигурируют саму социальную архитектуру смыслопорождения. Традиционные иерархии (автор — зритель, профессионал — дилетант) размываются, уступая место сетевым, диалогическим и кураторским моделям. Смысл произведения перестает быть имманентным свойством, закрепленным в момент создания, и начинает перформативно конструироваться в процессе его итеративной генерации, селекции, ремикса и контекстуализации различными акторами — оператором, алгоритмом, сообществом пользователей, платформой. Этот сдвиг ведет к становлению новой политики эстетического, где вопросы доступа к инструментарию, контроля над данными и видимости в алгоритмически курируемых потоках становятся центральными.

В-третьих, осуществляется деконструкция и последующая пересборка этических консенсусов. Сложившаяся система этических норм в искусстве, — включая принципы оригинальности, авторского права и ответственности за высказывание, — сталкивается с вызовами, которые не могут быть разрешены в рамках прежних категорий. Формируется

зона этической неопределенности, порожденная тремя ключевыми факторами: кризисом атрибуции, вызванным невозможностью четко распределить моральную и правовую ответственность между человеком-оператором, разработчиками модели и владельцами данных; эффектом алго-предвзятости, приводящим к воспроизводству и усилению социальных неравенств и культурных стереотипов, закодированных в обучающих датасетах; эпистемическим ущербом, связанным с подрывом общественного доверия к аудиовизуальным медиа как источнику достоверного знания через технологии дипфейк и синтетических медиа.

Парадигмальный кризис приобретает триединую природу: он одновременно ставит под сомнение то, как мы познаем искусство (гносеология), как мы его совместно создаем и понимаем (социальная практика) и на каких нормативных основаниях мы выстраиваем отношения с ним и друг с другом в поле культуры (этика). Преодоление этого кризиса, или выработка стратегий существования в его условиях, представляет собой центральную интеллектуальную и практическую задачу для теории и практики экранных искусств в XXI веке, требующую междисциплинарного синтеза и постоянной концептуальной рефлексии.

Технологическая конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств инициирует не инструментальную эволюцию, а парадигмальный сдвиг, реконфигурирующий саму аксиоматику творческого акта. Этот процесс характеризуется фундаментальной трансформацией оснований, на которых строится понимание и практика художественного творчества в цифровую эпоху. В отличие от инструментальной эволюции, предполагающей усовершенствование средств

для достижения целей в рамках существующей системы координат, парадигмальный сдвиг изменяет саму эту систему, внося радикальные коррективы в базовые допущения творческого процесса.

Ключевые аксиомы творчества подвергаются системной реконфигурации.

Аксиома агентности. Традиционный постулат о едином, суверенном источнике замысла и исполнения заменяется моделью распределенного или гибридного агентства, где творческая воля рассредоточена между человеческой интенцией и стохастической логикой алгоритмической системы. Художник трансформируется из единственного творца в куратора, режиссера или оператора, ведущего диалог с нечеловеческим интеллектом.

Аксиома интенциональности и контроля. Классическое представление о произведении как материализации авторского замысла, находящегося под полным контролем создателя, уступает место принципу фундаментальной неопределенности. Вероятностные модели ИИ вводят элемент непредсказуемости, возникающий из «черного ящика» алгоритма, что преобразует аксиому полного контроля в аксиому диалогического со-творчества и управления вероятностями.

Аксиома уникальности и оригинальности. Идеал модернистского искусства, основанный на создании уникального объекта, замещается парадигмой комбинаторики и статистической рекомбинации. Алгоритмическое «творчество» строится не на создании «ничто», а на вычислении новых, но вероятных конфигураций из существующего культурного материала, что заменяет аксиому уникальности аксиомой вариативной производности.

Аксиома онтологической определенности. Понимание произведения как за-

вершенного, стабильного объекта с фиксированными границами трансформируется под влиянием свойства метастабильности и процессуальности алгоритмически генерируемых артефактов. Эти артефакты существуют как одна из бесчисленных потенциальных версий в латентном пространстве модели и могут подвергаться бесконечной модификации, превращая произведение из статичной вещи во временной снимок непрерывного вычислительного процесса.

Парадигмальный сдвиг представляет собой переход от антропоцентрической, интенциональной и онтологически стабильной модели творчества к модели постгуманистической, диалогической, стохастической и процессуальной. Этот переход требует не адаптации прежних теоретических построений, а разработки принципиально новой философской и концептуальной рамки для осмысления искусства, возникающего на пересечении человеческой культуры и машинного интеллекта. Реконфигурация творческой аксиоматики ставит под радикальный вопрос не только способы создания искусства, но и сами фундаментальные категории — творческий акт, авторство и произведение — в контексте наступающей антропотехнической эпохи.

Процесс технологической конвергенции характеризуется дуальной трансформацией, представляющей собой два взаимозависимых и коэволюционных процесса, которые в своей совокупности фундаментально переопределяют экосистему экранных искусств.

С одной стороны, происходит фундаментальная метаморфоза агентности творческого субъекта. Агентность творца претерпевает не эволюционное расширение, а категориальную метаморфозу, затраги-

вающую саму природу художественной субъективности. Это переход от автономного демиурга, чья творческая воля реализуется через прямое воздействие на материал, к гибридному оператору-стратегу.

Субъективность последнего реализуется через три ключевые практики: семиотическое моделирование (где промпт-инжиниринг выступает как акт лингвистического скульптинга латентных пространств), диалогическую навигацию в вероятностной среде (где каждый запрос, оценка и селекция суть шаги в переговорах с алгоритмической «инаковостью») и эпистемическое кураторство (где критический отбор и интерпретация стохастических выходов становятся основными творческими компетенциями). Эта новая, распределенная и интерсубъективная агентность существует в постоянном диалоге с логикой «черного ящика» — непрозрачной стохастической системой, обладающей собственной эпистемической активностью.

С другой стороны, наблюдается генезис нового класса визуальных объектов с принципиально иной онтологией — «алгообразов». Их онтология определяется не материальной субстанцией или цифровым кодом, а вероятностной природой их генезиса. Ключевые онтологические характеристики этого класса включают: процессуальную метастабильность (алгообраз существует как временная актуализация в континууме возможных состояний, его бытие — это «бытие-в-потенции»); комбинаторную гипер-интертекстуальность (каждый образ является статистической суперпозицией паттернов из всего корпуса обучающих данных, материализацией коллективного культурного бессознательного); эпистемическую неопределенность (онтологический статус алгообраза

проблематичен — это не репрезентация и не вымысел, а вычислительная конфигурация вероятностных связей между культурными знаками); стохастическую аутографию (уникальность объекта определяется не авторским почерком, а вероятностным отпечатком конкретных параметров генерации, создающим новую форму «технической уникальности»).

Эти трансформации образуют диалектическую петлю взаимозависимости. Новая агентность, основанная на стратегическом управлении вероятностями, порождает новый класс объектов — алгообразы. В свою очередь, онтология этих объектов — их метастабильность и стохастичность — требует и конституирует именно такую, кураторскую и диалогическую, агентность. Вместе они формируют замкнутую экосистему постцифрового творчества, где субъект и объект взаимно определяют друг друга через единую логику вероятностного вычисления.

Дуальная трансформация создает не просто новые практики и артефакты, но новую онтолого-агентную конфигурацию, в рамках которой искусство становится пространством переговоров между человеческой интенциональностью и нечеловеческой эпистемической логикой, а художественное произведение — материализацией этих переговоров в форме визуальной вероятности.

Традиционная парадигма художественного агентства, воплощенная в фигуре человека-создателя, основана на принципе прямой каузальности между творческой волей, телесным действием и материальным результатом. В этой модели агентность реализуется через неопосредованное формообразование физического носителя, где инструмент служит пассивным продолжением авторской интенции, а произ-

ведение выступает как непосредственный след телесного жеста художника.

Технологическая конвергенция с искусственным интеллектом инициирует фундаментальный сдвиг к принципиально иной конфигурации агентности — метаавторству или алгорежиссуре. Этот переход характеризуется четырьмя взаимосвязанными трансформационными векторами, которые реконфигурируют саму онтологию творческого акта.

Смена операционного режима: от формообразования к стратегическому управлению. Метаавтор осуществляет не прямое воздействие на материал, а стратегическое управление сложной вероятностной системой. Его действия носят директивный и кураторский характер: формулирование семиотических задач, настройка гиперпараметров, итеративный отбор и редакция стохастических результатов системы. Творчество становится метадеятельностью по проектированию условий для возникновения формы.

Переход от материальной каузальности к семиотической опосредованности. Если творец работает в логике физической причинности, то метаавтор функционирует в логике семиотического посредничества. Его основной инструмент — язык, который транслируется алгоритмом в визуальные паттерны. Агентность реализуется через акт лингвистического и концептуального моделирования латентного пространства модели.

От единоличного демиурга к диалогическому со-агенту. Метаавторство предполагает распределенную или гибридную агентность. Автор вступает в диалог с нечеловеческим со-творцом, обладающим собственной, часто неполностью прозрачной логикой. Произведение рождается в интересубъективном пространстве

этого диалога, где авторская интенция постоянно переопосредуется и трансформируется ответами системы.

Новая темпоральность творческого акта: от линейного процесса к итеративной петле. Процесс алгорезиссуры развивается как нелинейная итеративная петля взаимодействия по схеме «запрос → генерация → оценка → уточнение». Произведение кристаллизуется через серию проб и неожиданных открытий, предлагаемых алгоритмом.

Таким образом, переход от человека-творца к метаавтору представляет собой не инструментальную эволюцию, а онтологическую трансформацию творческого акта. Это движение от модели, основанной на прямом воздействии, материальной каузальности и суверенном авторстве, к модели, построенной на стратегическом управлении, семиотическом опосредовании, диалогической со-агентности и итеративной темпоральности. Данная новая конфигурация требует фундаментального переосмысления традиционных категорий эстетики — от авторства и оригинальности до самой природы художественного жеста в эпоху со-творчества с искусственным интеллектом, где произведение становится материализацией диалога между человеческой интенцией и алгоритмической логикой.

В контексте новой агентной конфигурации метаавтор осуществляет стратегическое управление сложными вероятностными системами, что порождает радикальную трансформацию компетентностного профиля художника. Это не эволюционное дополнение навыков, а парадигмальный сдвиг в самой архитектуре творческих компетенций, затрагивающий эпистемические, операциональные и рефлексивные способности. Данная транс-

формация реализуется через четыре взаимосвязанных компетентностных перехода.

От технического мастерства к эпистемическому моделированию. Традиционное мастерство, основанное на моторных навыках, замещается способностью к семантическому и концептуальному структурированию. Ключевой компетенцией становится промпт-инжиниринг — искусство перевода художественного замысла в систему лингвистических и параметрических дескрипторов. Это требует понимания семиотики визуальных языков, логики латентных пространств модели и методов управления вероятностями через взвешивание терминов и настройку параметров.

От линейного исполнения к итеративной навигации. Вместо следования линейному плану метаавтор развивает компетенцию нелинейной навигации в пространстве возможностей. Это включает: циклическое прототипирование (генерация, оценка и модификация сотен вариаций), распознавание эмерджентных качеств (выявление непреднамеренных, но ценных паттернов) и управление креативной петлей обратной связи, где каждый ответ алгоритма становится новым входным сигналом.

От авторского суверенитета к диалогической интерпретации. Поскольку значительная часть смыслопорождения делегирована алгоритмической системе, художник развивает компетенцию критической интерпретации и кураторской селекции. Это предполагает: герменевтику стохастических выходов (умение «читать» результаты, порожденные статистической моделью), эпистемическую скромность (признание со-агентности системы) и кураторский критицизм (развитый критерий для отбора наиболее релевантных вариантов).

От работы с материей к работе с метаданными и контекстом. Творческий процесс расширяется до управления экосистемой данных. Это включает компетенцию работы с обучающими данными (понимание влияния датасетов и методов их коррекции) и контекстуальное моделирование (способность проектировать место образа в более широком семиотическом поле). Как считает Н.А. Кочеляева, «метаданные представляют собой структурированную информацию, описывающую технические и организационные аспекты кинопроизводства» [5].

Новая компетентностная модель представляет собой синтез стратега, семиотика, критика и системного архитектора. Художник трансформируется в метаоператора, чья основная задача заключается не в непосредственном создании формы, а в проектировании условий ее вероятностного возникновения через сложную медиацию между языком, данными, алгоритмической логикой и культурным контекстом. Этот сдвиг знаменует переход от искусства как ремесла к искусству как стратегическому проектированию эстетических вероятностей.

Конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств знаменует собой не очередной технологический этап, а глубокий парадигмальный разрыв, пересобирающий основы художественного творчества, восприятия и теории. Мы находимся не в фазе адаптации, а в устойчивой зоне перманентной рефлексивной нестабильности, где скорость технологических изменений систематически опережает способность существующих концептуальных аппаратов к их осмыслению. Эта нестабильность, однако, не является патологией — она становится конститу-

тивным условием для генерации нового знания об искусстве в антропотехническую эпоху.

Центральным итогом анализа является выявление дуальной трансформации, перепределяющей экосистему экранных искусств. С одной стороны, происходит метаморфоза агентности: фигура суверенного автора-демиурга уступает место метавтору или алгорежиссеру. Его творчество заключается не в прямом формировании, а в стратегическом управлении вероятностями, семиотическом моделировании (промпт-инжиниринг), итеративной навигации и кураторской селекции в диалоге с непрозрачной логикой «черного ящика». С другой стороны, наблюдается генезис новой онтологии образа — рождается класс артефактов, принципиально определяемых не материалом или авторским замыслом, а вероятностно-алгоритмическим процессом генерации, — «алгообраз». Его бытие характеризуется процессуальной нестабильностью, комбинаторной гиперинтертекстуальностью и эпистемической неопределенностью. Алгообраз есть «статистический отпечаток» агрегированного культурного поля, материализация корреляций и паттернов, извлеченных из данных.

Эта дуальная трансформация влечет за собой триединый парадигмальный кризис, пронизывающий все уровни современной культуры. Во-первых, эпистемологический: классические герменевтические модели, ориентированные на раскрытие авторского замысла, утрачивают силу. На смену им приходит корреляционный анализ и картографирование латентных пространств, где произведение познается через логику данных, на которых обучена модель. Во-вторых, социально-практиче-

ский: размываются традиционные иерархии (автор/зритель). Смыслопорождение становится распределенным, сетевым и перформативным процессом, осуществляемым в диалоге человека, алгоритма, платформы и сообщества. В-третьих, этический: возникает зона принципиальной неопределенности вокруг атрибуции, ответственности, предвзятости алгоритмов и эпистемического ущерба от синтетических медиа. Сложившаяся система художественных конвенций и правовых норм требует фундаментальной пересборки.

Таким образом, аксиоматика творческого акта подвергается тотальной реконфигурации. На смену парадигме уникальности, оригинальности и суверенного выражения приходит парадигма комбинаторной вариативности, статистической рекомбинации и диалогического со-агентства. Искусство становится продуктом диалектики между

человеческой интенцией и машинной логикой культурного машинного обучения.

Перспектива дальнейшего исследования лежит не в попытках вернуться к утраченным категориальным определенностям, а в активном освоении зоны нестабильности как пространства нового теоретического воображения. Это требует разработки междисциплинарных метаязыков, способных описать гибридную природу творчества, процессуальную онтологию алгообразов и этику распределенной ответственности. Вызов состоит не только в том, чтобы понять, как создается искусство с ИИ, но и в том, чтобы переосмыслить, что такое искусство, творчество и образ в условиях симбиоза с нечеловеческим интеллектом. Нахождение в этом концептуальном напряжении и есть путь к адекватному осмыслению нарождающейся реальности экранных искусств XXI века.

ЛИТЕРАТУРА

1. Давыдов С.Г., Замков А.В., Крашенинникова М.А., Лукина М. М. Использование технологий искусственного интеллекта в российских медиа и журналистике // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 10: Журналистика. 2023. № 5. С. 3–21. DOI: 10.30547/vestnik.journ.5.2023.321
2. Зуйков И.В. Особенности использования искусственного интеллекта в кинематографе и медиаиндустрии // Вестник ВГИК. 2022. Т. 14, № 4. С. 65–77. EDN: OOHТJD
3. Андреев А.Л. К характеристике креативного интеллекта: художественное мышление // Вестник ВГИК. 2014. Т. 6, № 3. С. 72–81.
4. Уразова С.Л. Нейромедиа как новый формат образов цифровой реальности // Вестник ВГИК. 2023. Т. 15, № 3. С. 140–150.
5. Кочеляева Н.А. Искусственный интеллект и его возможности в современном кинопроизводстве: предварительные наблюдения // Вестник ВГИК. 2025. Т. 17, № 4. С. 171–179. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-66-4-171-179>

REFERENCES

1. Davydov, S.G., Zamkov, A.V., Krashenninnikova, M.A., Lukina, M. M. Ispol'zovanie tekhnologii` iskusstvennogo intellekta v rossii`skix media i zhurnalistike [The use of artificial intelligence technologies in Russian media and journalism] // Vestn. Mosk. un-ta. Ser. 10: Zhurnalistika, no. 5, 2023, pp. 3–21. DOI: 10.30547/vestnik.journ.5.2023.321 (In Russ.)
2. Zuiikov, I.V. Osobennosti ispol'zovaniya iskusstvennogo intellekta v kinematographe i mediaindustrii [Specific Aspects of Using Artificial Intelligence in Film and Media Industry]. Vestnik VGIK, vol. 14, no. 4, 2022, pp. 65–77. EDN: OOHТJD (In Russ.)

3. Andreyev, A.L. K karakteristike kreativnogo intellekta: xudozhestvennoe my`shlenie [Artistic Thinking as a Characteristic Property of Creative Intellect]. Vestnik VGIK, vol. 6, no. 3, 2014, pp. 72–81. (In Russ.)
4. Urazova, S.L. Nejromedia kak novy`j format obrazov cifrovoj real`nosti [Neuromedia as a New Format of Digital Reality Images] // Vestnik VGIK, vol. 15, no. 3, 2023, pp. 140–150. (In Russ.)
5. Kochelyaeva, N.A. Iskusstvenny`j intellekt i ego vozmozhnosti v sovremennom kino-proizvodstve: predvaritel`ny`e nablyudeniya [Artificial Intelligence and Its Potential in Contemporary Filmmaking: Preliminary Observations]. Vestnik VGIK, vol. 17, no. 4. 2025, pp. 171–179. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-66-4-171-179> (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **23.02.2026**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **25.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **28.03.2025**

УДК: 791.3

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-81-91>

Научная статья | Research article



Особенности художественного пространства и времени в сюжете предопределенности

Н.Е. Мариевская¹

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

ORCID ID: 0000-0002-8404-0370

79035096731@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

Сюжет с героем, обреченным внешней силой на заранее известное будущее, когда над ним властно довлеют силы предопределенности, не нов. Обладая огромным конфликтным потенциалом, он привлекателен для кинематографа, особенно сегодня, когда культура не предлагает привлекательных моделей будущего. В статье он получает название «сюжет предопределенности». Исследование посвящено выявлению закономерностей построения художественного пространства и времени для подобного типа сюжета. Показано, что доминирующей темпоральностью для фильма с обреченным героем является временная форма «будущее в настоящем». Это порадует особый тип причинности, ведущий к устранению жестких логических связей, что ведет к возникновению абсурдной реальности. Именно поэтому для сюжета предопределенности характерны пространственные и временные аномалии. Особенности художественного пространства и времени в сюжете предопределенности рассмотрены на примере фильмов «Легенда о Зеленом рыцаре» (*The Green Knight*, 2020), режиссер Дэвид Лоури, «Думаю, как все закончить» (*I'm Thinking of Ending Things*, 2020), режиссер Чарли Кауфман и ряда других.

ключевые слова

сюжет предопределенности, художественное время, художественное пространство, абсурд

для цитирования

Мариевская Н.Е. Особенности художественного пространства и времени в сюжете предопределенности // Вестник ВГИК. 2026. Т. 18, № 2. С. 81–91.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-81-91>

¹ **Наталья Евгеньевна Мариевская**

доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры драматургии кино ВГИКа.
AuthorID: 586236

© Н.Е. Мариевская, 2026

Features of Artistic Space and Time in the Predestination Plot

Natalia E. Marievskaya¹

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

ORCID ID: 0000-0002-8404-0370

79035096731@yandex.ru

ABSTRACT

The plot in which the protagonist is condemned by an external power to a predetermined future is well known. Possessing an enormous potential for confliction, it is referred to in the article as the “predestination plot”. The study explores the patterns of constructing artistic space and time for this particular type of plot. It is shown that the dominant temporality for a film with a doomed character is the “future in the present” time form. It implies a special type of causality that leads to the elimination of rigid logical connections, giving rise to an absurd reality. That’s exactly why the predestination plot is marked by spatial and temporal anomalies. The features of artistic space and time in the films with predetermined future are illustrated by examples of “*The Green Knight*” (2020) directed by David Lowery, “*I’m Thinking of Ending Things*” (2020) by Charlie Kaufman, and some others.

The plot of a hero condemned by an external force to a predetermined future, where the forces of predestination hold sway over him, is not new. Possessing enormous conflictual potential, this article dubs it the “predestination plot”. The study explores the patterns of constructing artistic space and time for this type of plot. It is shown that the dominant temporality for a film with a doomed hero is the “future in the present” temporal form. This implies a special type of causality that leads to the elimination of rigid logical connections, leading to the emergence of an absurd reality. This is precisely why the predestination plot is characterized by spatial and temporal anomalies. The features of artistic space and time in the plot of predetermination are examined using the examples of the films “*The Green Knight*” (2020) directed by David Lowery, “*I’m Thinking of Ending Things*” (2020) directed by Charlie Kaufman, and several others.

keywords

predestination plot, artistic time, artistic space, absurdity

for citation

Marievskaya N.E. Features of Artistic Space and Time in the Predestination Plot // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 81–91. (In Russ.) <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-81-91>

¹ **Natalia E. Marievskaya**

Dr. Sci. (Art History), Associate Professor, Professor of the Screenwriting Department, Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK). AuthorID: 586236

Занимательность фильма во многом определяется высокой степенью неопределенности грядущих событий для зрителя и, как правило, для героя. Приключенческие жанры строятся на внезапности того, с чем столкнется персонаж в следующую минуту. Это справедливо и в отношении вестерна, и боевика и, в известной степени, детектива. Серьезные книги по драматургии кино, по сути, обучают построению увлекательной фабулы, то есть движению героя к цели через цепочку остроумно сконструированных драматических ситуаций. Этот подход, безусловно, оправдан. Но во всех ли случаях? Представим себе ситуацию, что зритель не только знает, чем закончится фильм, но и может себе в деталях представить себе финал картины. Как под гипнозом он движется к точно определенной развязке. Напомним, то странное состояние, в котором оказывается всякий, кто смотрит фильм Дэвида Линча «Внутренняя империя». «Если бы сегодня было завтра, вы бы сидели вон там!», — за этой странной фразой следует указующий жест назойливой соседки в сторону пустого дивана. Так персонаж Никки Грейс попадает в свое собственное будущее.

Безусловно, мир фильмов Дэвида Линча обладает ярким своеобразием. Однако использованный им принцип создания особой тревожной атмосферы не так уж редок в кино.

Немецкий режиссер Фолкер Шлёрдорф, обладая своим собственным творческим почерком, ни в чем не похожим на почерк Дэвида Линча, в фильме «Штиль» (2011) исследует сюжет предопределенности — неотвратимую казнь заложников. Сто человек будут расстреляны. Такова плата за убийство немецких офицеров в оккупированной Франции. Это приказ самого Гитлера. Шлёрдорф создает фильм по ре-

альным событиям, он опирается на литературную традицию, связанную с именами Эрнста Юнгера и Генриха Бёля, связан с историческими фактами и скрупулезно им следует. Но и здесь возникает густая тягостная атмосфера кошмара.

Естественно предположить, что такое строение фабулы встречается в фильмах-триллерах, с их напряженной тревожной атмосферой ожидания неотвратимого бедствия и в фильмах ужасов, в которых герой является жертвой, приговоренной к встрече со своим палачом. Эта фабула просматривается во всех мрачных фильмах об ожидающих казни. Сама же казнь героя и становится главным кульминационным событием.

Однако подобное строение фабулы вполне может существовать и в комедии. Например, сценарист-дилетант может подписать контракт на создание киносценария для Голливуда. Он должен принести его в кабинет продюсера в строго назначенное время. Здесь соблюдены все обозначенные нами требования к фабуле, а герой такого фильма будет существовать в пространстве предопределенности, испытывая все-таки чудовищные муки и при этом вызывая смех зрителей. Именно так строится фабула одной из черных комедий братьев Коэнов «Бартон Финк» (1991), при этом сцена появления героя перед продюсером Липником, возможно, одна из самых комичных в кинематографе.

И если предопределенность главного события не определяет жанр произведения, то тем не менее можно предположить, что сама обозначенная «тривиальность» фабулы будет влиять на строение художественного пространства и времени фильма, не только задавая определенные ограничения, но и создавая их особую художественную выразительность.

Итак, «сюжетом предопределенности» назовем сюжет, фабула которого удовлетворяет следующим условиям:

- Герой должен совершить (претерпеть) определенное действие. Это главное событие фильма
- Герой должен совершить это действие в определенном заранее месте
- И наконец, время этого определенного действия героя назначено заранее и не может быть изменено

Предопределенное действие — это действие, от исполнения которого герой не может уклониться. Оно всегда санкционировано некой высшей инстанцией, или той, которую он по каким-либо причинам считает высшей. Точное указание времени и места события подчеркивает обязательность происходящего. Подобная конкретика и позволяет назвать эту фабулу тривиальной. В самом деле, герою не нужно строить и менять планы, нет необходимости выбирать из множества вариантов. Как нет необходимости у сценариста разрабатывать эти варианты.

Герою просто надлежит исполнить (или претерпеть) назначенное. В кульминации подобных картин как раз герой и подходит к назначенному внешнему событию. Но значение имеет не он сам по себе, а то — каким образом герой принимает его. А это определяется тем, с каким внутренним состоянием подходит герой к кульминации. Это определяется тем путем, которым движется персонаж к развязке. Моделирование этого движения оказывается сложной сюжетной задачей. Выделим значимые закономерности построения подобных сюжетов, исследовав художественное время и художественное пространство фильмов, построенных на предопределенном событии.

ВРЕМЯ В МИРЕ ПРЕДОПРЕДЕЛЕННОСТИ. «ЕСЛИ БЫ СЕГОДНЯ БЫЛО ЗАВТРА»

Вероятно, сложно подобрать фильм, более точно подходящий под обозначенные условия, чем картина Дэвида Лоури «Легенда о Зеленом рыцаре» (2011), созданный режиссером Дэвидом Лоури по мотивам поэмы средневекового автора «Сэр Гавейн и Зеленый Рыцарь».

Начало фильма таково: на черном фоне появляется трон с сидящим на нем человеком. В руках у него держава и скипетр, но голова сидящего непокрыта. Его поза неподвижна — она в ожидании. Пространство, в котором он находится, лишено любых бытовых деталей. Где-то в вышине расположено круглое отверстие, из которого бьет свет. Откуда-то сверху появляется царский венец. Он опускается на голову сидящего. Его голова мгновенно вспыхивает, становится факелом. Кадр полностью заполняется чернотой, в которой горит золотым светом огонь и звучит глухой женский шепот, обещающий повесть новую песнь о славном короле. Все уже известно, свершилось, об этом и будет рассказ. На зрителя сразу же обрушивается динамичный поток предельно концентрированных образов. Голова правителя сгорает вместе с царским венцом. Что это? Какой смысл заключается в этом иносказании? Ясно, что речь пойдет о природе власти, о гибели властителя, увенчанного короной. Ключ к этой образности открывается по мере разворачивания сюжета.

Дальше повествователь исключается из ткани картины и разворачивается прямое действие. Приглашенный на праздник Рождества к королю Артуру сэр Гавейн вызывается вступить в поединок с незна-

комым Зеленым рыцарем. Рана, нанесенная противнику, будет возвращена Гавейну ровно через год и один день в зеленой часовой. Условие обозначено, так за царапину будет возвращена царапина, за удар будет нанесен удар. Зеленый рыцарь склоняет голову перед сэром Гавейном, вынуждая его отсечь голову мечом. После мучительных сомнений Гавейн произносит: «Будь по-вашему!» В этот момент герой выбрал судьбу. Он отсекает Зеленому рыцарю голову. То есть соглашается на смерть ровно через год в день Рождества.

Зеленый рыцарь как ни в чем не бывало поднимается на ноги. Его отсеченная голова, оставаясь живой, напоминает об условиях договора. Теперь сэр Гавейн должен ему голову. Теперь уже свою. И так задан день грядущего события — ровно через год.

Странность этой сцены в том, что, по сути, никакого выбора не было. Присутствующие ведут себя так, словно все происходящее предопределено заранее. На просьбу Королевы рассказать о себе Гавейн отвечает, что ему нечего пока рассказать о себе. В этом «пока» свернута временная форма сюжета: все, что можно рассказать о герое, не заслуживает внимания. Его прошлое не имеет значения. Королева поддерживает Гавейна, словно намекая на грядущие события: «Пока нечего рассказать». Она знает о том, что будет.

Никого не удивляет не только само внезапное появление самого Зеленого рыцаря, но и его странный облик. Он скорее похож на ожившее дерево, чем на человека. Все ведут себя так, как будто будущее уже присутствует в настоящем. Это справедливо для всех фильмов с подобной конструкций фабулы.

Эффект присутствия будущего в настоящем усиливается после того, как сэр Га-

вейн заключил договор с Зеленым рыцарем перед лицом всего двора короля Артура. С этого момента рефреном картины становятся слова: «Исполни!» На протяжении всего фильма Сэр Гавейн носит с собой секиру, орудие своей неминуемой казни. Утрата ее означает не избавление от грядущего наказания, а только уклонение от пути.

Персонаж находится под мощным воздействием знания о предстоящем. Господствующая временная форма этого сюжета — «будущее-в-настоящем». Герой, по сути, приговаривается к собственному будущему, вследствие этого оно исчезает, растворяется в оцепеневшем настоящем. Бессильное увядшее прошлое же утрачивается. Оно просто не имеет никакого значения, потеряв возможность влиять на настоящее и на будущее. В этой странной реальности обереги, подаренные герою матерью и возлюбленной: бубенчик и зеленый пояс, носят парадоксальный характер. От чего они его берегут? От гибели? Но тогда они мешают ему совершить дело доблести и чести. Эти детали оказываются значимыми на протяжении всего фильма.

В фильме Шлэндорфа «Штиль» предопределенность событий ярко не акцентируется. Но фабула строится таким образом, что главный герой шестнадцатилетний Ги Моке, случайно оказывается за дверью барака политзаключенных и слышит о предстоящей казни. Он обещает никому не рассказывать об услышанном. Связанный обещанием, Моке отправляется в свой барак и оказывается среди ничего не ведающих людей нагруженным своим тайным знанием. А вскоре узнает, о том, что он сам включен в списки заложников, подлежащих расстрелу. Будущее неотвратимо входит в его настоящее. Деформированное время героя, по сути, нарушает простую линейную причинность.

Особенно ярко эта работа времени видна в фильме Дэвида Линча «Внутренняя империя». Актриса Никки сталкивается с ужасным пророчеством: фильм, в котором она собирается сниматься, проклят. В основе сюжета лежит древняя цыганская легенда. Однажды по этому сюжету уже снимался немецкий фильм под названием «47» и оба актера, игравших главные роли, были убиты. Никки уже не может отказаться, странная соседка, поведавшая ей о проклятии, знает, что завтра в определенное время Никки получит известие о своем утверждении на роль.

Дэвид Линч очень точно определяет временную форму своей картины, именно поэтому дает фильму, в котором только предстоит сняться Никки, название «On High in Blue Tomogows», что приблизительно можно перевести как «В синеве завтрашнего дня». Теперь Никки должна только исполнить свое предназначение. При этом известно, что картина уже снималась, а актеры, исполнявшие главные роли, погибли.

По сути, Линч сформулировал основное свойство сюжета предопределенности: его тяготения к абсурду. Абсурдность заключается уже в формулировке «Если бы сегодня было завтра». В самом деле, формула абсурда это «невозможное возможно» или «возможное невозможно». У Линча абсурдное концентрировано именно в высказываниях о времени: «Если бы сегодня было завтра, вы бы не помнили о неоплаченном счете».

«Будущее-в-настоящем» это и время картины Чарли Кауфмана «Думаю, как все закончить». Монолог героини Люси о необходимости закончить отношения с Джейком звучит в доме его родителей, куда они только собираются поехать. Она их никогда не видела. Это будет первая поездка, которая должна означать выход их отношений

молодой пары на новый уровень. Дом родителей для Люси это место казни, то самое назначенное место, где в означенное время Люси не просто должна принять решение, но должна публично объявить о нем.

Этот временной парадокс — важное свойство сюжета предопределенности. Вопрос о том, какое событие произошло раньше, а какое позже просто теряет смысл. По дороге к родителям Люси видит странную картину: возле старого дома стоят новенькие качели. Джейк предлагает несколько объяснений, но все они представляются неуверительными. Качели и дом существуют в разных временах, их соединение и призвано убедить зрителя, что время здесь не течет линейно. Его слои слипаются, соединяя в одном пространстве несоединимое.

По этой же причине совершенно невозможно задать вопрос о длительности происходящих событий. Сколько длился визит Люси к родителям? Или сколько длилось их с Джейком ночное путешествие? Ответить невозможно.

Сэр Гавейн под секирой прямо говорит: «Мгновение или вечность? Какая разница!» Мы не можем в точности сказать, ему действительно удалось вернуться и царствовать, претерпеть позор, увидеть рождение сына и пережить его смерть от ран на неведомой войне или эти видения пронесли в его голове в одно единственное мгновение. Всякое конкретное суждение о времени здесь неправомерно.

Более того, каждое мгновение может повторяться многократно, делая принципиально неразрешимым вопрос о том, сколько раз происходило событие.

Время стоит, события повторяются. Это дурное повторение подчеркивается потоком деталей.

Оказавшись возле школы, Люси пытается выбросить стаканчик с остатками при-

торно сладкого мороженого. Но в стоящем рядом мусорном баке обнаруживает множество пугающе идентичных стаканчиков. Этот кадр напоминает кадр из фильма Алена Рене «В прошлом году в Мариенбаде», где в ящике комода лежит множество абсолютно идентичных снимков — героиня, раскинув руки, в ужасе отстраняется от зрителя (объектива камеры?).

Ситуацию, когда невозможно сказать, какое событие произошло раньше, а какое позже, можно назвать «темпоральной аномалией». Наличие подобных аномалий является характерной чертой сюжетов, построенных на предопределенности.

Будущее-в-настоящем порождает особый тип причинности, характерной для сюжета предопределенности, — за неимением лучшего выражения назовем ее причинностью абсурда. С этим связаны огромные выразительные возможности подобных фильмов.

В финале герой фильма выходит в новую область. Если он принимает свою судьбу, находит в неотвратимом событии высокий смысл, тогда предопределенность может перейти в Предопределение. Тогда герой преодолевает время и выходит в вечность. Так происходит с сэром Гавейном. Приняв необходимость смерти, он избегает участи недостойного правителя. Отныне и в веках он славен.

В фильме Шлэндорфа зритель слышит последние слова Ги Моке: «Семнадцать с половиной, жизнь коротка. Я жалею о том, что покидаю вас». Это простые слова перед переходом в вечность, о которой так велеречиво рассуждал педант Эрнст Юнгер в уютной безопасности своего кабинета: «Человек проявляет подлинно величие перед лицом смерти, когда исчезает всякая надежда». В картине Шлэндорфа Юнгер, писатель и философ, становится

персонажем, непосредственно причастным к казни заложников.

Итак, временная кульминация сюжета предопределенности разрешается выходом героя в вечность. Но не всегда. Может случиться все по-другому. Не в силах принять предопределенное, персонаж из времени выходит в ничто, в абсолютное небытие. Так разрешается сюжет картины Чарли Кауфмана «Думаю, как все закончить». Для его героини Люси завершаются исчерпавшие себя отношения солнечным зимним утром, когда сверкающий снег закрывает все вокруг — и школу, и маленький автомобиль, на котором она отправилась к родителям своего друга. Нет больше ни времени, ни жизни, а только эта сияющая белизна.

Таким образом, своеобразие временной формы сюжета предопределенности определяется «будущим-в-настоящем». Оно воспринимается персонажем как застывшее время. Как настоящее, отравленное, поработанное будущим. Вместе с тем отмеренный герою отрезок жизни стремительно сокращается. Так год становится равным мгновению. Возникает временной парадокс: время стоит и неумолимо мчится вперед. В такой ситуации связь причины со следствием разрушается в этом особом временном поле.

ОСОБЕННОСТИ ПРОСТРАНСТВА ПРЕДОПРЕДЕЛЕННОСТИ

Как меняет предопределенность будущего связь персонажа с пространством? Что представляет собой художественное пространство фильмов, построенных на неотвратимости будущего? Если миссия героя заключается в том, чтобы принять неизбежное, то характер про-

странства является метафорой странствия обреченной души персонажа.

В сюжете предопределенности пространство и время проникают в персонаж, подчиняя его себе. «Не мы движемся во времени, а время движется сквозь нас», — говорит Люси, героиня фильма «Думаю, как все закончить». Персонаж одновременно принадлежит жизни и уже не принадлежит ей. Этим определяется особый характер художественного пространства подобных фильмов. Это пространство смерти и в то же время пространство жизни. Здесь невозможно точно сказать, что является живым, а что мертвым, что является реальностью, а что иллюзией.

Так, встреченная Сэром Гавейном по пути в часовню к Зеленому Рыцарю прекрасная Винифреда говорит с ним, а вместе с тем на дне реки лежит ее давно истлевшая отрубленная голова.

Люси в доме родителей Джейка видит его собаку живой и невредимой и тут же обнаруживает урну с ее прахом в детской комнате.

В фильме «Штиль» Фолькера Шлёндорфа рабочий, приговоренный к смерти, перед самым расстрелом отбрасывает протез и скачет на одной ноге к месту казни. Камера фиксирует изломанное движение пустой штанины. Протез лежит на нестерпимо желтом песке — странная конструкция из металла и кожи. На него, как под гипнозом, смотрит юный немецкий солдат, только что очнувшийся после потери сознания. То, что он видит сквозь заливающие глаза слезы, кажется чем-то совершенно нереальным — ни живым, ни мертвым. Есть что-то от капричос Гойи в сцене, где зрячий ведет к месту казни слепого. Сон разума и совести породил эти чудовищные картины, нестерпимые для зрителя.

В пространстве предопределенности размывается не только граница меж-

ду жизнью и смертью, здесь искажаются сами пространственные отношения. Применительно к двум разным объектам принципиально невозможно выстроить отношение дальше — ближе. Предопределенность вносит искажения не только в восприятие времени, но и пространства. Возникает область пространственной аномалии. Это означает, что герои фильмов движутся в лабиринте, где удаленный объект внезапно оказывается перед глазами. Напротив, место, до которого рукой подать, становится недостижимым. По сути, сюжет предопределенности — это путешествие героя в долине собственных душевных мук. Пространственная конструкция этих фильмов обеспечивает персонажу полное отчуждение от обыденной реальности и вместе с тем — глубокий контакт с самим собой. Обреченный на неотвратимое будущее не может быть в толпе.

Пребывание в новом для героя мире заставляет его набраться храбрости, чтобы принять свою судьбу: сэру Гавейну поставить голову под секиру, Люси расстаться с нелюбимым человеком, Ги Моке посмотреть в глаза своим палачам.

Захваченное неотвратимым будущим настоящее сгущается, останавливается в своем движении. Пространство чудовищно «гримасничает», порождая фантастические онейрические образы. В фильме «Легенда о Зеленом Рыцаре» герой встречает великанов и говорящую лису, в «Думаю, как все закончить» в пустом доме немощных стариков невеста откуда берется стол, уставленный роскошными и одновременно пугающими яствами, а среди метели в открытом поле появляется магазинчик мороженого. Даже мир барака, после известия о грядущей казни, внезапно преобразается. Юный Ги Моке, герой фильма Шлёндорфа «Штиль», смотрит, как заключенные самозабвенно танцуют

экзотический испанский танец. Полон гротескных пугающих образов фильм «Думаю, как все закончить». Образ свиньи, заеденной до смерти опарышами, потому что она так и не смогла поменять положение, становится ключевой метафорой фильма.

Пространство предопределенности сгущенное, переполненное образами, с разрушенными причинно-следственными связями, превращается в пространство абсурда. Именно о таком пространстве Альбер Камю писал: «Мы замечаем его “плотность”, видим, насколько чуждым в своей независимости от нас является камень, с какой интенсивностью нас отрицает природа, самый обыкновенный пейзаж. Основанием любой красоты является нечто нечеловеческое. <...> Но время еще не пришло, и пока что у нас есть только эта плотность и эта чуждость мира — этот абсурд» [2, с. 230–231].

Отчужденный от мира персонаж оказывается в пустыне своего внутреннего странствования навстречу неизбежному, в пустыне абсурда. Он движется к центру пространства, к встрече с неизбежным. Именно поэтому в пространстве предопределенности часто встречается мотив пустыни. Можно вспомнить пустынный ландшафт в «Легенде о Зеленом рыцаре», песчаный карьер в «Штиле» или снежный пустынный ландшафт в фильме «Думаю, как все закончить». Но герой не принадлежит и самому себе. Живя в настоящем, он приговорен к будущему. Отсюда и мотив двойничества.

Особенно ярко это обозначено в «Легенде о Зеленом рыцаре», когда разные персонажи наделяются одинаковыми чертами, как, например леди Бертилак, в замке которой гостит сэр Гавейн и его юная возлюбленная, оставшаяся дома. В фильме «Думаю, как все закончить» Люси теряет собственные границы и словно «отража-

ется» в своем несостоявшемся возлюбленном. Мы видим один и тот же текст, подписанный то ее именем, то именем другого персонажа — Джейка. Копии персонажей множатся из-за темпоральной аномалии. Мать Джейка в юности, мать Джейка в старости. Молодой отец Джейка, старый отец Джейка. С вариативностью самого персонажа мы встречаемся и во «Внутренней империи» Дэвида Линча. Режиссер намеренно вводит зрителя в замешательство неразличимостью экранного образа героини и реальной Никки Грейс, актрисой.

Характер этого пространства, предметы и персонажи, которые встречает герой, определяются природой той силы, которая вынесла приговор. В фильме «Штиль» решение о казни заложников принимают люди и осуществляют его тоже — люди. Их образы носят несколько гротескный характер, как например образ Юнгера — эстета и меломана в нацистском мундире, гротескно выглядит и супрефект Ле Корню, эдакий плачущий властитель, ребенок из хорошей детской, обреченный историей на роль соучастника преступления.

В «Легенде о Зеленом Рыцаре» источник предопределенности носит совершенно особый характер. Ему предписывается особый сакральный смысл. Поэтому все, встреченное на пути сэром Гавейном, принимает символическое значение. Сам источник предопределенности, сокрытая сущность собственной природы, приводит персонажа в замешательство. Зеленый Рыцарь — кто он? Что означает цвет его кожи и доспехов? Вспомним, как описывает Дерек Джармен зеленый цвет: «Зеленая мантия Бога. Был ли зеленый первым цветом, который увидел человек?» [1, с. 75].

Описывая цвета, Джармен избегает однозначности определений. Зеленым был изумруд в короне Люцифера, но и из него была

сделана чаша Грааля. Зеленый цвет одновременно символизирует и возрождение, и забвение, гибель. Этим значениям посвящен развернутый монолог леди Бертилак.

Зеленое маркирует область неизбежного события как игровую (напомним, Зеленый рыцарь назначил встречу с Гавейном в зеленой часовне): «Во все игры играют на зеленом. Игры изображают наши души на зеленой сцене земли. Игра в крикет на деревенской зелени. Зеленые в политике. Зеленые за мир. Я сдаю карты на столе, покрытом зеленым сукном. И под тенями, которые отбрасывает зеленая лампа, я беру в руки бильярдный кий» [1, с. 88].

Зеленый цвет поддерживает в фильме еще один важный мотив: мотив неразличимости жизни и игры. Так, в пространстве предопределенности снимается еще одна важнейшая оппозиция игры и жизни. «Игра подразумевает реализацию особого — “игрового” — поведения, отличного и от практического, и от определяемого обращением к научным моделям. Игра подразумевает одновременную реализацию (а не последовательную смену во времени!) практического и условного поведения» [3, с. 73].

Особое темпоральное состояние, когда настоящее оказывается в густой тени неотвратимого будущего и, по сути, поглощается ею, как нельзя лучше подходит для игры, которой требуется собственное особое время. Поэтому соединение практического и условного поведения характерно для всех фильмов, действие которых строится в пространстве предопределенности.

С игровой ситуацией семейного обеда зритель сталкивается в фильме «Думаю, как все закончить», где роли точно расписаны. Действия персонажей Люси и Джейка могут быть разыграны актерами. Так, собственно, и происходит. Когда они оказы-

ваются в школе, за их спином появляются актеры-дублеры, исполняющие балет, метафорически изображающий драки между ними. А в финале они сами становятся актерами, играющими в фильме.

Во «Внутренней империи» главная героиня — актриса, а значит, находится в игровой ситуации съемок фильма. Казалось бы, среди избранных нами примеров фильм «Штиль» наиболее далек от игровой модели. Но и здесь все лица, принимавшие решение о казни заложников, добросовестно играют свои роли. А вся ситуация казни заложников максимально приближена к ритуалу.

Тонкость, однако, заключается в том, что в этом пространстве оппозиция игра — не игра тоже снимается. Здесь все игра, и все не игра. Здесь нет случайности и нельзя выиграть, сама игра заканчивается гибелью персонажа.

Какие сюжетные возможности дает это игровое пространство? Для драматурга это возможность выстроить конфликт между мнимым и подлинным. Провести героя к столкновению с собственной подлинной сущностью. Об этом свойстве игры Ю. Лотман писал: «Именно игра с ее двуплановым поведением, с возможностью условного перенесения в ситуации, в действительности для данного человека недоступные, позволяет ему найти свою собственную глубинную сущность» [3, с. 73].

Мнимое «Я» персонажа выражается через особые формы телесности: фрагментированное тело, мотив отсечения головы, телесные трансформации и умножение двойников, различные роли и маски. Исход путешествия персонажа в пространстве предопределенности может быть различным. В принципе, он может так и не вступить в контакт со своей подлинной сущностью, персонаж, не способный выбирать,

ею и не обладает. Рассыпавшись на множество мнимых вариантов, он столкнется с энтропийной гибелью. Попросту замерзнет перед зданием школы в своем автомобиле, занесенный снегом. Но может увидеть себя подлинного сквозь непреодолимую мембрану, как в фильме «Внутренняя империя». Возможен и благоприятный исход. Сэр Гавейн обретет мужество склонить голову под секирой в твердой уверенности, что этот выбор наилучший и его безвестная смерть важнее дерзкого подвига напоказ.

Итак, сюжет предопределенности строится на конфликте подлинного и мнимого. Его развертывание предполагает работу с пространственной и временной аномалией.

Особенности темпоральности сюжетов предопределенности:

- доминирующая временная форма «будущее-в-настоящем»
- переход от времени к вечности
- присутствие временных аномалий

Художественное пространство фильма с предопределенным главным событием обладает рядом значимых свойств:

- особая роль абсурда
- гротескность форм
- метафоричность образов
- присутствие пространственных аномалий
- неразличимость игры и реальности

Эти свойства пространства и обуславливают особую художественную выразительность фильмов, основанных на сюжете предопределенности. Все это не просто дает драматургу возможности сформировать яркую насыщенную образность, но и предъявляет крайне высокие требования к владению языком кино. От автора сценария требуется умение создавать пространственные и временные аномалии, мышление парадоксом. Сюжет фильмов, построенных на предопределенности, развертывается в мрачной расселине между жизнью и смертью. В этих сумерках и обнаруживает себя подлинное бытие персонажа. Вероятно, сюжетом предопределенности можно назвать любой сюжет с обреченным героем. Это замечание позволяет увидеть, что речь идет о большом классе кинопроизведений.

ЛИТЕРАТУРА

1. Джармен Д. Хрома. Книга о цвете. М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. 440 с.
2. Камю А. Миф о Сизифе. Эссе об абсурде // Ф. Ницше, З. Фрейд, Э. Фромм, А. Камю, Ж. П. Сартр. Сумерки богов. М.: Издательство Политической литературы, 1990. С. 143–222.
3. Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство, 2006. С. 14–285.

REFERENCES

1. Jarman, D. Xroma. Kniga o czvete [Chroma: A Book of Color]. Moscow: Ad Marginem Press Publ., 2020. 440 p. (In Russ.)
2. Camus, A. Mif o Sizife. E'sse ob absurde [The Myth of Sisyphus. An Essay on the Absurd] // F. Nietzsche, S. Freud, E. Fromm, A. Camus, J.-P. Sartre Sumerki bogov [Twilight of the Gods]. Moscow: Izdatel'stvo Politicheskoy literatury Publ, 1990, pp. 143–222. (In Russ.)
3. Lotman, Yu.M. Struktura xudozhestvennogo teksta [The Structure of a Literary Text] // Yu.M. Lotman Ob iskusstve [On Art]. St. Petersburg: Iskustvo Publ., 2006, pp. 14–285. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **28.02.2026**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **20.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **22.03.2026**



Рекламный модный фильм (фэшн-фильм) как экранная форма

Ф.М. Провоторов¹

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

ORCID ID: 0009-0009-2750-5459

fedor.prov.9@gmail.com

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена художественно-эстетическому и социокультурному анализу фэшн-фильмов (*fashion film*²) как новых уникальных экранных форм. В работе исследуются различные контексты их появления (социальный, культурный, эстетический и пр.), а также форматы, в которых эти малые киноформы функционируют внутри медийного онлайн-пространства. Автор анализирует влияние ряда феноменов неклассической эстетики (*кич, кэмп, симулякр, интертекст, гипертекст, телесность* и др.) и эстетики музыкального видеоклипа на фэшн-фильм в XX и XXI вв. в процессе формирования его визуальных и нарративных конструкций.

ключевые слова

современная экранная культура, малые экранные формы, фэшн-фильм, неклассическая эстетика, медиакультура, социокультурная динамика, постмодернизм, модные дома и кинематограф, женский и мужской образы в фэшн-фильме

для цитирования

Провоторов Ф.М. Рекламный модный фильм (фэшн-фильм) как экранная форма // Вестник ВГИК. 2026. Т. 18, № 2. С. 92–114. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-92-114>

¹ **Федор Максимович Провоторов**

аспирант Всероссийского государственного университета кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК). AuthorID: 1341140

² *Fashion film* — англ. модный фильм, здесь: фильм не о моде, а кинопроизведение малой формы, где модный объект (одежда, аксессуары, парфюмерия) является основным элементом, формирующим эстетическую и нарративную структуру фильма.

© Ф.М. Провоторов, 2026

Fashion Film as a Screen Form

Fedor M. Provotorov

Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK),

3 Wilhelm Pieck Str., Moscow, 129226, Russia.

ORCID ID: 0009-0009-2750-5459

fedor.prov.9@gmail.com

ABSTRACT

The article searches into the artistic, aesthetic and sociocultural aspects of fashion films, as a new unique screen form, exploring the diverse social, cultural, aesthetic, etc. background of their emergence and the functioning of these small-scale film forms within the online media environment. The study analyzes the influence of a number of non-classical aesthetic phenomena (kitsch, camp, simulacre, intertext, hypertext, physicality etc.), as well as the aesthetics of the music video, on the fashion film in the 20th and 21st centuries, in the process of forming its visual and narrative structures.

keywords

contemporary screen culture, small-scale screen forms, fashion film, non-classical aesthetics, media culture, socio-cultural dynamics, postmodernism, fashion houses and cinema, auteur fashion film, female and male images in a fashion film

for citation

Provotorov F.M. Fashion Film as a Screen Form // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 92–114.
<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-92-114>

¹ **Fedor M. Provotorov**

post-graduate student, Russian State University of Cinematography n. a. S.A. Gerasimov (VGIK). AuthorID: 1341140

ВВЕДЕНИЕ

Современная экранная культура характеризуется разнообразием экранных аудиовизуальных форм, в том числе относительно новых, связанных с появлением и широким распространением за последние два десятилетия цифровых технологий, интернета и мобильных гаджетов. В то же время социокультурная реальность цифровой эпохи оказывает несомненное влияние на форму и художественную стилистику вполне традиционных экранных форм. В качестве примера такого взаимовлияния социокультурных институций и современного экранного искусства может быть рассмотрен феномен рекламного модного фильма (фэшн-фильма), эволюционировавшего в течение нескольких десятилетий от утилитарного коммерческого рекламного ролика до современной малой экранной формы, обладающей всеми признаками художественного авторского кинофильма.

Вовлечение ряда кинематографистов в индустрию аудиовизуальной рекламы продукции модных домов в XX и XXI веках, создание выдающимися режиссерами уникальных новых экранных форм стало основанием для постановки ряда вопросов в области киноведения, искусствоведения, эстетики, культурологии, социальной психологии и пр. В международном коммерческом пространстве эти новые художественные киноформы рекламного характера получили название *fashion film* (фэшн-фильм). В то же время понятие фэшн-фильм имеет не меньше оснований войти в современную теорию кино и экранных искусств.

Современные фэшн-фильмы, созданные такими признанными режиссерами, как Ридли Скотт, Дэвид Линч, Люк Бессон, Баз Лурманн, Джо Райт, Жан-Пьер Жене,

Даррен Аронофски, Джузеппе Торнаторе и др., являются эстетически сложными аудиовизуальными экранными произведениями, которые ставят в новый контекст культурный диалог между кинематографом и модой, начавшийся более ста лет назад и воплощенный во множестве фильмов XX века, — в основном виде коллабораций киностудий и модных домов при создании кино костюмов, однако важность таких коллабораций состояла «в отражении духа своего времени, в воплощении новых тенденций и подходов к созданию женских образов на экране» [6, с. 67].

Одновременно эти проекты выявляют ряд проблем в области определения новых экранных форм: фэшн-фильм ставит под вопрос «классический» формат рекламы («...платное однонаправленное и *неличное* обращение, <...> агитирующее в пользу какого-либо товара, марки, фирмы, какого-либо предприятия, кандидата, правительства как *однонаправленной пропаганды* продукта или услуги» [10, с. 508]), представляя собой уникальное авторское высказывание, отсылающее одновременно к историческому наследию киноискусства, авторскому (режиссерскому) стилю и иконографии модной марки, с которой работает режиссер.

Усложняющаяся форма рекламы как художественного высказывания и ее значение для развития современной экранной культуры (в частности, в телевизионных программах) была отмечена известным российским культурологом К.Э. Разлоговым: «В коммерческом телевидении реклама иногда приобретает значение почти такого же “ядра” программы, каким для киноэкрана является игровая повествовательность» [7, с. 198]. В то же время с развитием разных форм медиакommunikаций роль рекламы переходит границы однонаправленного

коммерческого сообщения. Современные технологии интернет-коммуникаций, активно использующие возможность интерактивного взаимодействия рекламодателя с пользователями, предполагают уже новый художественно-эстетический уровень рекламного контента и формы рекламного сообщения. Кроме того, эпоха социальных сетей ставит рекламный экранный продукт в контекст социокультурной проблематики, в частности, расширения понятия идентичностей и характера личностного потребления как элемента самоидентификации современного человека (стоит отметить, что о множественности и метаморфозах современных культурных идентичностей писал К.Э. Разлогов [8]).

Проблема усложнения социальных и культурных идентичностей стала центральной для исторических модных домов в контексте стремительной эволюции эстетических предпочтений постиндустриального общества и «расшатывания» социокультурной значимости продукции этих модных домов. На сегодняшний день экономические стратегии современных модных марок, также как и исторических «больших» модных домов, во многом полагаются на *институциональную рекламу* в современном медиапространстве, выстраивающуюся вокруг идеи трансляции в большей мере *образа* бренда, а не его продукции. Эти стратегии коммерческого позиционирования отражают потребность брендов оставаться актуальными одновременно на коммерческом, художественном, культурном и социальном уровнях. Институциональные проекты, в первую очередь в сфере моды, обращаются к методам интертекстуальной коммуникации

ради создания оригинальных проектов, несмотря на все более часто обсуждаемый [17, 18, 21] вопрос культурного истощения современной эпохи и введения понятия *пост-культуры* в русле «художественного апокалипсиса культуры» [4, с. 29].

В настоящее время большие модные дома нуждаются в постоянном социокультурном *самооправдании* из-за сильного давления их же собственного прошлого эстетического кода как фундамента их социального и экономического влияния. Так, CHANEL, являющийся наиболее старым из существующих по сей день домов высокой моды, был основан в 1910 г. в стремлении его основательницы, Габриэль Шанель, предложить новый модернистский гардероб светскому обществу и эстетически подчеркнуть процессы женской эмансипации 1910-х и 1920-х годов (в частности, через освобождение от диктатуры корсета). А дом высокой моды Christian Dior был основан в 1946 г. в попытке его создателя вернуться к традиции высокой роскоши (*grand luxe*) французского от-кутюр в эпоху социальной реабилитации и восстановления системы классов в Европе после Второй Мировой войны.

С 1990-х годов этими и другими историческими модными домами периодически дается «карт бланш» на обновление их визуальной идентичности некоторым дизайнерам и режиссерам, причем бюджеты на данные институциональные проекты иногда достигают десятков миллионов евро. Так, по имеющимся данным¹, бюджет для рекламного фильма “*Train de Nuit*” (в котором снималась французская актриса Одри Тоту) режиссера Жана-Пьера Жене для CHANEL в 2009 году достиг 23 мил-

1 “Le clip pour le N°5 de Chanel, une pub, vraiment ?” [Клип для N°5 Шанель, действительно реклама?], *Le Nouvel Obs*, 19.05.2009. URL : <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-economie/20090519.RUE0428/le-clip-pour-le-n-5-de-chanel-une-pub-vraiment.html> (дата обращения: 23.04.2026).

лионов евро, что сравнимо с бюджетом полнометражного игрового фильма. Актуальная задача художественных отделов брендов заключается в создании новых коммерческих образов-идентичностей (как женских, так и мужских) в целях сохранения более или менее социально распознаваемой, устоявшейся десятилетиями образной типологии и иконографии модного дома: например, разрушающая своим гардеробом и поведением гендерные стереотипы *женщина-tomboy*² у CHANEL, или, наоборот, хрупкая и романтическая *женщина-цветок* у Dior.

Новые образы (как женские, так и мужские), синтезируемые посредством экранных проектов (серий *фэшн-фильмов*), можно было бы назвать *метаобразами* в их множественной визуальной идентичности. Модная иконография (одежда, аксессуары, парфюмерия...), локации-эмблемы и персонажи-отсылки формируют бодрый-яркую *гиперреальность*, где каждый элемент (*симулякр*) существует как часть бесконечной системы репрезентаций без реальной опоры в современной социокультурной реальности, т.е. «речь идет уже не о проявлении чего-либо, а о симуляции» [3, с. 12]. *Фэшн-фильм*, таким образом, строится как абсолютно системное и структурированное художественное произведение эпохи *гипериндустриализации* культуры и искусства, несмотря на то разнообразие форм, которое этот формат приобретает в онлайн-медиапространстве с середины 2010-х годов: эта форма кино(теле)рекламы подразумевает *референциальность* как центральный принцип построения сюжетной канвы, мизансцены и си-

стемы персонажей. История модного дома и его образная типология, биография кутюрье-основателя, режиссерский стиль и персонажи его (ее) фильмов, а также массовые социокультурные процессы становятся множеством отправных точек для создания *фрагментарной и интертекстуальной драматургии* фэшн-фильма.

Проблематика конструирования идентичности посредством потребления символической продукции является теоретическим фундаментом данного исследования. Модная продукция, несущая в себе множество закодированных эстетических сообщений, представляет собой современный язык социокультурной коммуникации как основы нарративной структуры фэшн-фильма — в частности, в его *клиповой бездиалоговой форме*.

Несмотря на то что проблема «идентичностного» потребления является объектом культурологических и антропологических исследований начиная с эпохи 1960-х годов, вопрос теоретического определения коммерческих экранных форм, отражающих эти процессы в современной реальности, остается практически не исследованным. В качестве немногочисленных работ по этой проблематике можно привести монографию «Le film publicitaire, chef-d'œuvre» (фр. «Рекламный фильм, шедевр») 2024 года французского писателя Люка Шомарат [13] и статьи испанских маркетинг-исследователей Паломы Диаз Солоага и Летиции Гарсии Герреро [15, с. 45–61]. С другой стороны, большое количество фэшн-фильмов остаются вне официальных и неофициальных ресурсов индексации аудиовизуальных продуктов, как IMDb, AlloCiné или КиноПоиск. Сложность кино-

2 Англ. выражение *девочка-сорванец* (пер. сл. Cambridge Dictionary). Выражение употребляется сегодня в области эстетики для обозначения женского образа, строящегося на подражании «классическому» мужскому образу (одежда, стиль прически и т.д.)

ведческого анализа этих киноформ также усложняется тем, что количество публикуемой технической информации ограничено и часто закрыто для публичного доступа.

Целью данной работы является исследование и определение *фэшн-фильмов* как уникальных в своей структуре экранных форм внутри современного аудиовизуального и коммерческого пространства рекламы. Задачи включают в себя анализ влияния на *фэшн-фильм* феноменов нон-классической эстетики, таких как *кич*, *кэмп*, *ирония* и др. в контексте теории *пост-культуры* (В.В. Бычков) и «общества потребления», а также выявление влияния на *фэшн-фильм* (начиная с 1980-х годов) художественно-выразительных элементов и приемов музыкального видеоклипа.

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ МНОГОСЛОЙНОСТЬ ФЭШН-ФИЛЬМА

В отношении анализа процессов взаимодействия кинематографа и модных домов в конце XX — начале XXI века один аспект представляется особенно важным, а именно — сохранение исторического понятия *maison de haute couture*³, т.е. дома высокой моды. Этот аспект включает в себя задачи сохранения и распространения культурного наследия модного дома (передача специальных техник шитья от-кутю; содержание архивов рисунков и прототипов...), что подразумевает как профессиональную иерархию (от *кутюрье* до подмастерьев), так и общую коллективную идентичность. Все эти факторы отражают принципы исторической последовательности модного дома в отношении его сти-

листического направления, а также его признанную социокультурную ценность.

Возникшая на рубеже XX–XXI вв. необходимость постоянного (одновременно социокультурного и коммерческого) выживания модных домов создала почву для разнообразных проектов их медийной экспансии (новые модные образы, провокационная визуальная реклама, платные публикации в прессе...) ради привлечения внимания новых потенциальных клиентов. К этому периоду можно отнести появление первых проектов *фэшн-фильмов* (создаваемых для телеэкранов в 1980–1990-х гг.), посвященных в основном рекламе духов знаменитых модных домов, но отличающихся кинематографической драматургией. Французские и американские режиссеры, такие как Люк Бессон, Дэвид Линч, Ридли Скотт, начинают работать над созданием уникальных экранных проектов, одновременно коммерческих в своем назначении и художественных в своем исполнении.

Интересно, что чаще всего именно духи, как *институциональный* объект, являют собой основную точку отсчета в создании *фэшн-фильмов*, даже если другая модная продукция (одежда, товары для макияжа и пр.) того же модного дома также играют значимую роль в конструировании образа персонажа и мизансцены. Говоря о духах как культурно-историческом артефакте, необходимо упомянуть, что употребляемое в коммерции французское слово *parfum* происходит от лат. слова *perfumare* — «проходить сквозь дым». Исторические корни парфюмерии исследователи относят к культурам Древнего Египта и Месопотамии, где парфюмерия также была частью мистических практик [20]. В этом смысле стоит

3 Во Франции с 1945 года существует юридически закрепленный термин «haute couture», относящийся только к деятельности определенных рамками декрета предприятий. См.: Fédération de la Haute Couture et de la Mode, URL: <https://www.fhcm.paris/fr/notre-histoire> (дата обращения: 30.03.2026).

отметить семантическую многослойность духов как художественно-индустриально-го продукта: производимые в крупном масштабе, духи — в той или иной своей коммерческой версии, будь то *parfum* (фр. духи), *eau de toilette* (фр. туалетная вода) или *eau de cologne* (фр. одеколон) — обладают одной единственной и уникальной формулой парфюмерной композиции, остающейся неизменной (или почти неизменной) в течение всего времени своего производства. В частности, «индустрия парфюмерии организована абсолютно по-другому, чем, например, виноделие. <...> Люди часто спрашивают: «Изменяются ли <CHANEL> «N°5»? Отличается ли годовой урожай?» Но мы знаем, как именно они должны пахнуть, и моя работа заключается в том, чтобы следить за тем, чтобы они оставались такими, какими были всегда» [24], — заявляет французский парфюмер Оливье Польж, директор парфюмерного отдела CHANEL с 2015 года.

Таким образом, духи являются как эксклюзивным по формуле продуктом парфюмерного искусства, при этом индивидуально воспринимаемым, вступающим в уникальное соприкосновение и взаимодействии с телом человека, так и объектом «технической воспроизводимости». Напомним, что почти сто лет назад Вальтер Беньямин писал: «Даже в самой совершенной репродукции отсутствует один момент: здесь и сейчас произведения искусства — его уникальное бытие в том месте, в котором оно находится» [2, с. 19]. В контексте визуальной модной рекламы, в частности духов, дискурс Вальтера Беньямина относительно силы влияния *репрезентации* объекта технической воспроизводимости приобретает новый характер: нематериальность и *уникальность* аромата становится объектом эстетического исследования и интерпре-

тации — через персонажей, реквизит и мизансцену — в рекламных фотографиях, иллюстрациях и, наконец, *фэшн-фильмах*. Особенно важно отметить то, что именно кинематограф, в отличие от других видов изобразительного искусства, предоставляет возможность вписать модную иконографию в сложное динамическое драматургическое пространство экрана.

Активное распространение феноменов моды сегодня — как модных образов и изделий, так и модных социокультурных идей — подчеркивает факт обретения продуктами массового производства значимого символического статуса. Данные аспекты товарного приобретения для подтверждения и коммуникации идентичностей в *обществе потребления* были затронута еще в 1980 году Элвином Тоффлером в книге «Третья волна»: «...скромные футболки. Они производятся массово. Но новый, дешевый способ горячей печати делает экономичным нанесение рисунков или слоганов в очень небольших партиях. Результат — невиданный расцвет производства этих маек, позволяющих весело распознавать в носящих их поклонника Бетховена, любителя пива или порнозвезд» [9, с. 304].

Социокультурное позиционирование модной марки и тем более исторического модного дома, производящего множество линий своей продукции (коллекции высокой моды и изделий фабричного производства, парфюмерия, косметика...), является вопросом сложно выстроенных маркетинг-стратегий на всех уровнях бизнес-коммуникации, — в особенности учитывая все менее предсказуемые процессы в глобальном экономическом и социокультурном пространстве.

Духи-эмблемы, отражающие в себе принципы культурной стабильности их модного

дома (например, «N°5» от CHANEL), претерпевают в рекламных кинопроектах культурную *трансмутацию*, и — парадоксально — обнаруживают в ней свою эстетическую непрерывность, возможно, даже в большей мере, чем устоявшийся модный *гардероб* как часть перерабатываемой каждый сезон институциональной иконографии. Согласно Эди Слиману, бывшему директору линий одежды и парфюмерии французских марок Dior Homme и CELINE, «духи созданы, чтобы выстоять во времени, [ведь] они, верно, сопровождают нас и становятся едиными с нами, с нашей жизнью. Мода, в сравнении с духами], подобна *адольтеру*» [25].

В этом контексте можно выделить *временную много(разно)направленность* фэшн-фильма: *прошлое* — использование иконографии модного дома или марки как устоявшейся системы невербальной коммуникации и создание *мета-персонажей* (актер/актриса-отсылка) и *мета-пространств* (локация-отсылка); *настоящее* — кинематографическая интерпретация актуальной социокультурной повестки; *будущее* — ориентация на формирование желания у потенциальных клиентов идентификации с создаваемым визуальным (аудиовизуальным) экранным образом через приобретение продуктов модного дома или бренда.

Опираясь на эту темпоральную многослойность, фэшн-фильмы режиссеров, ищущих способы отражения на экране характера парфюмерной композиции, недоступной каким-либо чувствам кроме обоняния, подчеркивают и *современность*, и *вневременность* модных духов — и все это в контексте социально распознаваемого институционального наследия (модной ико-

нографии). Эффект «мадленки Пруста»⁴ бывает в этом случае и обратным: некоторые модные фильмы транслируются по телевидению или загружаются для публичного доступа на интернет-платформы одновременно с началом продаж духов и де-факто формируют контекст потребительского восприятия у тех, кто узнал о новых духах именно посредством кинорекламы.

Современные духи, как одновременно продукт массового производства и объект художественного произведения «личного пользования», становятся не только предметом художественно-коммерческой области человеческой деятельности, но и объектом антропологической проблематики, а также различных теоретических исследований и художественных практик. В частности, в рамках выставки «*Интимное пространство, от спальни до социальных сетей*», представленной в Музее декоративных искусств в Париже (в период 15.10.2024 – 30.03.2025), отдельное пространство было отведено духам как *онтологическому артефакту*: «Создание внешнего образа чаще всего происходит вдали от взглядов окружающих. Некоторые связанные с этим процессом объекты непрестанно сменялись или даже навсегда исчезали из обихода, как только выходили из моды, свидетельствуя, таким образом, о социальных изменениях. <...> Духи заявляют о себе либо в радиусе особой близости от человека, либо же посредством просторно распространяющегося шлейфа. Эти две типологии во многом свидетельствуют об отношении к другим людям, которое человек устанавливает» [19].

В случае фэшн-фильма, центральным объектом которого становятся духи, работа режиссера заключается не только в создании

4 «Мадленка Пруста» (фр. *La madeleine de Proust*) — метафорическое выражение во французской культуре, означающее предмет, вкус, звук или запах, вызывающие яркое воспоминание. Эта словесная метафора связана с романом Марселя Пруста «В поисках утраченного времени».

художественного пространства, но и помещении в него многослойной *системы репрезентаций* (герои-личности, объекты-символы, локации-отсылки...), а также установлении в нем особого *повествовательного ритма*. При этом, обозначая отсутствие какого-либо согласия зрителя на просмотр рекламного произведения как определяющую формат кинорекламы особенность, французский писатель и исследователь Люк Шомарат отмечает *самореференциальность* как характерную черту эстетики рекламного фильма, нацеленную на зрительский комфорт *распознавания* [13, с. 12].

Экранное движение как элемент символической невербальной коммуникации, ритм и рисунок движения тела актера и его одежды (созданной *согласно* телу и *для* тела) обретают особую значимость в *фэшн-фильме*. Эта малая киноформа предполагает *нарративизацию* модных объектов: (статичная) одежда и (неосязаемые) духи помещаются вместе внутрь динамического драматургического пространства посредством киноповествования.

Уникальная иконография каждого модного дома в *фэшн-фильме* воплощается, прежде всего, в образах персонажей (как в женских, так и в мужских), но также и на уровне мизансцены. Интимный символизм, входящий в стилистический словарь модного дома или марки, начинает играть важную роль в создании образов героев *фэшн-фильма*: интертекстуальность одежды и аксессуаров, со множеством исторических и культурных отсылок, расширяет смысловые рамки режиссерской драматургии. Важно также отметить, что коммерческий контекст принципов постоянной

краткосрочной капитализации модных индустрий (в частности, *сезонные циклы* выпускаемых модных коллекций) неизбежно оставляет культурный след «текущего момента» в *фэшн-фильме*, и он заметен как в образах персонажей, так и в элементах художественного пространства, воплощающих актуальные на момент своего создания эстетические тенденции.

ПОЛИСЕМАНТИКА И ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТЬ ЖЕНСКОГО ОБРАЗА В ФЭШН-ФИЛЬМЕ ПОСЛЕДНЕЙ ТРЕТИ XX ВЕКА

Начиная с 1970-х годов в эстетике больших модных домов и, соответственно, в *фэшн-фильмах* отражается новый «дух времени». Так, мотивы восточной чувственности и кэмп-прочтение⁵ эстетики ориентализма нашли отражение во множестве проектов модной индустрии 1970-х — в частности, в коллекциях кутюрье Ива Сен-Лорана и его скандальных духах *Orium* (фр. Опиум), ставших эстетической кристаллизацией его художественного направления: «...Императорский Китай вдохновил его на создание коллекции осень/зима 1977 года, для которой он представил театральный и преображенный образ страны. В том же году дизайнер подчеркнул эти азиатские веяния новым ароматом. “Едкий” *Orium* вызвал скандал, который принес ему всемирный успех» [22].

Именно *Orium* от Yves Saint Laurent, в ассоциации с эпатажными платьями

5 Кэмп (от фр. *se camper* — принимать позу чрезмерной манерности) — художественно-эстетический прием, для которого характерны театральность, наигранность, искусственность, гротеск. Термин «кэмп» вошел в широкий искусствоведческий дискурс после выхода в 1964 г. эссе американского теоретика искусства Сьюзан Сонтаг «Заметки о кэмпе».

и ярким макияжем его женщин, предстал в наиболее запоминающихся визуальных рекламных образах конце XX века. В частности, мотивы чувственного эскапизма и погружения в эстетический транс, навеваемые восточным пряным ароматом духов *Oriut*, нашли свое воплощение в фэшн-фильме 1990 года американского режиссера Дэвида Линча, уже известного сновидческой, сюрреалистической стилистикой своих фильмов и сериалов, с завораживающей музыкой Анджело Бадалamenti («Синий Бархат», 1986 г.; сериал «Твин Пикс», 1990—1991 гг.).

В коротком фэшн-фильме *Oriut* главная героиня, одетая в золотистое платье-халат с четко очерченной линией плеч (повторяющийся в творчестве Сен Лорана силуэт), поднимается на второй этаж своих просторных апартаментов в стиле *лофт* (напоминающих пространства галерей современного искусства типа MOMA или Centre Pompidou), чтобы погрузиться в состояние транса *наедине* с ароматом духов *Oriut*.

Планы-детали Линча подчеркивают *телесность* аромата: капля духов на скользящих по изогнутой шее пальцах, красный лак на ногтях и закрытые от наслаждения глаза, подчеркнутые голубыми тенями и черной тушью для ресниц, создают чувственный женский образ. Кинематографические эффекты наплыва кадров и расплывающегося «волнами» изображения отсылают к измененному состоянию сознания, в которое погружается героиня и к которому отсылает название самих духов.

Контраст эстетики мизансцены первой и второй половины этого фэшн-фильма — от полностью *индустриально освещенного* вестибюля (огромные «фабричные»

окна, минималистичная мебель ар-деко) до *полумрака* будуара (восточные мотивы обивки канапе, лакированные коромандельские ширмы⁶) — отражают *стилистическую дихотомию* модного проекта Ива Сен Лорана, осознававшего дуальность характера современных женщин. В созданных кутюрье силуэтах одновременно воплощался и образ независимой женщины-бизнесумен (например, в свободном сером брючном костюме в клетку), и образ чувственной светской львицы (как в упомянутом фэшн-фильме — в золотистом платье и с акцентным макияжем). «Большая разница между мадмуазель Шанель и мной состоит в том, что я пытаюсь преподнести женщинам стиль, который бы позволил им приспособить мои платья под их *собственный* стиль и позволить им *самим* выработать личность, тогда как женщина, одевающаяся в [образы от] Шанель, походит на саму мадмуазель Шанель» [26], — отмечал Ив Сен Лоран в интервью в марте 1968 года, — заметим, всего лишь за пару месяцев до знаменитых парижских студенческих протестов, ознаменовавших важные социокультурные сдвиги в обществе.

В это же время модный дом CHANEL, после смерти его создательницы Габриэль Шанель в возрасте 87 лет в 1971 году, предстал перед необходимостью эстетического обновления своей образной системы. Ставший в первой половине XX века радикальным проектом эстетической эмансипации женского образа, к 1970-м годам CHANEL воспринимался обществом как устаревшее буржуазное ателье от-кутюрье, стилевое направление которого уже не соответствовало эволюции женского образа и современной социальной реальности. Шанель отрицала

6 Коромандельские ширмы — ширмы с особой техникой нанесения изображения и лака, были изобретены в Китае в XIV веке.

не только ношение брюк и юбок выше колена в городском пространстве (не говоря уже о зарождающейся моде на джинсы), но и возмущалась в 1969 году, например, намерением человечества осваивать космос: «И зачем мы туда отправляемся? Почему мы хотим быть чем-то большим, чем просто человеком?» [14]

Одним из наиболее значимых фэшн-фильмов в рамках «обновления» дома CHANEL в эту эпоху стал *“La Piscine”* (фр. «Бассейн») 1979 года американского режиссера Ридли Скотта, посвященный духам N°5 (выпускаемым с 1921 года). В «Бассейне» Ридли Скотт представляет последовательность кадров-фрагментов в быстром монтажном ритме, демонстриру-

ющих последовательно виллу в разгар лета и пролетающий в небе самолет, женщину, которая снимает халат (показанную со спины так, что зрителю остается лишь догадываться, обнажилась ли она полностью или нет) и ложится у бассейна. Затем в кадре, словно мираж, «из ниоткуда» появляется мужчина в черных плавках, который прыгает в бассейн, плывет по направлению к героине и растворяется в воздухе возле нее. Мужской закадровый голос озвучивает рекламный слоган: “Share the fantasy” (англ. «Раздели фантазию»).

Как и Дэвид Линч в рекламном фильме для *Oriat*, Ридли Скотт в «Бассейне» обращается к теме телесной чувственности и состоянию измененного сознания

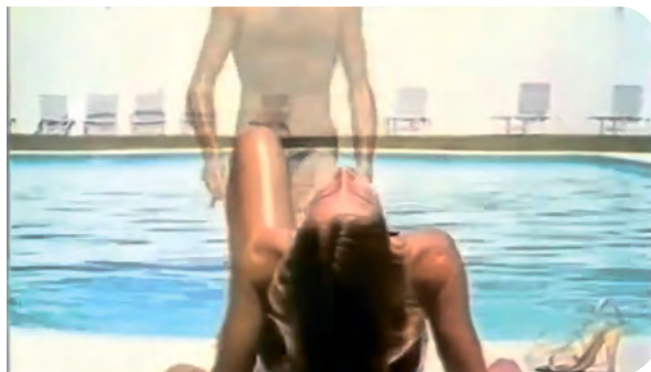
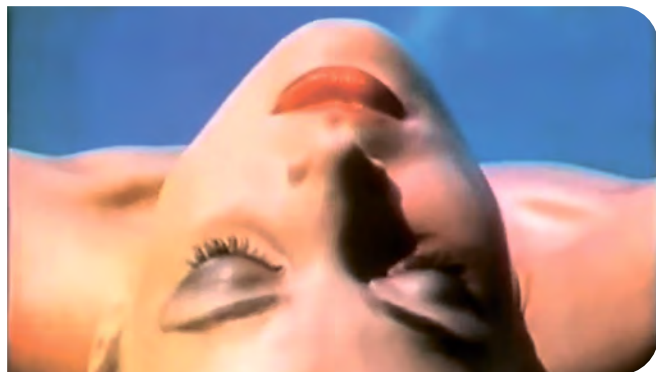


Рис. 1, 2. Кадры из фэшн-фильма «Бассейн» (реж. Р. Скотт, 1979)

ния — на грани иллюзии и действительности: один из первых кадров являет собой крупный план лица героини: зритель обращает внимание на ее яркий макияж и *закрытые* (то ли от солнечного света, то ли в мечтательном наслаждении) глаза. На экране как бы задается вопрос: существует ли в жизни героини мужчина, появляющийся затем в кадре, или это только фантом, плод ее воображения, *фантазия* во время летней сестры? Режиссер, кажется, предполагает своеобразный ответ: кем и каким бы ни был мужчина, *женщина Шанель в нем самом не нуждается*.

Этот драматургический ход отсылает к образу самой Габриэль Шанель, чья судьба (и, соответственно, карьера длиною в жизнь) отражает парадоксальный мотив женщины в «золотой клетке»: Шанель во многом обязана становлением и развитием своей модной империи богатым мужчинам-спонсорам ее проекта женской эмансипации (чему посвящена значительная часть книги-расследования Жюстин Пикарди «Coco Chanel: легенда и жизнь» [5]). Воплощают эту личную для Шанель тему и созданные ею кинокостюмы, например, для главной героини картины Алена Рене «В прошлом году в Мариенбаде» (*L'année dernière à Marienbad*, 1961). В книге «Мода и кино: 100 лет вместе. Как фильмы формируют тренды» историк кинокостюма Анна Баштовая подчеркивает их многозначность: «Объединяла все образы одна важная деталь — через перьевые пеньюары, широкие летящие рукава, россыпь бижутерии в виде золотых цепей прослеживался образ женщины-птицы, запертой в драгоценной клетке» [1, с. 105]. Этот образ воплотился и в рекламных проектах уже после смерти «великой Мадмуазель», в частности, в рекламном ролике духов ее имени — Coco — в 1991 году.

ОБНОВЛЕНИЕ ИКОНОГРАФИИ МОДНОГО ДОМА В СОВРЕМЕННОМ ФЭШН-ФИЛЬМЕ

Многочисленные проекты французского модного дома CHANEL в области кинорекламы в последние десятилетия отражают потребность исторического института в постоянной переработке собственного культурного наследия через создание новых контекстов идентификации с их образной системой. Рекламные проекты ставят целью установление диалога с новыми поколениями зрителей-покупателей, живущих в системе виртуальных коммуникаций и пространстве культурной эклектики.

Начиная с 1970-х годов по сегодняшний день CHANEL обращается к кинорежиссерам с целью создания кинорекламных кампаний, обновляющих образную типологию модного дома и отражающих — в той же мере, что и формирующих — новые образы-идентичности. Несмотря на то что этот модный дом выпускает линии лишь женской одежды и аксессуаров, благодаря его парфюмерно-косметическому направлению он капитализирует и мужские образы, начиная от рекламы туалетной воды *Pour Monsieur* (1955), выпущенной еще при жизни Габриэль Шанель, и заканчивая линейкой уходовых средств *BOY de CHANEL* (2019) и пятой вариацией туалетной воды *BLEU de CHANEL — L'Exclusif* (2025). Каждая из этих парфюмерных композиций была воплощена в различных мужских образах в рекламных кинопроектах.

Говоря о конструкции *образа-идентичности* в рамках современных проектов CHANEL, логичным было бы сначала рассмотреть работы английского режиссера

Джо Райта, который долгое время сотрудничал с модным домом. Автор экранизаций «Гордость и предубеждение» (*Pride & Prejudice*, 2005), «Искупление» (*Atonement*, 2007) и «Анна Каренина» (*Anna Karenina*, 2012) Джо Райт создал несколько *фэшн-фильмов* в рамках многолетнего рекламного проекта для парфюмерной воды *Coco Mademoiselle*. Благодаря Кире Найтли, английской актрисе, создавшей образы главных героинь в упомянутых выше экранизациях, Райт воплощает на экране современное отражение женщины Шанель, совместившей в себе и стиль векового модного дома, и характер аромата нового тысячелетия, выпущенного в 2001 году.

Помимо отсылок к образам британской актрисы и французской модистки, режиссер Джо Райт создает интертекстуальный диалог с типологией литературных героинь, воплощенных Кирой Найтли в экранизациях режиссера: Сесилией из «Искупления» (*Atonement*, 2001) по произведению Иэна Макьюэна; Элизабет из фильма «Гордость и предубеждение» (*Pride and Prejudice*, 1813) по роману Джейн Остин; Анной Карениной из одноименного романа (1878) Льва Толстого. В этом контексте важно также упомянуть и героиню Элизабет Свонн из фильма «Пираты Карибского моря: Проклятие Чёрной жемчужины» (*Pirates of the Caribbean: The Curse of The Black Pearl*, 2003) режиссера Гора Вербински, в котором Кира Найтли исполняет роль дочери британского губернатора, оставляющей буржуазный быт ради любви и вольной «пиратской» жизни.

Малые рекламные киноформы авторства Джо Райта отражают принципы специфической эстетики короткометражного *видеоклипа*, основывающиеся на стилистических приемах этого жанра. Решение режиссера использовать недиегетическую музыку как основу драматурги-

ческой структуры *фэшн-фильмов* для рекламы *Coco Mademoiselle* предопределяет их *клиповую структуру*: фактически это бездиалоговые короткометражные ролики, где киноповествование иллюстрирует смысл слов и темпо-ритмические характеристики музыкальной мелодии. К этому *фэшн-фильму*, как и к музыкальному видеоклипу, можно применить понятие «формульного повествования», предложенного американским культурологом Джоном Кавелти [11] и позволяющего выявить в экранной форме синтез архетипических образов и специфических приемов художественного повествования (приключение, любовная история (*romance*), тайна, мелодрама, чуждые (*alien*) существа и состояния).

Первый из серии *фэшн-фильмов* для *Coco Mademoiselle* являет собой относительно простой в своей драматургической структуре киноролик: это короткая история *светской львицы* в исполнении Найтли строится вокруг исполнения английской певицей Джосс Стоун композиции «L-O-V-E», изначально написанной и аранжированной для джазового афроамериканского певца Нэта Коула. Строку «Любовь — это все, что я могу дать тебе» этой песни можно также трактовать как отсылку к биографии самой Шанель, пользовавшейся покровительством и капиталом богатых мужчин ради социального и карьерного продвижения.

Мотив *игры отражений*, используемый режиссером и в двух последующих кинорекламах этой серии, в этом *фэшн-фильме* находит свое воплощение в виде множества зеркал в экранном пространстве: зеркало в будуаре героини, зеркала вестибюля, повторяющие зеркала знаменитой лестницы бутика CHANEL на улице Камбон в Париже, и, наконец, зеркала париж-

ской галереи Palais de Tokyo, где проходит выставка, посвященная героине.

История фэшн-фильма 2008 года для *Coco Mademoiselle* строится вокруг песни “It’s a Man’s Man’s World”⁷ (англ. *Это мужской, мужской мир*) 1966 года авторства американского певца Джеймса Брауна в исполнении английской певицы Джосс Стоун 2004 года. Интегрированная в драматургический контекст эстетики Габриэль Шанель, песня становится своеобразным гимном женщины Шанель — воплощаемая Кирой Найтли эмансипированная *мадмуазель*, избегающая интимного продолжения фотосессии с мужчиной-фотографом.

Драматургия фэшн-фильма *Coco Mademoiselle* 2014 года построена вокруг песни “She’s Not There” (англ. *Она не здесь*) английской рок-н-ролл группы The Zombies. Вышедшая в 1965 году, песня повествует о хитроумной и неуловимой женщине, разбивающей сердца мужчинам. Аналогично мотивам *зеркального отражения* в фильме 2007 года и *фотографии* в фильме 2008 года, мотив воспроизведения лица Найтли (*визуальный метаобраз*) также возникает и на экране в 2014 году — огромные цифровые экраны в современной арт-галерее демонстрируют множество фотографий и видео с актрисой, сама же она, превращаясь в блестящую пыль, исчезает (вспомним мотив «испарения» мужчины в упоминаемой выше кинорекламе духов «N°5» режиссера Ридли Скотта 1979 года).

Джо Райт делает финал символичным, полисемантическим и интертекстуальным. Главный герой (в исполнении Данилы Козловского) встречает неуловимую *мадмуазель* на «мосту влюбленных» в Париже (со множеством закрепленных на нем замков-сердец), но есть драматургический

нюанс: он стоит на мосту (сверху), а она подъезжает к нему на катере по реке Сене (снизу). Образно говоря, хоть мужчина де-факто традиционно занимает более *высокую* социальную позицию (напомним, что французские обращения *mademoiselle* или *madame* определяют женщину через ее статус по отношению к *мужчине*), но женщина имеет свободу *управлять* своей жизнью. В трех представленных фэшн-фильмах для *Coco Mademoiselle* режиссер Джо Райт инициирует эстетическую игру с образом Киры Найтли, уже устоявшимся в 2000-е годы благодаря ее упомянутым киноролям, одновременно давая художественную интерпретацию стилистики и личной философии самой Габриэль Шанель — ведь в конце концов именно она, так и не вышедшая ни разу замуж, осталась в истории вечной (и великой) *мадмуазель*.

Фэшн-фильм Софии Копполы “*In Hommage to Mademoiselle*” (2019), посвященный выставке-ретроспективе «MADEMOISELLE PRIVÉ» в Токио, представляет собой режиссерское высказывание, радикально отличающееся стилистически от фэшн-фильмов эпохи 2000-х и отражающее художественный стиль Копполы как режиссера, во многом основанный на современной поп-культуре, в том числе музыкальной (достаточно вспомнить стилистику фильма С. Копполы «*Мария-Антуанетта*», 2006). Основанный преимущественно на идее конструкции общего эстетического образа модного дома CHANEL, этот *фильм-коллаж* представляет зрителю в игровой форме и в быстром монтажном (и сопровождающем музыкальном) ритме множество визуальных образов, при этом часто задействуя полиэкранное изображение. Все эти образы нагружены модной символикой — от авторских графичных

7 Игра слов на английском языке, отсылающая к названию фильма «It’s a Mad, Mad, Mad World» (*Это безумный, безумный, безумный, безумный мир*, 1963) режиссера Стенли Крамера.



Рис. 3, 4, 5. Кадр из фэшн-фильма “Coco Mademoiselle Chanel” (реж. Джо Райт, 2008)

эскизов Шанель, черно-белых фотографий ателье в 1930-е годы и пленочной съемки Жаклин Кеннеди Онассис⁸ в розовом костюме⁹, кадров из игровых фильмов с участием знаменитых актрис в костюмах от Шанель — до фрагментов анимационных роликов серии “INSIDE CHANEL” (2012 — наст. вр.) и кадров модных дефиле последних лет.

В частности, Коппола задействует множество фотографий и кадров из игровых фильмов с актрисами, воплощавшими в разные эпохи образ *женщины Шанель* и долгое время сотрудничавшими с модным домом —

например, архивные кадры с Катрин Денев, Кароль Буке, Элизабет Тэйлор, Роми Шнайдер и Мэрилин Монро. В этом «дефиле» актрис на экране появляется и новое поколение актрис — представителей модного дома: например, видео с Лили-Роуз Депп — дочерью американского актера Джонни Деппа и французской актрисы и певицы Ванессы Паради (также в восемнадцатилетнем возрасте рекламировавшей духи Coco CHANEL в рекламном ролике 1991 года в образе птички в золотой клетке). На последних секундах ритмичного *монтажного фильма* Софии

8 Жаклин Ли Бувье Кеннеди-Онассис (1929–1994) — первая леди Соединенных Штатов Америки с 1961 по 1963 год при президенте Джоне Ф. Кеннеди (1917–1963). С 1968 по 1975 год — жена греческого предпринимателя-миллиардера Аристотеля Сократа Онассиса (1906–1975).

9 В “In Hommage to Mademoiselle” София Коппола включает документальные кадры киносъемки 1962 года Жаклин Кеннеди Онассис в розовом костюме Шанель — за часы до убийства ее мужа, американского президента Джона Фицджеральда Кеннеди, сидевшего в этот момент рядом с ней в автомобиле. Розовый костюм — являющийся «позволенной» копией шанелевской модели американского ателье Олега Кассини — стал чуть ли не главным артефактом этой трагедии. Костюм до сих пор хранится в Национальном управлении архивов и документации Колледж-Парк в США. Пятна крови, оставшиеся на костюме, не были удалены. До сих пор действует запрет на его публичную демонстрацию на протяжении 100 лет.

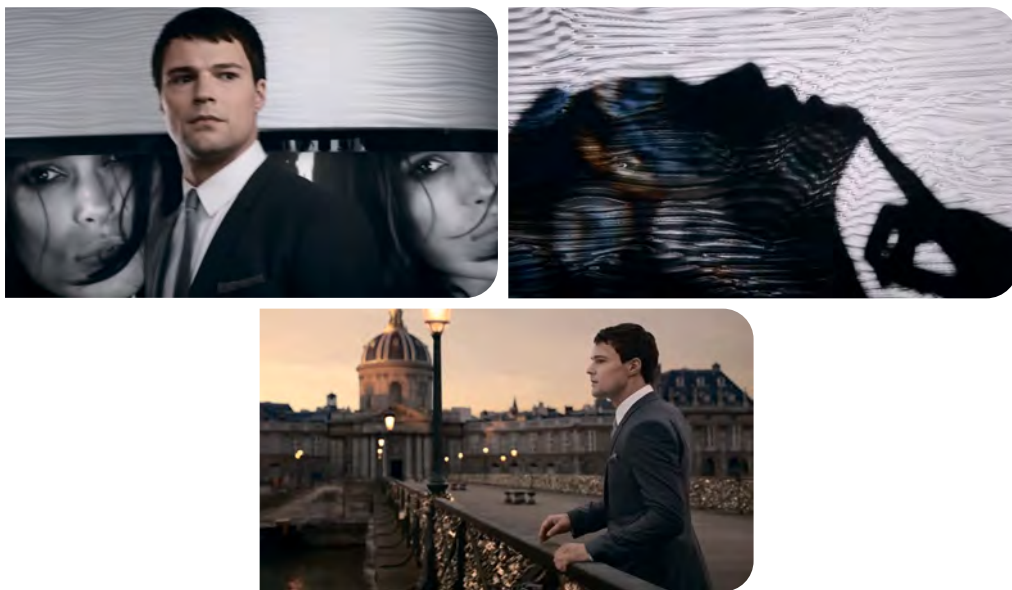


Рис. 6, 7, 8. Кадр из фэшн-фильма “Coco Mademoiselle Chanel” (реж. Джо Райт, 2014)

Коппопы появляется и сама *мадмуазель* Шанель — в форме анимированного рисунка авторства кутюрье дома CHANEL (с 1983 по 2019 г.) Карла Лагерфельда.

ИСТОРИЧЕСКИЙ КУЛЬТУРАЛИЗМ ФЭШН-ФИЛЬМА

Интертекстуальный диалог современной моды и наследия неореалистического кинематографа является главной характеристикой *фэшн-фильмов* итальянского режиссера Джузеппе Торнаторе для итальянской модной марки Dolce&Gabbana. Автор «Малены» (*Malèna*, 2000) — чувственной драмы о женском одиночестве и юношеской неуверенности в эпоху Второй Мировой войны в Италии (прославившей Моника Белуччи, также являющуюся лицом и амбассадором Dolce&Gabbana) — обращается в своем фэшн-фильме к культурному наследию стра-

ны, объединяющему кажущиеся несовместимыми эстетические направления эпатажного дизайнерского дуэта Доменико Дольче и Стефано Габбана и сентиментального режиссера-романтика Джузеппе Торнаторе.

Специфика образной типологии Dolce&Gabbana опирается, в своей сущности, на *архетипы* итальянской культуры, выраженные на протяжении истории в самых различных формах — от идеализированных представлений женского и мужского тела в скульптурах древнего Рима до ключевых киноперсонажей неореализма 1950-х. Коммерческая стратегия Dolce&Gabbana, начиная с первых проектов интеграции их модных образов в современное художественное пространство, основана на интертекстуальном диалоге образов визуального пространства.

Первые рекламные «репортажные» фотокмпании итальянского фотографа Фер-



Рис. 9. Кадр из фэшн-фильма “In Hommage to Mademoiselle” (реж. С. Коппола, 2019)

динандо Шанна противопоставляют *гламурные, кэмповые* модные женские образы Dolce&Gabbana повседневному городскому пространству. В интервью для Vogue Italia фотограф уточняет характер этой коллаборации: «...[Я] получил странный телефонный звонок от Доменико Дольче: он и Стефано Габбана хотели создать каталог с кем-то вне мира моды, и ему понравились мои “сицилийские” фотографии... Странная идея, я никогда раньше не фотографировал моду, и, честно говоря, я с некоторым подозрением отнесся к этому миру. Мы встретились, и в какой-то момент Габбана сказал: “Мы хотим, чтобы наш образ отражал его чувства” <...> Фотографии для двух произведших фурор каталогов, коллекций “Осень/зима и Весна/лето 1987 года”, заложили основу для визуального стиля Dolce&Gabbana, который наполняет стиль светом и тенью, цветом и тьмой <...> [Фотографии] делались как у репортера. Я ходил вокруг, и если что-то меня привлекало, я делал снимок... Но я чувствовал себя очень виноватым, потому что грешил Статьей 1 “Декалога репортера”: никогда не вмешивайся в реальность, ты должен быть невидим, как говорил Картье-Брессон» [23].

Режиссерская оригинальность Торнаторе заключается в создании, посредством *фэшн-фильмов*, художественного диалога между модными образами на грани кича (например, платья с крупным рисунком лимонов или мотивами керамики *майолика*), портновскими традициями и историей искусств Италии. Опираясь на чувственную театральность как ведущий принцип эстетической концепции модных кинореклам для Dolce&Gabbana, режиссер ставит целью подчеркнуть органичность сосуществования внутри современного итальянского эстетического пространства классических направлений искусств и ремесел с экспериментальными проектами, бросающими вызов устоявшемуся общественному восприятию моды, фотографии и кинематографа. Dolce&Gabbana также опираются в своей работе на эстетическую дихотомию: повторяющиеся вариации классического мужского «сицилийского» костюма и вечернего *смокинга* сосуществуют в их коллекциях с женскими платьями с ярким цветочным принтом, детскими рисунками («Осень/зима 2015») или с мотивом макаронных изделий *пенне* (коллекция «Весна/Лето 2017»).



Рис. 10. Кадр из фэшн-фильма “Dolce Rosa Excelsa, The Film” (реж. Дж. Торнаторе, 2016)

Духи, становящиеся основным объектом фэшн-фильмов Dolce&Gabbana, являют собой в этом контексте онтологически сложный объект, отражающий одновременно историческую преемственность культуры (традиции пошива классического костюма или сама тысячелетняя история парфюмерии) и художественное новаторство современной моды (изобретение новых мотивов и тканей, новые технологии крупной вышивки и закрепления искусственных кристаллов на одежде, новые парфюмерные композиции и т.д.).

Драматургия фэшн-фильма Джузеппе Торнаторе “Dolce Rosa Excelsa, The Film” (2016) обыгрывает культурную дихотомию: главная героиня, в исполнении легенды итальянского кино Софи Лорен, организует и руководит проектом по реконструкции заброшенного особняка эпохи Возрождения.

Руководя (скорее, дирижируя) монтажными работами, героиня Лорен выступает будто в роли матери молодых мужчин, открывающих за давно забетонированны-

ми стенами забытые сокровища (картины, скульптуры, старинную утварь и уцелевшие фрески). Режиссер подчеркивает это ироничной и в то же время интертекстуальной композицией кадра, где героиня на кухне (на фоне ярко-синей традиционной майолики на стене) занимается стряпней для ее молодой строительной бригады: нагромождение овощей наподобие натюрморта, а также два фаянсовых бюста персонажей с зелеными волосами и корзинами овощей на головах на заднем плане, отсылают к овощным «составленным головам» итальянского художника эпохи Возрождения Джузеппе Арчимбольдо.

Драматургической кульминацией этого трехминутного фэшн-фильма становится открытие полностью восстановленного особняка для гостей: мужчины переодеваются из рабочей одежды в черные классические костюмы — грандиозное событие требует соблюдения дресс-кода *black tie*¹⁰, — а героиня Лорен, наоборот, бросая

10 Black tie (англ. «черный галстук» или скорее «черный галстук-бабочка») — англоязычное название дресс-кода для вечерних светских мероприятий, подразумевающих стилистически сдержанные образы. В первую очередь, речь о мужском костюме — черный костюм-смокинг, черные туфли, белая рубашка и черный галстук-бабочка. В упоминаемом фэшн-фильме этот дресс-код соблюдается частично — герои надевают классический черный галстук, а не галстук-бабочку.



Рис. 11. Кадр из фэшн-фильма “Dolce Rosa Excelsa, The Film” (реж. Дж. Торнаторе, 2016)

вызов культурным стереотипам и символически проявляя солидарность с мужской командой в черных костюмах, с которой она работала, надевает черное платье из кружевной ткани, лишь подчеркивая губы помадой розового оттенка (визуальная отсылка к названию рекламируемых духов). Возвращаясь к интервью сицилийского фотографа Фердинандо Шанна, работавшего над рекламными фотопроектами для Dolce&Gabbana, он отмечает особую семантику черного цвета в его фотографиях и одежде модельеров (Доменико Дольче — тоже уроженец Сицилии): «...мы родились в месте, где солнце убивает, и мы научились ходить в тени, и, как сказал [итальянский прозаик] Джезуальдо Буфалино, свет — это скорбь. Для нас черный — это своего рода метафора, не тени, а судьбы» [23].

Группа молодых женщин, появляющихся на этом мероприятии, представляет собой стилистический антипод мужчинам в классических костюмах: каждая из них — в ярком платье-футляре с контрастным цветочным рисунком. Некий мужчина спрашивает имя одной из прибывших девушек (модель Кейт Кинг) в пла-

тье с крупным мотивом красных бутонов роз на темной ткани. «Роза», — отвечает она. Юноша — один из тех, кто участвовал в работах — услышав это, дарит девушке только что сорванный с куста цветок розы. Подчеркивая чувственность романтического момента, Джузеппе Торнаторе использует детали, чтобы передать также и характер аромата: план-деталь губ героини и бутона возле них, а также план-деталь ее ладони, на которую с бутона падает капля росы, подчеркивают телесность рекламируемых духов. Финал расширяет смысловой контекст этой рекламной истории: Роза дарит цветок героине Лорен, символически обозначая мотив преемственности поколений и вневременность образа цветка розы.

Также стоит отметить и полисемантику названия самой линейки духов: *Dolce* не просто отсылает к фамилии одного из дизайнеров, но и имеет независимое значение — прилагательное *dolce* на итальянском языке означает «нежный», «сладкий». *Dolce* в этом случае являются одновременно отсылкой и к итальянскому фразеологизму *dolce vita* (ит. «слад-



Рис. 12. Кадр из фэшн-фильма “Dolce Rosa Excelsa, The Film” (реж. Дж. Торнаторе, 2016)

кая жизнь»), и к одноименному фильму итальянского режиссера Федерико Феллини. К тому же слово *dolce* имеет значение и как музыкальный термин для обозначения выразительности исполнения: «нежно» или «ласково», что имеет непосредственное отношение к оригинальному музыкальному сопровождению итальянского композитора Эннио Морриконе в “*Dolce Rosa Excelsa, The Film*”: лиричная мелодия в оркестровой аранжировке сопровождает все действие картины.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Художественно-эстетическое исследование новых экранных форм, в частности, фэшн-фильма, выводит к социально-культурной проблематике коллективной (социально-классовой, субкультурной и пр.) и индивидуальной идентификации в современном социуме посредством потребления (интериоризации) символических объектов модной индустрии. Модная иконография может быть проанализирована через ее репрезентацию в новых экранных формах как социальный коммуникационный язык,

позволяющий режиссерам проводить эстетические идеи и образы модного учреждения (исторического или современного) через художественно-игровое пространство кинопроизведения — в современную социокультурную реальность.

В то же время анализ ряда фэшн-фильмов, произведенных по заказу исторических модных домов, дает основания для определения их как экранных *симулякров* (обращающихся к истории бренда XX века) в ситуации *коммуникационного потребления* в социуме цифровой эпохи XXI столетия. Уникальные художественно-нарративные экранные формы фэшн-фильмов, создаваемые кинематографистами для модных домов и брендов, в то же время дают основание для разработки теоретических концепций в отношении эволюции малой киноформы в *пост-культурном* социуме и художественной парадигме XXI века.

В тексте статьи были представлены лишь немногие примеры фэшн-фильмов, созданных признанными зарубежными режиссерами (при участии, что немаловажно, выдающихся кинокомпозиторов) и воплощающих принципы и приемы авторского кино

в драматургии, уникальной художественной стилистике, актерской игре, цветовом и световом решении кадра, а также в тенденции к интертекстуальности авторского высказывания через использование культурных кодов и архетипов в структуре фильма.

В отечественном кинопространстве присутствие фэшн-фильмов практически незаметно, если не считать продукции откровенно рекламного характера. В то же время современная социополитическая ситуация предоставила российским дизайнерам и модным домам возможность динамичного развития, что предполагает не только расширение производственных параметров и стимулирование покупательской активности, но и работу над культурно-историческим и художественным имиджем бренда. Российская культура во всем многообразии ее проявлений и богатого исторического наследия предоставляет для этого неисчерпаемые возможности. Стоит напомнить, что даже такие гранды высокой моды, как французские дома CHANEL и Yves Saint Laurent вдохновлялись русским балетом и музыкой (в частности, «Русскими сезо-

нами» Сергея Дягилева в начале XX века). Также стоит сказать, что российские модные дома Вячеслава Зайцева или Валентина Юдашкина получили в свое время международное признание именно благодаря укorenности этих кутюрье в пространстве русской культуры, архетипы которой прочитывались в продукции их модных домов.

Некоторые современные российские дизайнеры и модные бренды также ориентируются на культурные коды отечественного искусства и исторического наследия. Среди таких дизайнеров можно назвать Ульяну Сергеенко и модный дом Ulyana Sergeenko (входящий в парижский Синдикат Высокой моды), одной из главных миссией которого является сохранение и поддержание традиционных русских техник шитья и традиционных ремесел. И в этом отношении сотрудничество современных российских дизайнеров и кинорежиссеров представляется очень перспективным и способствующим развитию как дизайнерских брендов, так и современных художественных экранных форм.

ЛИТЕРАТУРА

1. Баштовая А. Мода и кино: 100 лет вместе. Как фильмы формируют тренды. М.: АСТ, 2022. 355 с.
2. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Немецкий культурный центр имени Гете, «Медиум», 1996. 240 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Издательский дом «Постум», 2015. 240 с.
4. Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства. М.: Прогресс-Традиция, 2012. 840 с.
5. Пикарди Ж. Coco Chanel: легенда и жизнь. М.: СЛОВО, 2016 [2010]. 344 с.
6. Провоторов Ф.М. Костюм как компонент кинообраза и индикатор социокультурных изменений в обществе // Вестник ВГИК. 2023. Т. 15, № 2 (56). С. 66–80.
7. Разлогов К.Э. Искусство экрана: от синематографа до интернета. М.: РОССПЭН, 2010. 287 с.
8. Разлогов К.Э. Метаморфозы идентичности // Вопросы философии. 2015. №7. С. 28–40.
9. Тоффлер Э. Третья волна. М.: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1999. 784 с.
10. Шарков Ф.И. Коммуникология: энциклопедический словарь-справочник. М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и Ко», 2009. 768 с.
11. Cawelti, J.G. Adventure, Mystery, and Romance: formula stories as art and popular culture. Chicago, London: University of Chicago Press, 1978. 336 p.

12. Chanel, G., Chazot, J. Coco Chanel, INA. URL : <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/video/caf91004225/coco-chanel> (дата обращения: 08.03.2026).
13. Chomarat, L. Le film publicitaire, chef-d'œuvre, Playlist Society, Nanterre, 2024. 134 p.
14. Coco Chanel en 1969: "Qu'est-ce que ça peut nous foutre, la Lune!", INA. URL : <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/coco-chanel-en-1969-qu-est-ce-que-ca-peut-nous-foutre-la-lune> (дата обращения: 08.03.2026).
15. Díaz Soloaga, P., García Guerrero, L. Fashion films as a new communication format to build fashion brands // *Communication & Society*. No.29 (2). 2016. Pp. 45—61.
16. Jean-Claude, E. Le Parfum. Paris: Presses Universitaires de France (Que sais-je), 7e éd., 2023 [2007]. 127 p.
17. Jovanovic, B. "Are We Witnessing the Quiet Death of Culture?", Vogue Adria, 18.02.2026. URL: <https://vogueadria.com/death-of-culture/> (дата обращения: 08.03.2026).
18. Kornhaber, S. "Is Culture Really Dead?", The Atlantic, 15.07.2025. URL: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2025/08/the-commons/683246/> (дата обращения: 03.03.2026).
19. Macel, C. L'intime, de la chambre aux réseaux sociaux. URL: https://madparis.fr/IMG/pdf/l-intime_livret-de-visite.pdf (дата обращения: 08.03.2026).
20. Rasmussen, S.C. Chemical Technology in Antiquity // American Chemical Society, 2015. URL: <https://pubs.acs.org/doi/book/10.1021/bk-2015-1211> (дата обращения: 08.03.2026).
21. Rothman, J. Is Culture Dying? // The New Yorker, 17.09.2024. <https://www.newyorker.com/culture/open-questions/is-culture-dying> (дата обращения: 08.03.2026).
22. Samuel, A. L'Asie rêvée d'Yves Saint Laurent, Musée Yves Saint Laurent, 2018. URL: <https://museeyslparis.com/expositions/asie-revee-yves-saint-laurent> (дата обращения: 08.03.2026).
23. Scalia, L., Scianna F. Ferdinando Scianna racconta quei mitici scatti di Marpessa nella Sicilia di Dolce&Gabbana, Vogue Italia, 23 июля 2023. URL: <https://www.vogue.it/article/ferdinando-scianna-sicilia-dolce-gabbana-marpessa>. (дата обращения: 08.03.2026).
24. Segalov, M., Polge, O. Smell of success: How Chanel No 5 gained a sprinkling of stardust // The Guardian, 20.10.2021. URL: <https://www.theguardian.com/fashion/2021/nov/20/chanel-no-5-fragrance-perfumer-olivier-polge> (дата обращения: 03.03.2026).
25. Slimane, H., Gianorio, R., Schmitt, A.-F. Entretien exclusif avec Hedi Slimane: "J'ai commencé un nouveau chapitre parisien" // Madame Figaro, 30 août 2019, consulté le 19 février 2026 : <https://madame.lefigaro.fr/beaute/hedi-slimane-ce-que-je-cree-est-ce-que-je-suis-celine-parfums-230819-166515> (дата обращения: 08.03.2026).
26. Yves Saint-Laurent et Mademoiselle Chanel, 1968 (INA). URL : <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/video/i17150040/yves-saint-laurent-et-mademoiselle-chanel> (дата обращения: 08.03.2026).
27. Waquet, D., Laporte, M. La Mode. Paris: Presses Universitaires de France (Que sais-je), 4e éd., 2014 [1999]. 127 p.

REFERENCES

1. Bashtovaya, A. Moda i kino: 100 let vmeste. Kak fil'my formiruyut trendy [Fashion and cinema: 100 years together. How movies form trends]. Moscow: AST Publ., 2022. 355 p. (In Russ.)
2. Benjamin, W. Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti. Izbrannye esse [A work of art in the era of its technical reproducibility. Selected essays.]. Moscow: Nemetskij kul'turnyj tsentr imeni Gete, «Medium» Publ., 1996. 240 p. (In Russ.)
3. Baudrillard, J. Simulyakry i simulyatsii [Simulacra and simulations]. Moscow: Izdatel'skij dom «Postum» Publ., 2015. 240 p. (In Russ.)
4. Bychkov, V.V., Man'kovskaya N.B., Ivanov V.V. Trialog. Zhivaya estetika i sovremennaya filosofiya iskusstva [The trialog. Living aesthetics and modern philosophy of art.]. Moscow: Progress-Traditsiya Publ., 2012. 840 p. (In Russ.)
5. Pikardi, Zh. Coco Chanel: legenda i zhizn' [Coco Chanel: Legend and life.]. Moscow: SLOVO Publ., 2016 [2010]. 344 p. (In Russ.)

6. Provotorov, F.M. *Kostyum kak komponent kinoobraza i indikator sotsiokul'turnykh izmenenij v obshchestve* [Costume as a component of a movie image and an indicator of sociocultural changes in society] // *Vestnik VGIK*, vol. 15, no.2, 2023, pp. 66–80. (In Russ.)
7. Razlogov, K.E. *Iskusstvo ekrana: ot sinematografa do interneta* [The art of the screen: from cinema to the Internet]. Moscow: ROSSPEN Publ., 2010. 287 p. (In Russ.)
8. Razlogov, K.E. *Metamorfozy identichnosti* [Metamorphoses of identity] // *Voprosy filosofii*, no.7, 2015, pp. 28–40. (In Russ.)
9. Toffler, A. *Tret'ya volna* [The third wave]. Moscow: OOO Firma «Izdatel'stvo ACT» Publ., 1999. 784 p. (In Russ.)
10. Sharkov, F.I. *Kommunikologiya: entsiklopedicheskij slovar'-spravochnik* [Communicology: an encyclopedic reference dictionary]. Moscow: Izdatel'sko-torgovaya korporatsiya «Dashkov i Ko» Publ., 2009. 768 p. (In Russ.)
11. Cawelti, J. G. *Adventure, Mystery, and Romance: formula stories as art and popular culture*. Chicago, London: University of Chicago Press, 1978. 336 p.
12. Chanel, G., Chazot, J. *Coco Chanel*, INA. Available at: <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/video/caf91004225/coco-chanel> (Accessed 08 March 2026).
13. Chomarat, L. *Le film publicitaire, chef-d'œuvre*, Playlist Society, Nanterre, 2024. 134 p.
14. *Coco Chanel en 1969: “Qu'est-ce que ça peut nous foutre, la Lune!”*, INA. Available at: <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/coco-chanel-en-1969-qu-est-ce-que-ca-peut-nous-foutre-la-lune> (Accessed 08 March 2026).
15. Díaz Soloaga, P., García Guerrero, L. *Fashion films as a new communication format to build fashion brands* // *Communication & Society*, 2016, no.29 (2), pp. 45–61.
16. Jean-Claude E. *Le Parfum*. Paris: Presses Universitaires de France (Que sais-je), 7e éd., 2023 [2007]. 127 p.
17. Jovanovic, B. “Are We Witnessing the Quiet Death of Culture?”, *Vogue Adria*, Available at: <https://vogueadria.com/death-of-culture/> (Accessed 08 March 2026).
18. Kornhaber, S. “Is Culture Really Dead?”, *The Atlantic*, Available at: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2025/08/the-commons/683246/> (Accessed 03 March 2026).
19. Macel, C. *L'intime, de la chambre aux réseaux sociaux*. Available at: https://madparis.fr/IMG/pdf/l-intime_livret-de-visite.pdf (Accessed 08 March 2026).
20. Rasmussen, S.C. *Chemical Technology in Antiquity* // *American Chemical Society*, 2015. Available at: <https://pubs.acs.org/doi/book/10.1021/bk-2015-1211> (Accessed 08 March 2026).
21. Rothman, J. “Is Culture Dying?” // *The New Yorker*, Available at: <https://www.newyorker.com/culture/open-questions/is-culture-dying> (Accessed 08 March 2026).
22. Samuel, A. *L'Asie rêvée d'Yves Saint Laurent*, Musée Yves Saint Laurent, 2018. Available at: <https://museeyslparis.com/expositions/asie-revee-yves-saint-laurent> (Accessed 08 March 2026).
23. Scalia, L., Scianna, F. *Ferdinando Scianna racconta quei mitici scatti di Marpessa nella Sicilia di Dolce&Gabbana*, *Vogue Italia*, Available at: <https://www.vogue.it/article/ferdinando-scianna-sicilia-dolce-gabbana-marpessa>. (Accessed 08 March 2026).
24. Segalov, M., Polge, O. *Smell of success: How Chanel No 5 gained a sprinkling of stardust* // *The Guardian*, 20 ноября 2021, Available at: <https://www.theguardian.com/fashion/2021/nov/20/chanel-no-5-fragrance-perfumer-olivier-polge> (Accessed 03 March 2026).
25. Slimane, H., Gianorio, R., Schmitt, A.-F. *Entretien exclusif avec Hedi Slimane : “J’ai commencé un nouveau chapitre parisien”* // *Madame Figaro*, 30 aout 2019, consulté le 19 février 2026. Available at: <https://madame.lefigaro.fr/beaute/hedi-slimane-ce-que-je-cree-est-ce-que-je-suis-celine-parfums-230819-166515> (Accessed 08 March 2026).
26. *Yves Saint-Laurent et Mademoiselle Chanel, 1968* (INA). Available at: <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/video/i17150040/yves-saint-laurent-et-mademoiselle-chanel> (Accessed 08 March 2026).
27. Waquet, D., Laporte, M. *La Mode*. Paris: Presses Universitaires de France (Que sais-je), 4e éd., 2014 [1999]. 127 p.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **09.03.2026**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **30.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **05.04.2026**

УДК: 778.03.0+778.5.03.071:1+778.85.03р (9)
[10.69975/2074-0832-2026-67-2-115-125](https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-115-125)



Научная статья | Research article



Полифункциональность и взаимодействие реального и воображаемого пространств в фильме А. Котта «Чук и Гек. Большое приключение»

О.А. Васильева¹

Всероссийский государственный университет кинематографии
 им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3.
 ORCID ID: 0009-0006-9475-6352 olgavslv2006@rambler.ru

Е.А. Русинова²

Всероссийский государственный университет кинематографии
 им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3.
 ORCID ID: 0000-0002-2270-7758 vgik.science@gmail.com

АННОТАЦИЯ

В статье анализируются особенности работы с пространствами диегезиса, представленными реальным и воображаемым мирами, в фильме Александра Котта «Чук и Гек. Большое приключение». Авторы рассматривают изменения функций каждого из них с позиции социально-психологических основ и фольклорно — культурной традиции, объясняющих особенности поведения персонажей и влияющих на способ выстраивания отношений в диалогической паре «персонаж — среда». Особое внимание уделяется вокализу Матери и теме Семьи, как основам поведенческой модели детей в экранной интерпретации рассказа Аркадий Гайдара.

ключевые слова

пространства реальности и фантазии в кино, встроенные пространства, амбивалентный характер пространств в кино, метадиегезис дошкольника, метадиегезис предпод-
 ростка, инициация, материнская песня, вокализ матери

для цитирования

Васильева О.А., Русинова Е.А. Полифункциональность и взаимодействие реального и воображаемого пространств в фильме А. Котта «Чук и Гек. Большое приключение» // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 115–125. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-115-125>

¹ **Ольга Алексеевна Васильева**

аспирант ВГИКа, доцент кафедры звукорежиссуры ВГИКа
 Author ID: 1341639;

² **Елена Анатольевна Русинова**

доктор искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой звукорежиссуры ВГИКа.
 Author ID: 424081

© О.А. Васильева, Е.А. Русинова, 2026

The Polyfunctionality and Interaction of Real and Imaginary Spaces in A. Kott's Film "Chuck and Geck. A Big Adventure"

Olga A. Vasilyeva¹

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

ORCID ID: 0009-0006-9475-6352

olgavslv2006@rambler.ru

Elena A. Rusinova²

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

ORCID ID: 0000-0002-2270-7758

vgik.science@gmail.com

ABSTRACT

The article analyzes the interplay of diegetic spaces in the real and imaginary worlds in Alexander Kott's film "Chuck and Geck. A Big Adventure". The authors consider the changes in the functions of both from the perspective of socio-psychological foundations and folklore traditions that explain the characters' behavior and affect the character-environment dialogue. Special attention is paid to the vocalization of the Mother and the theme of the Family, as the sources of children's behavioral patterns in the screen adaptation of Arkady Gaidar's story.

keywords

spaces of reality and fantasy in cinema, embedded spaces, ambivalent nature of spaces in cinema, meta-diegesis of the preschooler, meta-diegesis of the pre-adolescent, initiation, maternal song, vocalization of the mother

for citation

Vasilyeva O.A., Rusinova E.A. The Polyfunctionality and Interaction of Real and Imaginary Spaces in A. Kott's Film "Chuck and Geck. A Big Adventure" // *Vestnik VGIK* 2026, vol. 18, no. 2, pp. 115–125. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-115-125>

¹ **Olga A. Vasilyeva**

Post-graduate student, Associate Professor, Department
of Sound Engineering, Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK)
Author ID: 1341639;

² **Elena A. Rusinova**

Dr. Sci. (Art History), Professor, Head of the Department
of Sound Engineering (VGIK). Author ID: 424081

*Экран говорит не каким-либо одним голосом,
а, как сама жизнь, говорит многими голосами,
и каждый зритель слышит тот из них,
который отвечает его внутреннему камертону.*

Лотман Ю.М., Цивьян Ю.Г. «Диалог с экраном» [6, с. 10]

Современный отечественный кинематограф все чаще обращается к любимому во все времена жанру киносказки, с одной стороны, опираясь на сформированный опыт, а с другой — находясь в поиске новых, интерпретирующих традиционные сюжеты и приемы, форм, сближающих киносказку и современность. Такой подход объясним не только возможностями жанра, дающими свободу фантазии режиссера и его авторскому высказыванию, но и универсальностью диалога со зрителями, поскольку простота сюжета и семантическая многоуровневость привлекают представителей разных поколений.

За прошедший век киносказка претерпела большие изменения, не только в части ухода от канонов повествования и изобразительности, но в интерпретации архетипов, поиска новых видов «сказочности», определяющих идеологическое влияние и влияющих на коллективное сознание. Киносказки последних десяти лет отличаются переосмыслением фундаментальных бинарных оппозиций, частой монструозностью положительных персонажей, смещением нравственных основ их поведения и игнорированием культурного кода [4]. В этом контексте особняком стоит кинокартина Александра Котта «Чук и Гек. Большое приключение», являющаяся примером авторского высказывания, основанного на рассказе Аркадия Гайдара «Чук и Гек». Режиссер следует национальным чертам киносказки и ориентируется на семейную аудиторию, при этом в процессе режиссерской интерпретации сюжет рассказа обретает черты

волшебной сказки, но отнесенность к советскому периоду истории нашей страны при этом сохраняется.

РЕАЛЬНОСТЬ И ФАНТАЗИИ: ЕДИНСТВО МЕСТА ДЕЙСТВИЯ ФИЛЬМА «ЧУК И ГЕК. БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

Действие фильма разворачивается в разнообразных локациях, они включают как пространства, обжитые людьми («город, лучше которого нет на свете», вокзал на станции «Тайга», геологоразведочную станцию «Счастье-1»), и пространство, находящееся во власти Природы (Лес у Синих гор). Режиссер Александр Котт органично включает мистические элементы в реалистическую картину мира и формирует временно проявляющееся ирреальное (магическое) пространство (сказочная пещера Хозяйки Медной горы, ожившая куколка мамы), что отсылает к приему магического реализма. Главные действующие лица фильма — дети, которые вписаны в мир взрослых, созданный по законам и понятиям взрослых, а детский взгляд на это пространство выстраивается на разнице мировосприятия — дети осваивают взрослый мир, опираясь на универсальные локусы, значимые для детского территориального поведения [7]. В этом контексте фильм «Чук и Гек. Большое приключение» дает обширный материал для анализа. В нашей работе мы рассмотрим, какие именно «связи картины мира» выражены

посредством пространственных отношений, попытаемся соотнести их с «универсальным объектом» и определить, какую художественную модель мира они собой являют [5, с. 387–392].

Пространства в фильме амбивалентны: ни одно из них не проявляется как абсолютно реальное или как абсолютно магическое. Тайга и Лес у Синих гор — одновременно место работы Отца (В. Вдовиченков) и среда обитания Хозяйки Медной горы (М. Софронова), в ночном поезде всем заправляет монстриальная Проводница (Р. Дмитренко), в коммунальной московской квартире, где разворачивается действие до отъезда семьи Серёгиных, проживает злая Соседка (Н. Коляканова), которая на общей кухне то ли белье кипятист, то ли зелье варит и вполне может оказаться ведьмой. Таким образом, действие картины «Чук и Гек. Большое приключение» разворачивается в сложной системе пространств, встроенных друг в друга, проявляющихся в зависимости от того, кто в нем находится и каким образом действует. Также это дает основу для встраивания мира потусторонней силы, принимающей различные обличья, а иногда наблюдающей за приключениями семьи Серёгиных с высоты птичьего полета. Мир взрослых в контексте истории о детских переживаниях служит пространством, которое определяет ролевые и социальные отношения персонажей, он в целом наполнен узнаваемыми типажам, обуреваемыми страхами и страстями, и служит референтом реалистического, материального мира. У взрослых персонажей фильма есть профессии, которые, создавая коннотации, помогают зрителю достраивать психологический портрет каждого из них. Особое место в этой системе занимают субъективные пространства Чука и Гека, встро-

енные в пространство взрослого мира через аналогии и противопоставления, скрытые от остальных действующих лиц, — они обеспечивают сюжетные повороты истории, визуализируют личный духовный путь каждого брата и трансформацию в процессе инициации. Следовательно, мир взрослых создает условия для строительства детьми собственного мира, основанного на фантазии и подчиненного их правилам, «играя» в который, они ставят под сомнение правильность устройства мира взрослых, хотя и стремятся походить на них, в первую очередь, на своих родителей. Именно эти обстоятельства формируют подтекст фильма: детские фантазия и воображение способны решать задачи, неподвластные взрослым.

СЛУЖЕНИЕ РОДИТЕЛЬСКОМУ ДОЛГУ И КУЛЬТ ДЕТСТВА НА ЭКРАНЕ И В КНИГЕ

В рассказе Аркадия Гайдара «Чук и Гек» [3], опубликованном в 1939 году, представлена семья как обязательное условие времен соцреализма — крепкая и нерушимая, готовая пройти все житейские испытания. Персонажи Матери и Отца не называются личными именами — только семья Серёгиных. Они становятся для читателей обобщенными, выполняющими социально значимую роль служителями благополучию страны: Мать — заботливый воспитатель нового поколения граждан, сопровождающая детей в непростом путешествии, а Отец — идеал мужественности, геолог, выполняющий государственную задачу по поиску важного для промышленности страны молибдена. В рассказе, до конца произведения, Отец представлен глазами детей: они видят его большим, смелым

и во всем ориентируются на него. В фильме Александр Котт сохраняет гайдаровскую схему идентификации основных персонажей в общих чертах, но не без интерпретации. Он персонифицирует Отца и Мать, вводя элемент личного общения — в своем письме Серёгин называет Мать (Ю. Снигирь) по имени, ласково обращаясь к ней Маруся. В родителях кинематографической версии вообще больше человеческого: так, Отец, скучая по детям, вручную рисует портреты сыновей, у Матери есть ее персональный талисман, указывающий на корни и преемственность поколений — куколка, доставшаяся ей от мамы, — которым она дорожит, которую без спроса ее младший сын берет в поездку, по которой Отец узнает о присутствии его жены в глухом лесу. В фильме семья выступает кинематографическим символом, в которой сильной фигурой выступает Отец. Выбирая между родительским долгом и долгом человеческим, Отец отдает предпочтение первому — человеческий долг будет выполнен через родительский. Эта тема реализуется в картине, аккумулировав разнообразные сюжеты и смыслы XX века — семьи без Отца, но с памятью о нем; семьи с далеким, но достижимым Отцом; семьи с любящим, но недостижимым Отцом, — выстраивая отношение к самой важной ценности в жизни человека — родительству, ценности семейных связей. Взаимоотношения родителей в фильме реализуются через детей, на почве общей заботы о них: только опасность, грозящая детям, соединяет супругов. Культ детства и культ ребенка — заслуга немецких романтиков перед человечеством. Мысль о том, что «в детях нам дана как бы этимологизация жизни, в них ее первослово... в детях максимум возможностей, которые рассеиваются и теряются

позднее» [1, с. 31], берущая начало на рубеже XVIII–XIX веков, серьезно повлияла на развитие педагогической мысли и положила начало формированию особого внимания к эмоциональным потребностям ребенка, уважительного отношения взрослых к его личности.

Линия детей — Чука и Гека — приоритетно развивается на фоне линии родителей. Режиссер фильма А. Котт и продюсер А. Готлиб, разрабатывая сюжет рассказа А. Гайдара, изменили возраст братьев. Относя мальчиков к разным возрастным группам, создатели фильма (сценарий В. Аркуши и Д. Чернякова) задали траекторию пути для каждого из них с целями, соответствующими эмоциональным потребностям и этапам формирования личности дошкольника и предпододростка: в экранной версии Чук (Андрей Андреев) — дошкольник, не умеющий читать, а Гек (Юрий Степанов-младший) — пионер, следовательно, ему не менее десяти лет.

В книге «Секретный мир детей в пространстве мира взрослых» психолог М. Осорина [7], описывая феноменологию детского территориального поведения, объясняет его жаждой познания мира и необходимостью научиться жить в нем. В фильме «Чук и Гек. Большое приключение» в художественной форме представлен универсальный опыт такого поведения дошкольника и предпододростка. Пространство внутреннего (субъективного) мира каждого из них — индивидуально и одновременно узнаваемо взрослыми зрителями. Через субъективные пространства мальчиков выражен конфликт между правилами и требованиями взрослого мира к детям и потребностью детей в тайной, независимой от взрослых, жизни.

Поведение Чука типично для мальчика его возраста. Будучи дошкольником,

с одной стороны, он уже испытывает интерес к «большому миру» и желание осваивать этот мир самостоятельно, с другой — безгранично доверяет родителям и не готов потерять их из виду. Выбор игрушек в качестве проводников отражает характерную «склонность наделять неживые предметы душой, внутренней силой и способностью к самостоятельной внутренней жизни» [7, с. 68].

Бессознательные ожидания Чука и Гека от поездки к Отцу выражены через вещи («самое необходимое», по словам Матери), собранные в дорогу: Чук складывает в чемоданчик игрушки, а Гек деловито упаковывает свитер («для тепла»), книги («для ума»), веревку («для страховки») и нож («а без ножа вообще никуда»). Для обоих предстоящее путешествие на другой конец страны — приключение, только для Чука — это визит в сказочный мир, а для Гека — испытание, полное опасностей. Мир Чука — мир, в котором у Хозяйки Медной горы лицо Матери, а игрушки увеличиваются в размерах и становятся волшебными проводниками и помощниками, при этом у одного из помощников, Всадника, — лицо Отца. Чук видит сны, его первый сон побуждает мальчика покинуть базу «Счастье-1» и отправиться в Лес на помощь Матери, ушедшей на поиски Отца, сон в пещере и встреча с Хозяйкой Медной горы способствуют обретению молибдена, который становится предметом поисков для Чука. Этап перехода Чука из одной возрастной группы (дошкольника) в другую (предподростка) решен в фильме как путь героя волшебной сказки, который начинается «с желания иметь что-либо и развиваясь через *отправку* героя из дома, встречу с *дарителем*, который дарит ему *волшебное средство* или *помощника*, при помо-

щи которого *предмет поисков* находится» [8, с. 168].

Субъективное пространство Гека более материалистично — это мир мальчика предподросткового возраста, имеющего личную тайну, которая «позволяет ему почувствовать свое “Я” как ограниченное, выделенное из окружающего мира, вмещающее своей внутренней жизни» [7, с. 227]. Именно это и толкает Гека на «верные», принимаемые им в одиночку, решения (например, сожжение телеграммы, которое вызывает к жизни (активирует) его метадиегезис, выраженный через карту — план путешествия, альтернативный взрослому). Гек преодолевает препятствия, применив практические знания, полученные из популярных научно-практических журналов, а смекалка и воображение помогают соорудить из обыденных предметов — пионерского галстука и фонарика — грозное оружие против стаи волков. Путь Гека — предыстория другого героя А. Гайдара — Тимура, который еще не собрал свою команду для важного и полезного дела, не придумал и не создал свой штаб с тайной системой оповещения.

Прямое взаимодействие субъективных пространств братьев отсутствует (они не видят общих снов, их мечтания не пересекаются), но материальные приметы и знаки этих пространств присутствуют в общем диегезисе и интегрированы в событийный ряд истории: Гек показывает Чуку карту-план поездки к Отцу через всю страну, убеждает не рассказывать Маме о телеграмме; потерянные игрушки Чука в их реальном, бытовом воплощении, прокладывают для Гека маршрут поиска брата. Для братьев важными вехами инициации являются отношение к тайне и отношение друг к другу. Мать, после ссоры на концер-

те, велит мальчикам взяться за руки в знак примирения. Они повинуются, но каждый прячет за спину свободную руку со скрещенными указательным и средним пальцами, демонстрируя, что примирение — ложное. Позже Чук выскажет Хозяйке Медной горы свое единственное желание — «всех увидеть», в том числе «злого Гека», который «хороший, просто не знает, что он хороший», а Гек найдет спящего младшего брата в пещере, проведет над пропастью и спасет от волков. В момент истинного примирения и воссоединения в Лесу братья достигнут согласия и по другому вопросу — Мать должна узнать правду о телеграмме. В финале, на фоне единодушного обещания не врать Маме, Чук заговорщицки спрашивает Гека, умеет ли он хранить тайны, фиксируя итог инициации, — у младшего появляется потребность в секретной жизни и в эту секретную жизнь он готов впустить (посвятить) не родителей, не игрушки, а старшего брата. Согласие главных героев и объединение их в пространстве общей тайны знаменует переход обоих к следующему этапу взросления.

«В художественном произведении... перед нами предстает некий особый мир — со своим пространством и временем, со своей системой ценностей, со своими нормами поведения — мир, по отношению к которому мы занимаем (во всяком случае, в начале восприятия) позицию, по необходимости внешнюю, то есть позицию постороннего наблюдателя. Постепенно мы входим в этот мир, вживаемся в него, получая возможность воспринимать его, так сказать, “изнутри”» [9, с. 224–225]. Чук и Гек — не только будущее взрослых Серёгиных (и страны), дети повторяют путь инициации, который в свое время прошел их Отец, настоящее Отца обозначает бу-

дущее мальчиков и предвосхищает путь, который пройдут его дети.

ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ПРОСТРАНСТВА И УСЛОВНОСТЬ ЭКРАННОГО ВРЕМЕНИ

Фильм перенимает прием рассказа А. Гайдара, сохраняя сказовый стиль не только в сценах чтения произведений П. Бажова [2], но и в эпизодах повествования о семье, выдержанных в фольклорно-мифологическом стиле, обогащая его цитатами из книг, аллюзиями из игровых и мультипликационных фильмов. Так, Чук в пещере равен Даниле — мастеру, очарованному Хозяйкой Медной горы (она же — Куколка Матери, соотношенная со Снежной Королевой из мультипликационного фильма (1957 г.), нарисованной с Марии Бабановой и озвученной ею же. Королева смотрит на детей сквозь зеркало (и Герда видит ее), а потом заглядывает в окно (ее видят Кай и Герда), равно как Чук видит Хозяйку сквозь стекло окна в финале).

Тема письма и желание детей увидеть Отца, который находится в нематериальном для них Лесу у Синих гор («в некотором царстве, в некотором государстве») и без которого им «скучно» в «лучшем городе Земли», дает свободу для большого путешествия в Сибирь, с остановками, которые, как Вокзал, можно рассматривать в качестве портала из мира детей (свой мир) в мир взрослых (Другой мир), где они обретают помощников. Метадигетические пространства рассказывают о мечтах, страхах, желаниях и заблуждениях Чука и Гека, объясняют их поступки во внешнем, видимом пространстве, которое готово временами подчиниться и принять правила игры детского мира:

неожиданно возникший проводник — ямщик (А. Самойленко) со станции «Тайга» до станции «Счастье-1», смотрительница станции (Ю. Бутакова), пугающее ожившее волшебство (Козел, интерпретация Серебряного копытца из сказа П. Бажова), красный пионерский галстук, остановивший стаю волков, тайна молибдена, которая не открылась взрослым, но явилась детям и др. Это путешествие становится «дорогой к себе» и «дорогой к семье», в результате которой дети проходят инициацию.

Условность пространства повествования проявляется не только в сценах перехода в мир фантазий, но в условном времени действия [6]. Поскольку речь идет о молибдене, можно предположить, что это 1930-е годы, как и в рассказе А. Гайдара, но празднование Нового года (который был реабилитирован после длительного запрета в 1935 г.) с боем курантов указывает на 1970-е годы, когда появились телевизионные трансляции, сопровождавшиеся звоном колоколов Спасской башни. Бой курантов в фильме скорее соединяет столицу и Тайгу (куранты работают как звук — знак), да и сам праздник Нового года носит символический смысл — он оформлен в традиции дореволюционных гуляний. К периоду 1970-х годов относится и звучащая в пространстве диатезиса песня (вокализ) Матери на музыку советского композитора Аркадия Островского «Я очень рад, ведь я, наконец, возвращаюсь домой» (1965). Она получила широкую известность благодаря виртуозному исполнению Эдуарда Хилия в канун 1967 года (в его версии вокализ носит название «Трололо»). Песне отводится особое место и в литературном произведении, и в фильме. В рассказе в сцене единения семьи — празднования Нового года —

звучит песня, заменившая общий танец. Запевалой выступает Гек: «Потом танец окончился, и люди попросили, чтобы Гек спел песню. Гек не стал ломаться. Он и сам знал, что умеет петь песни, и гордился этим. Баянист подыгрывал, а он им спел песню. Какую — я уже сейчас не помню. Помню, что это была очень хорошая песня, потому что все люди, слушая ее, замолкли и притихли» [3, с. 73–75]. Сплоченность, единение, обретение счастья выражаются через общий танец в избушке, праздничную песню Гека и бой курантов, которые «...сейчас слушали люди и в городах, и в горах, в степях, в тайге, на синем море» [3, с. 78]. В фильме силой песни обладает Мать мальчиков. Вокализ в ее исполнении звучит дважды в разных по содержанию сценах, а, следовательно, выполняет разные драматургические функции. Первый раз зрители слышат ее в эпизоде на концерте, во время которого происходят мистические вещи — младший ребенок, заботящийся о том, чтобы Чужой дядька (претендент на внимание матери), опоздавший на концерт (Р. Мадянов), не занял место, предназначенное для Отца, подкладывая на сиденье игрушечного Всадника, упускает заводного Зайца, который врывается на сцену и приоткрывает Чуку свою волшебную природу. В концертном зале вокализ Матери транслирует детям спокойствие — несмотря на внешнюю угрозу и попытки нарушить их гармоничный мир, каждый получает свою информацию, слыша знакомую песню. Внешние условия — переполненный незнакомыми зрителями концертный зал, официальная обстановка, парадные интерьеры, несколько не смущают детей — ведь вокализ поет родной человек: именно энергичное исполнение вокализа в зрительном зале переносит Чука в волшебный мир фантазий. Он ви-

дит как Зайчик-воин с барабаном оживает и вырастает в размерах, преодолевая все границы, встает на защиту чести и целостности семьи. По существу, первое отношение с внешним миром Чук устанавливает во время концерта. Так, режиссер фильма открывает тему самоопределения Чука во внешней жизни, уводящей его далеко за пределы дома и за пределы взаимной видимости и взаимной досягаемости с Матерью... [7, с. 85–87]. Оканчивается его погружение в мир собственных переживаний вместе с вокализом. Второй раз вокализ звучит в таежных лесах в сцене с медведем, когда сил для решения проблемы оказывается недостаточно и герои, следуя совету проводника — Сторожа (А. Попов), не только песней Матери защищаются от страшного животного, но и вызывают Отца, который выходит к ним из Леса на звук вокализа и, в доступной ему манере, подхватывает музыкальный тон. Акустическое решение сцены ведет к встрече родителей, которая происходит уже на фоне хорового (вместе с мальчиками) исполнения. Новый год наступает только благодаря объединению Семьи и общего пропевания вокализа-лейттемы Матери.

Песня Матери (вокализ) в фольклоре ассоциируется прежде всего с колыбельной, которая выполняет эмоциональную функцию (для малышей — отсылает к ощущениям в утробе, приведение младенца и матери к единому биологическому ритму — воссоединение, успокоение), а для детей постарше — воспитательную функцию, поскольку рассказывает разные сюжеты, формирующие в их сознании определенную картину мира. Колыбельная Матери и Мать, исполняющая ее, наделяются сверхсилой, способной исцелять, защищать, оберегать, приравниваясь по силе действия к молитве. Отсут-

ствие слов в песне Матери в фильме дает нам скрытый сигнал к тому, что информативная часть давно усвоена мальчиками. Режиссер подчеркивает их готовность к размыканию контура дома и желание совершить большое путешествие к взрослению, пройти инициацию и приблизиться к Отцу, на которого они оба хотели быть похожими. Так послание песни Матери переносится режиссером в плоскость изобразительного ряда — не дублируя текстом изображение, но овеществляя, как бы материализуя его, тем самым расширяя сюжетную линию жизни персонажа, открывая зрителю внутренний мир ребенка.

Продолжая традиционный взгляд на песню Матери, мы можем отметить, что именно детская память, поддержанная родовым опытом, и голос Матери, как призыв и вместе с тем успокаивающий магический звук, помогают выжить при встрече с медведем. Мобилизовавшись, подхватив вокализ Матери, путешественники совершают серию действий, которые спасают их от гибели. А сила любви и единения, вложенная Матерью в вокализ, создает условия для благополучного развития сюжета. Помимо материнской песни, воссоединению способствуют физические и духовные усилия мальчиков: проходя свой индивидуальный путь, братья совершают важное для семьи и страны открытие — находят молибден. Чук получает слиток в подарок от Хозяйки Медной горы, а Гек замечает на стенах пещеры следы выхода породы. Таким образом, с опорой на силу родителей и веру в целостность Семьи завершается инициация основных действующих лиц сказки — братьев Серегиных: путь пройден, *предмет поисков* найден.

Благодаря возможностям кинематографа и авторской разработке режиссером

Александром Коттом сюжета рассказа Аркадия Гайдара действие фильма «Чук и Гек. Большое приключение» разворачивается в сложной системе пространств, встроенных друг в друга и носящих амбивалентный характер. Реалистичное пространство действия, обжитое людьми, являет черты скрытого магического, как только основные действующие персонажи — братья Гек и Чук — взаимодействуют с ним. Пространство, находящееся во власти Природы, интерпретируется детьми как априорно сказочное, изображенное в фольклорно-мифологической традиции, но обогащенное цитатами из книг и аллюзиями из игровых и мультипликационных фильмов, знакомых отечественному зрителю.

Мир взрослых и Мир детей в контексте истории дают основу для цикличности развития личности и общества: дети се-

мейства Серёгиных повторяют путь инициации, который в свое время прошел их Отец, и предвосхищают и обозначают будущий путь его внуков. Универсальные основы рационального и материального Мира взрослых служат основой для строительства детьми собственного мира, основанного на фантазии и подвергнутого сомнениям правильность устройства Мира взрослых. Тема преодоления, поиска пути, проверка своих сил развивается на протяжении фильма. Она выражается оживлением культурно-предметной среды детей, испытанием их духовных сил и способностью жертвовать собой ради воссоединения с семьей. Такой контекст способствует выявлению скрытого подтекста фильма: детские фантазия и воображение способны решать задачи, неподвластные взрослым, если дети чувствуют поддержку и силы своих родителей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Берковский Н. Романтизм в Германии. СПб.: Азбука-классика, 2001. 512 с.
2. Бажов П. Сказы / Сост. Л.М. Слободяниновой. Свердловск: Среднеуральское. кн. изд-во, 1988. 492 с.
3. Гайдар А. Чук и Гек. М.: Детская литература, 1982. 80 с.
4. Зернова П. Модернизация фольклорных канонов в отечественных киносказках XXI века // Вестник ВГИК. Т. 15, № 1. 2023. С. 80–92.
5. Лотман Ю. Художественное пространство в прозе Гоголя // В школе поэтического слова: Пушкин, Лермонтов, Гоголь. СПб.: Издательская группа «Азбука-Аттикус», 2025. 544 с.
6. Лотман Ю., Цивьян Ю. Диалог с экраном / Ю.М. Лотман, Ю.Г. Цивьян, К.Э. Разлогов; отв. ред. Н.А. Кочеляева // Строение фильма. М.: Издательство «Культура»; Издательская группа «Альма Матер», 2024. 615 с.
7. Осорина М. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М.В. Осорина. СПб.: «Питер», 2022. 448 с.
8. Пропп В. Морфология волшебной сказки; Исторические корни волшебной сказки. М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2024. 640 с.
9. Успенский Б. Поэтика композиции. СПб.: Азбука, 2000. 352 с.

REFERENCES

1. Berkovsky, N. Romantizm v Germanii [Literary theory of German Romanticism]. St. Petersburg : «Azбуka-klassika» Publ., 2001. 512 p.

2. Bazhov, P. Skazy` [Tales] / Sostavitel` L. M. Slobozhaninova. Sverdlovsk: Sredneuralsk. kn. izd-vo Publ., 1988. 492 p.
3. Gajdar, A. Chuk i Gek [Chuk and Gek]. Moscow: Detskaya literatura Publ., 1982. 80 p.
4. Zernova, P. Modernizaciya fol`klorny`x kanonov v otechestvenny`x kinoskazkax XXI veka [Modernization of folklore canons in domestic film fairy tales of the 21st century]. // Vestnik VGIK, vol. 15, no. 1, 2023, pp. 80–92.
5. Lotman, Yu. Xudozhestvennoe prostranstvo v proze Gogolya [Artistic space in Gogol's prose] // V shkole poe`ticheskogo slova: Pushkin, Lermontov, Gogol` [In the School of Poetic Word: Pushkin, Lermontov, Gogol]. St. Petersburg: Izdatel'skaya Gruppa «Azbuka-Attikus» Publ., 2025. 544 p.
6. Lotman, Yu., Tsivyan, Yu. Dialog s e`kranom [Dialog with the screen] / Yu.M. Lotman, Yu.G. Civ`yan, K.E. Razlogov; otv. red. N.A. Kochelyaeva // Stroenie fil`ma [The structure of the film] / Moscow: Izdatel'stvo «Kul`tura»; Izdatel'skaya gruppa «Alma Mater» Publ., 2024. 615 p.
7. Osorina, M.V. Sekretny`j mir detej v prostranstve mira vzrosly`x [The Secret World of Children in the Space of the Adult World]. St. Petersburg: «Piter» Publ., 2022. 448 p.
8. Propp, V.Ya. Morfologiya volshebnoj skazki; Istoricheskie korni volshebnoj skazki [Morphology of the Folktale; Historical Roots of the Folktale]. Moscow: KoLibri, «Azbuka-Attikus» Publ., 2024. 640 p.
9. Uspensky, B. Poe`tika kompozicii [The poetics of composition]. St. Petersburg : «Azbuka» Publ., 2000. 352 p.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **20.02.2026**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **18.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **20.03.2026**



«Лихие девяностые» в актуальном сериалопроме: новый жанр в поисках смысла личной и общественной истории

М.А. Радаев¹

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

ORCID ID: 0009-0006-0464-2184

maksim_radaev@mail.ru

АННОТАЦИЯ

В статье представлен анализ российских сериалов 2023–2025 годов, посвященных теме бандитизма 90-х годов прошлого века. Исследуются как драматические («Слово пацана», «Лихие», «Аутсорс» и т.д.), так и комедийные сериалы («Дино», «Отмороженные»). Рассматриваются художественные особенности указанных сериалов, содержащиеся в них идеи и особенности их реализации. Ставится вопрос об итоговой смысловой нагрузке в контексте аналитики феномена «лихих девяностых» и влияния на общественное сознание.

ключевые слова

криминальный сериал, драматический сериал, комедийный сериал, исторический сериал, агрессия, городская среда, конфликт поколений, «лихие 90-е»

для цитирования

Радаев М.А. «Лихие девяностые» в актуальном сериалопроме: новый жанр в поисках смысла личной и общественной истории // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 126–139. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-126-139>

¹ **Максим Александрович Радаев**

доцент кафедры режиссуры игрового фильма, заместитель начальника Учебного управления по фильмопроизводству, продюсер, режиссер, художественный руководитель Творческого объединения «Простое кино», Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК). AuthorID: 1270421

© М.А. Радаев, 2026

"The Wild 1990s" in the Current TV Serious Industry: A New Genre in Search for the Essence of Individual and Social History

Maxim A. Radaev¹

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

ORCID ID: 0009-0006-0464-2184

maksim_radaev@mail.ru

ABSTRACT

The article examines the Russian TV series of 2023-2025 that focus on the theme of gangsterism in the 1990s. It studies both dramatic ("The Fella's Vow", "Dashing", "Outsourcing", etc.) and comic series ("Dino", "The Twisted Ones") from the ideological and formal perspective. It also delves into their ultimate message and impact on public consciousness.

keywords

crime series, drama series, comedy series, historical series, aggression, urban environment, generation gap, "the wild 90s"

for citation

Radaev M.A. "The Wild 1990s" in the Current TV Serious Industry: A New Genre in Search for the Essence of Individual and Social History // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 126–139.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-126-139>

¹ **Maxim A. Radaev**

Associate Professor, Department of Directing; Deputy head of the Department of Planning and Records of Educational Activities in Film Production, VGIK; art director of the "Simple Cinema" creative association; director; producer; professor of feature film directing, S.A. Gerasimov Russian State University of Cinematography (VGIK).

AuthorID: 1270421

В 2023–2025 годах российский сериалопром переживал новую волну интереса к переломной эпохе 90-х. Начиная со «Слова пацана» зрители получили возможность основательного погружения в драматическое прошлое и с готовностью отправились в предложенное кинопутешествие. Восприятие новых шоу было неоднородным, прежде всего, благодаря уникальности сложившейся на настоящий момент активной аудитории, где равным образом представлены как непосредственные свидетели прошедшей эпохи, так и зрители, для которых события сериала лишь часть истории, но не их собственной жизни. Именно поэтому вопрос о смыслах, заложенных в каждом из анализируемых сериалов, является первоочередным. По сути, перед нами непосредственный процесс их формирования и распространения.

Сериалы, посвященные «эпохе перемен», могут стать мостом между поколениями, помочь молодым зрителям ощутить преемственность и укрепить экзистенциальные жизненные ценности. Однако возможен и обратный эффект в виде переживания размежевания с родителями и прошлым страны.

Киноведческий анализ позволяет проследить эволюцию этой темы, а в случае сериалов, посвященных 90-м годам, можно говорить о сложившемся жанре, который останется с нами надолго (уже анонсированы новые премьеры). Имеющийся материал свидетельствует об изменении и вариативности изображения эпохи, о трансформации художественных методов и приемов.

Налицо широкий спектр подходов к теме — от прямолинейного повествования о криминальных разборках до попыток глубокого осмысления социальных, психологических и философских аспектов по-

казанной эпохи — и о том месте, которое занимают в ней вечные смыслы и ценности.

В данной статье мы рассмотрим наиболее яркие и значимые проекты, ориентируясь, прежде всего, на зрительский отклик, общественный резонанс, то есть на силу влияния на общественное сознание.

Художественные особенности сериала — это один из факторов формирования рассматриваемого эффекта, позволяющего получить итоговый отклик аудитории. Зрители «голосуют просмотром, отвечая на удовлетворение своих эстетических, то есть чувственных, познавательных потребностей и, конечно, потребности в развлечении» [5, с. 149]. Предложенный создателями нарратив, визуальная сторона, аудиосопровождение — все это в конечном итоге работает на зрительское восприятие, позволяя аудитории снова переосмыслить общее прошлое. Такое переосмысление может быть как позитивным, смыслообразующим и дающим надежду, так и негативным, отнимающим у зрителей те смыслы, которые и дают им силу жить, любить и работать. Именно с позиции смысла, итогового взгляда на себя и свое прошлое, семью, страну и предлагается смотреть на анализируемые проекты.

«СЛОВО ПАЦАНА» — СЕРИАЛ КАК МНОГОФАКТОРНОЕ ЯВЛЕНИЕ И ЗАКОНОМЕРНОСТЬ ЕГО УСПЕХА

Сериал режиссера Жоры Крыжовникова «Слово пацана. Кровь на асфальте» вышел в ноябре 2023 года на стриминговой платформе KION и стал самым громким релизом года. Он был посвящен так называемому «Казанскому феномену» — зарождению организованной молодежной преступности в городах Поволжья во вре-

мена позднего СССР. Этой работой режиссер подтвердил статус одного из самых успешных создателей зрительского кино. Молодые актеры, исполнявшие главные роли, проснулись не просто знаменитыми, а звездами первой величины. Соцсети заполнили фотографии героев, мемы, связанные с сериалом. Однако, что гораздо важнее, сериал «Слово пацана», помимо сугубо развлекательного и мимолетного контента, породил всенародную общественную дискуссию по поводу его содержания. В большинстве случаев обсуждались две затронутые в сериале темы — феномен подросткового насилия и идея родительских обязательств в отношении детей. Обе темы можно обозначить как вечно актуальные и даже экзистенциальные — каждое новое поколение с неизбежностью сталкивается с ними в жизни. Рекламная кампания, грамотно выстроенная и очень успешная, сама по себе не могла бы привести к такому беспрецедентному вовлечению зрителей в вызванные просмотром дискуссии. А значит, мы можем сразу отметить — со своей функцией предоставления материала к размышлению сериал справился великолепно.

Успех «Слова пацана» заставляет вспомнить сериалы «Бригада» и «Физрук». Эти проекты — лидеры российского телевидения нулевых и десятых годов, абсолютные рекордсмены по рейтингам и доле зрительской аудитории во время премьерных показов. «Слово пацана» оказался первым после долгого перерыва проектом, также удостоившимся такого масштабного зрительского внимания. В отличие от предшественников, сериал не транслировался по телевидению, а был сразу запущен на мультимедийной онлайн-платформе KION. Это побудило миллионы людей, после восхищенных отзывов первых зри-

телей, впервые в жизни оформить платную подписку, чтобы получить возможность также посмотреть сериал. Согласно информации компании TELE 2, аудитория стриминга выросла за время показа сериала в 4.7 раза.

Идеологически сериал выдержан в верном ключе — в первых четырех сериях подростковая криминальная жизнь местами романтизируется и подается как веселое приключение, но начиная с пятой серии события приобретают все более трагический оттенок, не оставляя у зрителей сомнений в пагубности избранного героями пути. Однако, помимо воспитательных целей, кинематографическая форма подачи требует соответствия и ряду других параметров. В данной статье мы рассмотрим сериал «Слово пацана» в том числе и с точки зрения драматургии, нарратива, визуальной и аудиальной составляющей конечного продукта.

Сюжет сериала, его нарратив, на котором базируются драматические коллизии, представлявшие основной интерес для Жоры Крыжовникова, разрабатывались на материалах книги «Казанский феномен» Роберта Гараева. Эпизоды сериала содержат ряд прямых заимствований реальных событий из жизни участников группировок, описанных в тексте. «Казанский феномен» — собрание документальных свидетельств эпохи, над которым Гараев работал несколько лет, создав для этой цели сообщество в социальной сети «ВКонтакте». Таким образом, реализовался проект, с самого начала представлявший собой своего рода полифонию мнений непосредственных участников описываемых событий.

Феномен структурированной антиобщественной молодежной агрессии, ставший почвой для последовавшего в 90-е годы

расцвета бандитизма, показан в сериале в момент своего зарождения. Молодежные группировки уже существуют, и участие в них почти неизбежно для всех живущих на подконтрольной территории молодых людей. Но они представляют собой объединения, не преследующие коммерческой выгоды. Эти банды пока еще делят «асфальт», а не сферы влияния, сулящие материальные дивиденды. Эта достаточно разработанная фактура стала событийным фоном сериала, построенного вокруг давно интересующей режиссера драматической коллизии. Она уже была задействована в его предыдущем проекте — «Звоните Ди Каприо». В этом сериале два брата, один из которых звезда сериала, а второй — актер-неудачник, волей обстоятельств меняются местами и переживают трансформации характера, превращающие каждого из них в свою противоположность. Один из героев метафорически забирает жизнь другого, как в культовом гангстерском фильме «Однажды в Америке» Серджио Леоне. Данный сюжетный ход нередко встречается и в жанровой литературе — из наиболее успешных образцов можно вспомнить роман «Тюрьма» Жоржа Сименона или «Ловушку для Золушки» Себастьяна Жапризо. То же и в «Слове пацана», где отличник, вынужденный помогать с учебой члену молодежной группировки (этот сюжетный ход также взят из книги Гараева) оказывается очарован открывшимися возможностями «роста» и к концу сериала полностью увязает в криминальной жизни, в которой второй главный герой, наоборот, оказывается глубоко и, хочется верить, что окончательно, разочарован. Как и проект Гараева, сериал «Слово пацана» отнюдь не романтизирует подобный образ жизни и насилие как его неотъемлемую часть, верно скорее обратное — начиная с пятой серии и по восьмую, финаль-

ную, мы наблюдаем очевидное движение героев к катастрофе, в которую они вовлекают и случайно оказавшихся рядом людей и своих близких. Однако, бесспорно, и то, что показ детализированных сцен насилия занимает достаточно большое количество экранного времени, а значит, и несет некое содержательное послание зрителям.

В обсуждениях сериала участники дискуссий часто вспоминали «Бригаду» и волну инспирированного ею насилия. Однако очевидно, что с «Бригадой» «Слово пацана» роднит разве что общая тематика и громкий успех. В «Бригаде» зримое насилие максимально нивелировалось, а героические черты персонажей максимально романтизировались, в то время как «Слово пацана» четко выстраивает причинно-следственную связь между преступлением и наказанием, от которого страдает не только сам преступник, но и его близкие.

Следует отметить, что разворачивающееся в сериале действие, помимо определенного места, имеет и точные временные координаты, обозначенные режиссером в многочисленных интервью — это 1989 год. Казанский феномен, покотившийся волной бандитизма по всей стране с наступлением 90-х, показан зрителям в своем зачаточном состоянии. Одна из очевидных, исходя из самого нарратива, целей создателей — опыт изучения причин этого разрушительного явления. В этом смысле очень удачна одна из самых запоминающихся сцен сериала, представляющая собой нарезку наиболее ярких, легендарных побоищ казанской молодежи. Эти сражения стилизованы в былинном духе отнюдь не случайно. Насилие как устоявшаяся форма досуга было присуще населению Казани еще в XIX веке [4, с. 15]. Гараев приводит свидетельства исторических фигур — писателя Сергея

Аксакова и знаменитого оперного певца Федора Шаляпина. Оба они были свидетелями зимних массовых побоищ между татарами и русскими — одного из любимых развлечений горожан. Характерно, что по утверждению обоих свидетелей, эти достаточно кровавые столкновения не влекли за собой ни тени вражды между двумя проживавшими в Казани этносами. Возникает закономерный вопрос об истоках этого столь устойчивого в исторической перспективе явления.

Конрад Лоренц, автор ставших классическими работ о природе насилия, определяет агрессию как инстинкт борьбы, направленный против собратьев по виду как у человека, так и у животных. В естественных условиях этот инстинкт направлен на сохранение жизни и вида в целом и, как правило, применяется для защиты территории, которую особь или стая считает своей. Немаловажно и то, что естественные условия предоставляют побежденным возможность бегства, сохраняющего им жизнь, в искусственно ограниченном же пространстве внутривидовая борьба протекает с большей жестокостью и приводит к смерти проигравшего [7]. В современных условиях триггеры агрессии, своевременное обнаружение и элиминацию которых Лоренц полагает условием выживания человечества, зачастую представлены самым ярким и очевидным образом. Именно так произошло и в случае «казанского феномена». Скученность больших масс людей в тесно застроенных огромными домами окраинных микрорайонах уже является сильнейшим фактором провокации антисоциального поведения. Функция внутривидовой агрессии, состоящая в обеспечении равномерного расселения вида по пригодной для жизни территории, не может в таком случае обеспечить это

расселение, но и отключиться, будучи эволюционным механизмом, присущим виду, не может тоже.

Цивилизации древнего мира, такие как греческая, имели свои способы регуляции внутривидовой агрессии. Это и четкое деление на своих и чужих — если ты гражданин полиса — ты пацан, если нет — ты чушпан (по терминологии исследуемого нами сериала). Человек — зоон *политикон* (животное городское в переводе с древнегреческого), оказавшись вне полиса, станет просто зооном, животным. Постоянные войны между полисами, затевавшиеся порой ради полоски плодородной земли или доступа к источнику с чистой водой, требовали от жителей и регулярного поддержания физической формы — примерно сходными причинами обусловлены и тренировки героев в «Слове пацана». Однако, в отличие от казанской молодежи, у греков имелись и постоянные спортивные состязания. Олимпийские игры, проводившиеся раз в четыре года, были далеко не единственным спортивным событием, имевшим свое место в греческом календаре. Собственно, уникальное сочетание в жизни древних греков войны и игры и является одной из характерных и удивительных черт древнегреческого мироустройства. Наряду с полисной организацией жизни эта черта может быть названа фундаментальной. Можно сказать, что греческая цивилизация интегрировала состязание, внутривидовую борьбу (так называемый агональный фактор) [6, с. 244], во все сферы общественной жизни, и тем нивелировала собственно агрессивный компонент. Однако по мере развития человеческой цивилизации рос и размах насилия. Таким образом, проблема насилия является экзистенциальной, то есть критически

важной для самого выживания человечества как вида. Это значит, что насилие как разъединяет людей, так и парадоксальным образом служит объединяющим фактором, являясь нашей общей бедой.

Однако, несмотря на то, что сериал вновь вывел на передний план этот пласт проблем, его фабула лежит в иной, мировоззренческой, плоскости. В интервью, посвященном работе над сериалом, Крыжовников четко обозначил исходную драматургическую коллизию, побудившую его к дальнейшей работе. Встреча, противостояние и взаимодействие двух противоположных по своим моральным установкам персонажей и как результат этого взаимодействия — радикальное изменение обоих, в котором каждый в нравственном измерении превращается в своего антагониста.

Крыжовников — это режиссер со своим творческим методом, которого он старается придерживаться в каждом фильме. Его суть состоит в гибком сценарии и свободной импровизации, в примате действия, а не словесного нарратива и обмена репликами. Вероятно, поэтому режиссер предпочитает работать во всех проектах с одними и теми же актерами — импровизация подразумевает высокую согласованность действий актерского состава — «сыгранность». Метод диктует и жанр — долгое время Крыжовников почти не выходил за рамки водевиля, где возможна и даже поощряется актерская импровизация. «Горько!», «Хороший день», «Елки» — это все водевили, комедии гротескных социальных ситуаций и утрированных характеров, с обязательной конфликтно-романтической составляющей. Мелодрама «Лед» стала для режиссера первой полнометражной работой полностью некомедийного жанра, «Слово пацана» — второй.

Однако наибольшее внимание зрителей привлекла не эта интересная режиссера коллизия, но также показанная в сериале проблема детско-родительских отношений. Любопытно, что в обсуждениях сериала постоянно всплывает мотив переноса событий начала 90-х на показанный в сериале 1989 год. Слом привычного уклада, крушение советской системы оказывается в представлениях зрителей причиной бездействия родителей героев, а в этом бездействии они видят, в свою очередь, причину возникновения группировок. Частично здесь выявляется недоработка создателей сериала — съемки проходили не в Казани, а в Ярославле, уютном, типично русском губернском городе, архитектурный облик которого, а главное энергетика, не имеет ничего общего с преваляровавшим в Казани «суровым стилем» [9]. Уютные ярославские домики послевоенной постройки, на фоне которых разворачивались натурные съемки, ничем не напоминают огромные многоэтажки на пустырях, в которых протекала жизнь реальных участников группировок, горожан в первом поколении, вынесенных на окраины промышленных поволжских городов волной индустриализации и урбанизации.

По свидетельству переехавших в эти новые районы граждан, свежесозданные архитектурные комплексы обладали удивительным по силе негатива воздействием. Оно описывалось как подавляющее и гнетущее, а внешний облик жилых зданий сравнивался с арестантскими ровами и навел на мысли о долгих годах бесперспективного заключения без надежд на улучшение жизни. Вот как описывает свои впечатления от Казани писатель Б. Б. Безгодков: «На пороге меня встретила мать. Что-то было не так — что-то, что я принес с улицы. Я подошел к окну. Напротив сто-

яла хрущевка, за ней еще одна, и еще одна, и так бесконечно. Все они были выкрашены в черные, коричневые и серые полосы, как тюремная роба, которую я видел в старом фильме об Освенциме. Я впервые увидел на примере, что такое массовый гипноз, и подумал о долгих-долгих годах моей жизни в этом гетто. У окна ли, на улице ли, я видел эти унылые полосы, как будто сообщающие мне о некоем внимательном надзирателе. Я жутко напугался на всю жизнь вперед» [3].

Этот эмоциональный рассказ вряд ли является художественным преувеличением — фотографии упомянутых зданий соответствуют данному автором описанию.

Кроме Казани, суровый урбанистический стиль можно найти и в других крупных приволжских городах — автопромышленных Набережных Челнах и Тольятти. Тем не менее местом съемок был выбран — после отказа администрации Казани — несоответствующий заявленному драматическому посылу патриархальный Ярославль.

Вместо погружения в описанную свидетелями событий атмосферу через городскую пейзаж мы обнаруживаем в сериале попытку эстетического воздействия на зрителей аудиальными методами — через подчинение монотонному музыкальному ряду. Одинаковые сцены кровавых побоищ в каждой серии идут в сопровождении одних и тех же песен. Такая аудиальная составляющая обеспечивает определенное настроение, задает тон. Песня группы «Ангел-Пыля», закрывающая каждую серию, поддерживает это впечатление и благодаря музыкальному решению и — концептуально — как часть «казанского феномена». Песни группы по большей части вдохновлены криминальными событиями из биографии создательницы

и являются рассказом о них. Татарский язык, непонятный большинству зрителей сериала, частично смягчает эти brutальные откровения, но многие песни исполняются на русском языке и способны вызвать некоторую оторопь у неподготовленного слушателя — «А мой парень непростой, он сидит уж год шестой, у него пуля в пушке для твоей черепушки», «А мой парень очень злой, он придет с бензопилой». Так главная музыкальная тема сериала становится связующим звеном между прошлым и настоящим криминального Поволжья. Музыкальный автофикшен Айгюль, солистки группы, подчеркивает реализм показанного на экране. Происходящие события ближе, чем нам кажется — сегодня «Ангел» выступает в модном клубе для благополучной публики, а завтра мы читаем новости о том, как бывший возлюбленный Айгюль пытался зарезать нынешнего.

И все же без панорам архитектурных доминант города и мрачных жилых кварталов с огромными обезличенными домами-человейниками, тотально отличных от показанных нам мирных и соразмерных человеку пятиэтажек Ярославля, сериал оказался лишен и художественной, и объяснительной силы, а «казанский феномен» — своего индивидуального окраса. Между тем «гений места» порой играет решающую роль в формировании общественных явлений.

В романе выдающегося итальянского режиссера Пьера Паоло Пазолини «Шпана», цитату из которого Гараев поставил эпиграфом к своей книге, мы обнаруживаем подробнейшее описание быта и нравов наиболее маргинализированной молодежи послевоенного Рима. Деля свое время между бездельем, воровством и алкогольными возлияниями, эти, не имеющие цели су-

ществования, молодые люди в своей незлобивости являют разительный контраст с характерами и поступками, описанными Гараевым и показанными в сериале. И здесь мы видим, как окружающая среда формирует систему взаимоотношений человека с самим собой и с обществом. Если «в казанском феномене» максимизирована внутривидовая агрессия, связанная с борьбой за территорию и ресурсы, то у римской шпаны эта территориальная агрессия отсутствует полностью, места на помойках и разоренных складах древнего города хватает всем. Конечно, этому, как и в случае «казанского феномена», существуют и исторические предпосылки. На момент описываемых Пазолини событий мафия, знаменитая итальянская организованная преступность, была занята зализыванием ран, нанесенных ей Муссолини. Целью диктатора, не терпевшего конкурентов, было полное уничтожение теневой власти [1, с. 39]. Важно и то, что мафия, в отличие от «казанского феномена», являлась (и является) закрытой системой, государством в государстве, ее сила в организованности и влиянии на структуры власти, а не в вовлечении в свою деятельность широких масс.

В отличие от реалий «Слова пацана», пасущаяся на руинах Рима шпана не связана со взрослыми преступниками и не живет по законам омерты — кровной клятвы верности, которую приносит каждый новый мафиози. Шпана стихийна и лишена организации, а мягкий климат и гостеприимные руины нивелируют агрессивные проявления, сцен насилия в романе Пазолини относительно немного.

Остается сожалеть, что для Казани, как активного действующего лица в сериале «Слово пацана», не нашлось своей роли. Город как воздействующий на жизни героев феномен — это образ, передача

которого требует определенного мастерства. Такая задача вполне по силам Крыжовникову, он уже решал ее в фильме «Лед», где Байкал в своей зимней ипостаси является полноправным персонажем, участвующим в жизни героев и порой даже меняющим их судьбу. Глубочайшему озеру планеты в сюжете не только отведена роль топографической доминанты. Все судьбоносные для героев события происходят на байкальском льду. А в особо драматические моменты лед буквально персонафицируется и сам приходит к человеку, как в сцене с переживающей нравственный кризис героини Марии Ароновой.

Тем не менее успешность «Слова пацана» как проекта режиссера, чьей первоочередной целью является создание зрительского, развлекательного кино, не подлежит сомнению. Словечки «пацан» и «чушпан» вошли в народный лексикон, Никита Кологривый стал человеком-легендой, а молодые актеры, впервые появившиеся в сериале, в том числе и во востребованных ролях, востребованы теперь и в ролях первого плана.

ЭКСПЛУАТАЦИЯ НОВОГО ЖАНРА — КОЛИЧЕСТВО VS КАЧЕСТВО

Еще одним доказательством и следствием успеха «Слова пацана» является новая волна интереса к 90-м годам прошлого века в отечественном сериалопроме. Сериалы, так или иначе привязанные к исторической фактуре, выходили один за другим: «Лихие», «Комбинация», «Дети перемен», «Аутсорс». Все они привлекали кратковременное зрительское внимание на волне успеха «Слова пацана», но большой любви не заслужили, не вызвали и долгоиграющих обсуждений показан-

ных в сериалах драматических коллизий, а имевшие место дискуссии касались в основном вопроса исторических реалий и степени соответствия им.

В «Лихих», сериале Юрия Быкова по сценарию Олега Маловичко, рассказана, с некоторыми остросюжетными изменениями, история реально существовавших киллеров, отца и сына. Их биография становится для режиссера поводом для еще одной ретроспективы «лихих девяностых». Социальные драмы давно стали своего рода «визитной карточкой» Юрия Быкова, этой проторенной тропой он идет и в «Лихих». Сюжет развивается неторопливо и первые три серии практически полностью сосредоточены на тяготах жизни старшего героя — жесткого и прижимистого охотника, неспособного на ласку даже по отношению к близким. Жажда наживы гонит его в город, где он оказывается уместен как медведь шатун в посудной лавке. Быков постоянно подчеркивает неловкость и агрессивность главного героя, его недалекость в сравнении с другими бандитами, знающими выражение «казус белли» и цитирующими поэтов Серебряного века. Дикий лесной человек не вписывается в эту компанию и годится только на роль штатного убийцы. Любопытно, что, судя по обсуждениям сериала, недовольство зрителей вызвал недостаточно эпический размах образов бандитских главарей. Слишком мелкими показаны эти, все еще живущие в памяти жителей Сибири и Дальнего Востока герои, бывшие в какой-то момент настоящими хозяевами края. Их деятельность, как и в «Бригаде», разворачивается на руинах советской империи, и режиссер не упускает возможности горько иронизировать по этому поводу — предметы культа эпохи СССР становятся реквизитом сцен насилия.

Как и в случае «Слова пацана», вызывает сожаление и выбор места съемок — в роли Дальнего Востока в сериале выступает Карелия. Сильной стороной сериала является финальная серия, логично подводящая черту под биографией героя, но выход второго сезона грозит обесценить этот яркий драматургический ход.

«Дети перемен» — это еще одна история о том, как в стремительно меняющемся обществе государство теряет монополию на насилие. Сочетание внешних эффектов комедии и мелодрамы с элементами остросюжетного повествования достаточно успешно привлекает зрителей, но в отсутствие глубины и драматического развития характеров позволяет быстро забыть о себе. Зрелище состоит из неоднородных мизансцен, частью надуманных или вдохновленных сюжетно либо визуально другими произведениями. Чего стоит хотя бы белый костюм с красной розой в петлице одного из главных героев — точь-в-точь такой, как у популярных злодеев американского кинематографа в таких хитах, как «Сумерки», «Тайны Смолвиля», «Сверхъестественное». А абсурдная сцена заплыва на надувных женщинах кажется перенесенной из одного из недавних романов Пелевина. Некоторые сюжетные линии и вовсе вызывают недоумение. Например, создатели сериала придумали альтернативную историю авторства и исполнения одной из известнейших песен начала девяностых — суперхита Татьяны Булановой «Не плачь» — и построили на криминальных перипетиях вокруг нее немалую часть сюжета. Заявлен и второй сезон, что является очередным подтверждением стойкого интереса к постперестроечной фактуре.

Сериал «Комбинация», главного героя в котором играет прославившийся после

«Слова пацана» Никита Кологривый, пожалуй, наиболее успешный и «народный» в ряду рассматриваемых проектов. Песни группы «Комбинация» действительно звучали несколько месяцев из проезжавших автомобилей, в популярных сетях магазинов одежды продавались специальные коллекции, стилизованные под наряды из сериала. В отношении образа эпохи, созданного в «Комбинации», следует отметить, что вся история музыкальной группы в сериале подается как неотъемлемая часть экономических и общественных связей в позднем СССР. Коррумпированное общество времен упадка и разложения вызывает к жизни нового героя и новые песни. История начинается с того, что будущий руководитель «Комбинации» Шишинин (герой Никиты Кологривого), мечтающий о продюсерской деятельности, спекулирует билетами на концерт популярной группы и вовлекает в это преступное в СССР занятие несовершеннолетнего, будучи при этом офицером ОБХСС — государственной организации, призванной бороться с экономической преступностью. Равным образом далеки от высокой морали и сами песни, изначально прославившие группу «Комбинация». Оба их суперхита — «Рашен герл» и «Америкэн бой» — воспевают идею брака с иностранцем и отъезда «на запад».

Шишинин видит в создании таких хитов исполнение своего предназначения как продюсера музыкальной группы — он сумел уловить нужды и чаяния масс и воплотить их в песенной форме. Искренне влюбленный в музыку, он оказывается не способен быть чем-то большим, чем зеркалом простого человеческого желания — устроить свою жизнь не работая. И его собственный жизненный путь обрывается, едва начавшись. Создатели се-

риала персонифицируют темные стороны Шишинина — аморальные качества воплощаются в образе двойника-преследователя, в конце концов убивающего героя. В целом «Комбинация» удачно сыграла на ностальгии старшего поколения и модных веяниях, востребованных у молодежи, уже несколько лет приверженной «стилю девяностых». Однако яркие образы сериала статичны, драматические конфликты и трансформации характеров отсутствуют, а для чисто развлекательного хита в нем все же не хватает зрелищности.

«Аутсорс», последний из вышедших на данный момент проектов, позиционируется создателями как эпическая драма с древнегреческим размахом. Античные мотивы, имплицитно присутствующие в «Бригаде» [10], здесь даны эксплицитно — о них говорит в интервью сценарист сериала Анна Козлова, для наглядности иконками со знаковыми изображениями знаменитых античных скульптур оформлены заглавные титры сериала, предваряющие каждую серию. На деле же драма оборачивается черной комедией, на абсурдные приключения незадачливых монстров в человеческом обличье невозможно смотреть без смеха. Входило ли это в планы создателей? Частично — несомненно, да. Но получилось-то целиком... Как плюс можно отметить аутентичный на этот раз Дальний Восток и несомненную развлекательность итогового продукта. Однако в целом он не более чем мрачная фантазия, взгляд из травмы, окрашивающий все в черный цвет настолько рьяно, что срабатывает обратный эффект, и зритель хохочет. Полное отсутствие положительных героев исключает возможность зрительского эмоционального подключения, а значит, и нивелирует все драматические моти-

вы, возможные только в синергии с аудиторией, в сопереживании. Эффект вряд ли искомый для создателей, но, во всяком случае, честно заработанный.

Заслуживают упоминания и два недавних комедийных проекта телеканала ТНТ — «Дино» и «Отмороженные». В первом из них, от создателей «Физрука», одного из самых удачных российских сериалов, бандит из девяностых, давно отошедший от дел, вынужден вернуться к прежнему ремеслу. Однако гвоздем сюжета становятся не разборки криминальных авторитетов, но дела семейные, а также романтическая линия главного персонажа. Основной идеей является понимание персонажами малой ценности денег в сравнении с истинным счастьем семейного согласия. Действие вбирает в себя элементы фольклора и современного фэнтези с его расхожим тропом соперничества сказочных королей, что отражается в динамике развития сюжета. Главный герой вынужден решать задачи, которые ставит перед ним «злой принц» — сын его умершего босса, чтобы в конечном итоге спасти прекрасную королеву — вдову босса, с которой у него когда-то был роман. Проявляя такие характерные для сказочного героя черты, как храбрость, доброта и бескорыстие, герой и его «волшебные помощники» — кучка встреченных им в сказочном путешествии неудачников — преодолевает все препятствия и получает положенную награду, попутно воссоединяя еще несколько семей. Таким образом, браток из девяностых трансформируется из пугала и жупела в своего рода маскота — хранителя справедливости и семейных ценностей.

Аналогичные по терапевтическому эффекту моменты обнаруживают-

ся и в «Отмороженных», втором «бандитском» проекте ТНТ прошлого года. В этом комедийно-фантастическом сериале происходит своего рода переосмысление культового, но неоднозначного в том, что касается отсроченного воздействия на аудиторию сериала «Бригада» [10]. Четверо бандитов из девяностых, замороженные сумасшедшим профессором в специальной камере, проводят в ней двадцать лет и, проснувшись, оказываются в современной Москве, где и вынуждены выживать с опорой на имеющийся жизненный опыт и свою нерушимую дружбу. Аллюзии на «Бригаду» очевидны и отражены даже в именах персонажей. Но новая четверка снова, как и в «Дино», больше озабочена не наживой, а восстановлением оборванных семейных связей и деятельностью в духе Робина Гуда — ограблением контор микрозайма с уничтожением списков должников.

В целом интерес сериалопрома и зрителей к теме девяностых, получивший новый импульс благодаря «Слову пацана», на настоящий момент можно считать устойчивым. Часть сериалов, о которых мы говорили, продлены на второй сезон. Готовятся и съемки нового проекта — на этот раз в Казани. Несмотря на то что ни один из последовавших за «Словом пацана» проектов не сумел повторить его успех, тема девяностых не собирается уходить из российского сериального пространства. Такой интерес является собой нечто более глубокое, чем желание развлечь зрителей очередной историей про разборки криминальных авторитетов и в сотый раз пройти по теме развала СССР. В своих лучших моментах все упомянутые здесь сериалы так или иначе затрагивают тему взаимоотношения поколений, «отцы и дети» неизменно оказывались

и в центре публичных обсуждений всех проектов. Дело в том, что именно в случае девяностых этот родительско-детский конфликт становится зрим и актуален, он разворачивается прямо сейчас между нынешними условными двадцатилетними и сорокалетними. Родители ждут от детей исправления ошибок прошлого, но дети зачастую настроены это прошлое только отвергать, они видят в нем исключительно недостатки. Лишенные исторической перспективы, дети замыкаются на себе и также отвергают и настоящее, историю, творящуюся в моменте. Сами желающие быть не исполнителями, но творцами, они не имеют цели, которая могла бы дать созидательное направление творческому импульсу. Таким настроениям способ-

ствует и атомизированность современного общества, та разобщенность, о которой начали говорить еще полвека назад, до появления на свет обеих конфликтующих сторон. Девяностые годы прошлого века, реальность «родителей» для «детей» оказываются не более чем умозрением. Возможность «попасть в прошлое» необходима для взаимопонимания, она — еще один шанс на упрочение связи между поколениями, на восприятие ценностных аспектов жизни, ее экзистенциальных смыслов. Вот почему тема девяностых еще долго останется актуальной — ее питают потребности зрителей, вовлеченных в извечный конфликт, присущий каждому сообществу и каждой цивилизации современного многополярного мира.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеенкова Е.С. Государство и альтернативные формы социальной интеграции: структурное насилие против «Omerta» // Журнал политической философии и социологии политики «Полития: Анализ. Хроника. Прогноз». 2009, № 1 (52). С. 22–43.
2. Белоголовский В.А. Взгляд из XXI века на советский модернизм 1955–1985 гг. // Жилищное строительство. 2010. № 11. С. 49–52.
3. Безгодов Б.Б. Влюбленные в бога // Криминальная мениппея. URL: <https://www.litres.ru/book/bulat-bezgodov/vlublennye-v-boga-kriminalnaya-menippeya-71614771/> (дата обращения: 02.12.2025).
4. Гараев Р. Слово пацана. Криминальный Татарстан. 1970–2010-х. М.: Индивидуум Принт, 2024. 522 с.
5. Жабский М.И., Тарасов К.А. Разноликое качество кинофильма // Вестник ВГИК. 2024. Т.16, № 2. С. 147–155.
6. Зелинский Ф.Ф. История античной культуры. М.: Вече, 2019. 464 с.
7. Лоренц К. Агрессия или так называемое зло. М.: АСТ, 2025. 416 с.
8. Пазолини П.П. Шпана. М.: Глагол, 2006. 319 с.
9. Поляков Г.М. Брутализм или брутальность: вневременные качества соцгородов // Весенние искусствоведческие чтения — 2023. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2024, с. 194–201.
10. Радаев М.А. Деконструкция образа криминального авторитета в российских телесериалах начала XXI века // Вестник ВГИК. 2022. Т. 14, № 4. С. 140–150.

REFERENCES

1. Alekseenkova, E. Gosudarstvo i al'ternativny'e formy` social'noj integracii: strukturnoe nasilie protiv «Omerta» [The state and alternative forms of social integration: structural violence versus "Omerta"] // Zhurnal politicheskoy filosofii i sociologii politiki «Politiya: Analiz. Xronika. Prognoz», no. 1 (52), 2009, pp. 22–43. (In Russ.)
2. Belogolovskij, V.A. Vzgl'yad iz XXI veka na sovetskij modernizm 1955–1985 gg. [A 21st-Century View of Soviet Modernism 1955–1985] // Zhilishhnoe stroitel'stvo, no. 11, 2010, pp. 49–52. (In Russ.)
3. Bezgodov, B.B. Vlyublenny'e v boga. Kriminal'naya menippeya [Lovers of God. Criminal Menippea]. Available at: <https://www.litres.ru/book/bulat-bezgodov/vlyublennye-v-boga-kriminalnaya-menippeya-71614771/> (Accessed 02 December 2025). (In Russ.)
4. Garaev, R. Slovo paczana. Kriminal'ny`j Tatarstan. 1970–2010-x [The word of a boy. Criminal Tatarstan. 1970–2010s.]. Moscow: Individuum Print Publ., 2024. 522 p. (In Russ.)
5. Zhabskij, M.I., Tarasov, K.A. Raznolikoe kachestvo kinofil'ma [The many-faced film quality] // Vestnik VGIK, vol.16, no. 2, 2024, pp. 147–155. (In Russ.)
6. Zelinskij, F.F. Istoriya antichnoj kul'tury [The history of ancient culture]. Moscow: Veche Publ., 2019. 464 p. (In Russ.)
7. Lorenz, K. Agressiya ili tak nazy'vaemoe zlo [Aggression or so-called evil]. Moscow: AST Publ., 2025. 416 p. (In Russ.)
8. Pazolini, P.P. Shpana [Ragazzi di vita]. Moscow : Glagol Publ., 2006. 319 p. (In Russ.)
9. Polyakov, G.M. Brutalizm ili brutal'nost': vnevremennyye kachestva soczgorodov [Brutalism or Brutality: The Timeless Qualities of Social Cities] // Vesennie iskusstvovedcheskie chteniya — 2023. Ekaterinburg : Izd-vo Ural. un-ta Publ., 2024, pp. 194–201. (In Russ.)
10. Radaev, M.A. Dekonstrukciya obraza kriminal'nogo avtoriteta v rossijskix teleserialax nachala XXI veka [Deconstruction of the Image of a Crime Boss in Russian TV Series in the Early 21st Century]. Vestnik VGIK, vol. 14, no 4, 2022, pp. 140–150. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **19.11.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **20.01.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **25.01.2026**



Андрей Тарковский и Ларс фон Триер: драматургия диалога

Н.Е. Мариевская¹

Всероссийский государственный университет кинематографии

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

ORCID ID: 0000-0002-8404-0370

79035096731@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

Статья рассматривает фильмы Андрея Тарковского и Ларса фон Триера в поле интертекстуальных связей. Произведение кинематографа предстает как открытая диалогу система, в которой есть возможность ответной реплики: сомнения, возражения, согласия. Анализ фильмов Ларса фон Триера позволяет обнаружить отсылы к творчеству Андрея Тарковского в повторении сюжетных мотивов, использовании музыкальных фрагментов. Основными темами диалога двух художников являются отношения человека с природой, человека с человеком, и, наконец, человека с Богом. При всем своем напряжении он обладает внутренней подвижностью, это движение между отчаянием и надеждой. Диалог понимается в русле теоретических работ М. Бахтина и М. Бубера.

ключевые слова

диалог культур, драматургия диалога, А. Тарковский, Л. фон Триер, природа, социум, вера

для цитирования

Мариевская Н.Е. Андрей Тарковский и Ларс фон Триер: драматургия диалога // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 140–155.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-140-155>

¹ **Наталья Евгеньевна Мариевская**

доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры драматургии кино ВГИКа.

AuthorID: 586236

© Мариевская Н.Е., 2026

Andrey Tarkovsky and Lars von Trier: The Dramaturgy of Dialogue

Natalia E. Marievskaya

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

ORCID ID: 0000-0002-8404-0370

79035096731@yandex.ru

ABSTRACT

The article examines the films of Andrei Tarkovsky and Lars von Trier in the context of intertextual connections. The work of cinema is presented as a system open to dialogue, where there is the possibility of a response: doubts, objections, and agreements. An analysis of Lars von Trier's films reveals references to Andrei Tarkovsky's work in the repetition of plot motifs and the use of musical fragments. The main themes of the dialogue between the two artists are the relationship between humans and nature, humans and humans, and finally, humans and God. Despite its tension, it has an inner mobility, a movement between despair and hope. Dialogue is understood in the context of the theoretical works of Mikhail Bakhtin and Martin Buber.

keywords

dialogue of cultures, dramaturgy of dialogue, A.N. Tarkovsky, L.N. von Trier, nature, society, faith.

for citation

Marievskaia N.E. Andrey Tarkovsky and Lars von Trier: The Dramaturgy of Dialogue // *Vestnik VGIK*, 2026, vol. 18, no. 2, pp. 140–155.
<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-140-155>

¹ **Natalia E. Marievskaya**

Dr. Sci. (Art History), Associate Professor, Professor of the Screenwriting Department, Russian State University of Cinematography n. a. S.A. Gerasimov (VGIK). AuthorID: 586236

Андрей Тарковский прочно занимает свое исключительное место в отечественной культуре. Сложился устойчивый канон биографии режиссера. Возникают апокрифы, повествующие о его отношениях с участниками создания его фильмов, — операторами Георгием Рербергом, Вадимом Юсовым, Свенном Ньюквистом, сценаристами Александром Мишариным, Фридрихом Горенштейном, Тонино Гуэрра, Андреем Кончаловским, писателями, по произведениям которых Тарковский снимал свои фильмы: Аркадием и Борисом Стругацкими и Станиславом Лемом. Заметим, даже в серьезных дискуссиях речь чаще идет именно о личных отношениях, а не о сотворчестве — всем им как будто отказано в полноценном участии в создании художественного мира картин, которые всегда именуются не иначе как фильмы Тарковского. Сегодня возникла возвышенно-благоговейная интонация, с которой следует говорить о режиссере и его творчестве. Очевидно, ситуация находится в опасной близости от положения «Тарковский — наше все», по сути, уничтожающего живое содержание искусства режиссера.

И тем не менее Тарковский-художник страстно жаждет диалога. Пролог фильма «Зеркало» (1974), в котором заикающийся юноша под гипнозом обретает способность к ясной и четкой речи, предстает настоящим чудом. Первая же ясно и четко сказанная им фраза: «Я могу говорить!» уже предполагает «Ты», кого-то другого, того, к кому обращена речь, то есть того, кто услышит, кто, возможно, ответит ему. Его и видит мальчик Игнат, сын главного героя. Это он смотрит телевизионную программу про действенность медицинского гипноза. Метафора читается вполне отчетливо: искусство — это прорыв сквозь муку

косноязычия к своему зрителю, к тому, с кем можно говорить о глубоко личном, о том, что до этого акта творения вообще не имело языка выражения. Этот пролог можно воспринять как ключ ко всему творчеству Андрея Тарковского.

Мартин Бубер полагал, что «не существует Я самого по себе, но существует только Я основного слова Я — Ты и основного слова Я — Оно. Когда человек произносит Я, он подразумевает одно из этих основных слов. Подразумеваемое человеком Я присутствует, когда он произносит Я. Также и когда он произносит Ты или Оно, в его высказывании присутствует Я одного или другого основного слова. Быть Я или произнести Я — одно и то же. Произнести Я — это то же самое, что произнести одно из основных слов» [3, с. 6].

Сказав «Я», персонаж уже обратился к невидимому ему собеседнику. Для М.М. Бахтина в этом к другому обнаруживается бытие: «Быть — значит общаться диалогически. Когда диалог кончается, все кончается. Два голоса — минимум жизни, минимум бытия» [1, с. 434]. Говорить с другим — значит быть. Потеря возможности речи мучительна. В фильме «Андрей Рублев» (1966) сцена, когда в глотку льется расплавленный свинец по-настоящему ужасна, но в ней заключен и ужас добровольного наказания немотой, которое налагает на себя Андрей Рублев в фильме Тарковского, и ужас ребенка, закованного операцией на горле в немоту, в фильме «Жертвоприношение» (1986). Молчать — значит прервать свое существование, замкнуть себя в небытии.

Слова «Я могу говорить» означают «Я знаю, что Ты меня слышишь». Мир фильмов Тарковского — это система, открытая диалогу. «Ты» в этом диалоге триедино и составлено из Природы, Бога

и Человека. Диалогическая открытость обоих художников выражается в обращении к европейской, русской, и восточным культурам.

ТАРКОВСКИЙ – АДРЕСАТ ФОН ТРИЕРА

Ларс фон Триер стал именно тем, кто услышал. Кажется невероятным, что ироничный и даже язвительный датчанин оказался способен на восторженное, почти сентиментальное отношение к Тарковскому: «Во время учебы в киношколе я увидел “Зеркало” (1974) Тарковского — вероятно, мой самый мощный эмоциональный опыт в кино. Это несмотря на то, что в первый раз я только несколько минут видел “Зеркало” по телевизору. Но каких минут! О... С тех пор я смотрел этот фильм раз двадцать и дошел до того, что не могу больше его пересматривать. Во всяком случае, сильнейшее эмоциональное воздействие, которое я испытал от “Зеркала”, сравнимо с неким откровением, то был почти что религиозный опыт. Я себе сразу же признался: “Вот на что я хочу употребить свою жизнь. Я хочу умереть за такой тип изображения, во имя такого опыта!”» [7]. Так, молодой режиссер установил для себя не только эстетический, но и нравственный ориентир. В 1984 году он снял свой первый полнометражный фильм «Элемент преступления», в котором влияние мэтра очень заметно, его ощутит даже неискушенный зритель. Известно, со слов самого фон Триера, что фильм Тарковскому не понравился. Но все, что относится к творчеству Тарковского по-прежнему вызывает интерес фон Триера. Значительно позднее он отчаянно торговался, желая приобрести архив документов к книге

«Запечатленное время» [9], но архив уехал в Россию.

Однако быть увлеченным и восхищенным кем-то, еще не означает вступить с ним в диалог. Однако, если посмотреть на фильмы фон Триера как на один большой текст, то количество отсылок к фильмам Тарковского поражает. Наверное, самая известная — это финальный кадр фильма «Антихрист» (2009) с надписью «Посвящается Андрею Таковскому», мгновенно вызвавший замешательство как у зрителей, так и у критиков (премьерный показ картины состоялся на Каннском фестивале). Это уже прямое указание на адресата сообщения. Но в фильмах фон Триера есть и другие — использование одних и тех же музыкальных сочинений в звуковом решении фильма. Речь идет даже не о выборе композиторов или музыкальных форм, а об использовании одних и тех же конкретных сочинений. Невозможно представить «Соларис» Тарковского без звучащей в нем хоральной прелюдии И.-С. Баха фа минор “Ich ruf zu dir, Herr Jesu Christ” (Я взываю к тебе, Иисус), эта музыка формирует главный лейтмотив фильма — предстояния человека перед лицом Неизведанного, его вопрошание о самом себе. Для Тарковского музыка Баха стала элементом авторского узнаваемого стиля. Но использование именно этой Прелюдии в сочинении «Нимфоманки», *magnum opus* фон Триера, если не вызывает удивление, то по крайней мере должно обратить на себя внимание. Тем более что начинается она звучать в последней главе первого тома фильма «Маленькая школа органа», то есть как раз в центральном повороте всей фабулы картины, и продолжает звучать во втором томе фильма, когда Селигман показывает Джо православную икону, упоминая о том, что, возможно, ее оригинал был написан Рублевым.

А в шестой главе фильма он совмещает икону с Прелюдией Баха. Но он еще жестче закрепляет связь с Тарковским, назвав главу своего фильма «Зеркало». Такие настойчивые отсылы внутри одной картины просто невозможно игнорировать. Само упоминание русского иконописца сразу устанавливает связь с блистательным финалом фильма «Андрей Рублев» (1966), финал которого строится на величественной вспышке цвета, когда икона «Троица» занимает уже весь экран, ликующе сияя ожившими красками, собственно, к этому экстатическому переживанию и стремится вести сюжет фильма Тарковского. Репродукция иконы «Троица» Андрея Рублева висит в комнате болеющего ангиной Алексея, героя фильма «Зеркало».

В других фильмах фон Триера обнаруживается множество примеров, таких же явных попыток установить связь с Тарковским. В финале «Рассекая волны» (1996) звучат небесные колокола в тот момент, когда в воду высыпают прах Бесс, погубившей себя ради любимого мужа. Напоминая о великом чуде, сотворенным юным Бориской во Славу Божию. Чрезвычайно важным для фон Триера оказывается мотив дерева, но в своем фильме «Нимфоманка» режиссер намеренно придает ему сходство с деревом, со старым деревом из фильма «Солярис». Можно сказать, что все деревья в общем-то похожи друг на друга. Но в фильмах дерево становится не просто частью пейзажа, но значимым элементом сюжета. Удивительно, что не только деревья, но их листья, заселенные между страницами альбомов и книг, появляются в фильмах фон Триера, ровно так же, как у Тарковского в «Зеркале» или в «Солярисе». Эти гербарии становятся знаком чистых связей персонажей с природой, с близкими, с культурой.

А еще мотив сада. Оба режиссера трактуют сад как символ рая. Можно припомнить, как Александр, герой «Жертвоприношения», рассказывает Марии, прежде чем возлечь с ней, как однажды решил сделать подарок матери, приведя в порядок ее сад. Когда работа закончилась, Александр увидел, что сад стал уродливым — так у Тарковского возникает образ погибшего рая. Рассказ о погубленной красоте предвещает жертвоприношение Александра, которое совершается ради спасения всего человечества от ядерного пожара. Его близость с Марией и есть в логике Тарковского ритуальное жертвоприношение.

Великолепный сад создает Ларс фон Триер в «Меланхолии». Это сад накануне гибели в космическом катаклизме. Здесь еще срезают благоухающие цветы, собирают спелые плоды, но вся эта красота уже погружена в предчувствие гибели. Или мотив дома. Фильм «Дом, который построил Джек» (2018) (о некоем инженере, возмнившем себя архитектором и посвятившем свою жизнь созданию небывалого дома) отсылает сразу к нескольким картинам Тарковского, в которых центральным сюжетным мотивом является мотив дома.

Наконец, Тарковский и фон Триер подарили зрителю потрясающее переживание живого космоса с его тьмой и безграничностью, резко изменив масштаб с человеческого, домашнего и земного до космического, столкнув его с безмерным загадочным Океаном и неумолимой планетой Меланхолией.

Вероятно, можно составить целую таблицу соответствий мотивов фон Триера мотивам Тарковского, показать сложные переплетения текстов. Это будет захватывающим занятием. Полагаю, что размеренность этой таблицы будет велика. Но она будет статична. Кроме того, мотивы пото-

му и являются мотивами, что сохраняют свою устойчивость, попадая в разные контексты. Мотив дерева можно обнаружить и у других режиссеров, например у Хичкока, которого фон Триер любит и знает.

Означает ли подобная перекличка мотивов то, что между фон Триером и Тарковским существует полноценный диалог? Разумеется, нет. Связь между фон Триером и Тарковским пролегает гораздо глубже — на уровне их произведений, вернее, глубинных конфликтов, лежащих в их основе.

Возражая Тарковскому, фон Триер разрушает стену, призванную защитить его от всяких посягательств не в меру пытливых умов. Ему, ироничному бунтарю, дозволяется многое именно потому, что спор ведется средствами кино. Кроме того, сама ироничная интонация фон Триера — часть его коммуникативной стратегии, позволяющей отпугнуть «не своего» зрителя, то есть такого, который не склонен ждать от кино обращения к мучительным вопросам. Вот эти вопросы и являются темой диалога двух режиссеров.

Попробуем выделить главные темы их высказываний, или по крайней мере обозначим области их интересов.

Как всякий по-настоящему большой художник, Тарковский принадлежит Культуре, это справедливо и в отношении фон Триера. Их диалог уж если и не диалог культур, то диалог в сфере Культуры. При этом биографическое время уже не имеет существенного значения. В этом отношении у них нет возраста и нет старшинства. Есть только идеи, живущие в живом организме их произведений. Оба они персонажи драмы одновременно явившихся перед зрителем на сцене в одном драматическом действе: «В искусстве “раньше” и “позже” одновременны. Здесь действует не схема “восхождения”, а ком-

позиция драматического произведения. С появлением на сцене нового “персонажа” — произведения, автора, стиля, эпохи — старые не уходят со сцены. Каждый новый персонаж выявляет новые качества и внутренние интенции в персонажах, ранее вышедших на сцену» [2, с. 659]. И теперь важно услышать их реплики. И, возможно, уловить сюжет драмы, между ними развернутой.

Итак, диалог предполагает обмен репликами между нашими персонажами. О чем «Я» одного может говорить с «Ты» другого? О природе, о человеке, о духе. Наверное, это и есть самые существенные уровни отношения «Я — Ты».

В этих трех сферах и может быть услышан диалог фон Триера и Тарковского, двух режиссеров, страстно познающих мир. О характере познания, о самой возможности выразить отношения человека с миром Мартин Бубер пишет: «Мир как познаваемый опыт принадлежит основному слову Я — Оно. Основное слово Я — Ты образует мир отношения. Есть три сферы, в которых строится мир отношения.

Первая — жизнь с природой. Это отношение неизъяснимо и зыбко колышется во мраке. Оно явственно шевелится перед нами, но не приближается к нам, и произнесенное нами Ты замирает на пороге слышимой речи.

Вторая — жизнь с людьми. Это отношение открыто и доступно речи. Мы можем отдавать и принимать Ты.

Третья — жизнь с духовными сущностями. Это отношение, окутанное облаками, но оно является в откровении, оно немо, но способно порождать речь. Мы не слышим Ты, но чувствуем, что нас зовут, и отвечаем, творя, мысля, действуя; всем нашим существом произносим мы основное слово, не умея сказать его нашим ртом.

Как же осмеливаемся мы включать в мир основного слова физически неизъяснимое? В каждой сфере, сквозь всякое возникающее перед нами становление, видим мы грань вечного Ты, ощущаем его дуновение, каждым своим Ты обращаемся мы к вечности, по-своему в каждой сфере» [3, с. 10].

Что можно понять об этих отношениях из фильмов фон Триера и Тарковского? Какими они предстают в динамике их диалога? При всем многообразии тем и пересечений текстов двух режиссеров, возможно, будет продуктивным услышать их реплики, следуя от одного уровня отношений, намеченных Бубером, к другому.

Это кажется логичным: от природы к человеку, и, наконец, к инобытию.

ДИАЛОГ ПЕРВЫЙ. О ПРИРОДЕ

Природа в фильмах Тарковского одухотворена. Каждый гибкий стебель, живой резной лист колышутся собственным движением. В черной воде отражается бесконечное небо с подвижными облаками. Тайная, неподвластная человеку, сила сквозит в движениях лошади, вольно играющей на мокрой траве. Двигается своей непостижимой для человека волей туман в низинах, льет дождь и шумит ветер. Кельвин Крис, герой «Соляриса», перед полетом опускает руку в черную воду, покрытую нежной зеленью ряски — прощание с Землей перед встречей с неизведанным. Это касание не требует никаких слов, любые обычные слова умолкают в глубине человеческого сердца, тяжелые и ненужные. В самом конце путешествия на Солярис Океан вернет Крису крошечный остров. Но этот остров будет полон неизъяснимого движения, какое Крис знал на Земле — шум теплого ливня, колыхание водорослей. Здесь, на острове, будет и дом,

и отец, стоящий на его пороге. Посреди зыбкого Океана на этом старом крылечке Крис опустится на колени перед отцом.

Одухотворенная гармония природы необходима человеку, он ее часть и здесь его дом. Персонажи Тарковского стремятся размыть границу между природой и своим жилищем. В прозрачных сосудах в доме отца Криса стоят осенние золотые шары, на космической станции в стальном медицинском боксе тянутся к искусственному свету живые ростки. Но этого мало, нужен шум, движение. Его отсутствие остро ощущается как недостача всеми обитателями космической станции. Гибарян придумал нехитрое приспособление, чтобы слышать в стерильном пространстве станции земные звуки — шум дождя — это шуршат полоски бумаги, приклеенные к вентилятору. Их-то и показывает кибернетик прилетевшему на станцию Крису.

«Природа одухотворена и гармонична», — это возможная реплика Тарковского. Эта идея вполне выражена одним кадром: слабые зеленые ростки земного растения на фоне иллюминатора, открытого в безграничный космос. При этом за кадром и звучит величественная Прелюдия Баха (Ich ruf zu Dir, Herr Jesu Christ). И вот уже слабое движение земного растения воспринимается как движение к Богу. Этот же порыв ощущает в своей душе Крис.

Прелюдия фа минор звучит в «Нимфоманке». Тут возникает вполне закономерный вопрос: «А зачем фон Триеру это понадобилось?» Ради выражения благоговения перед метром? Или тут следует видеть провокацию?

Представляется дело вот в чем. Селигман, персонаж, нашедший главную героиню картины Джо возле мусорных баков

и согласившийся выслушать ее исповедь, как раз разделяет романтический взгляд на природу.

Еврейское имя «Селигман» переводится как счастливый человек. В первой же главе фильма мы видим то, что всегда делало его счастливым — общение с природой. «Искусный рыболов, или Досуг созерцателя», книга Исаака Уолтона, была с детства любимым чтением Селигмана. Ее-то он и называет «романтической Библией природы». Зрителю предоставляется возможность увидеть прекрасные гравюры старинного издания, воочию убедиться в существовании той особой оптики, сквозь которую романтизм смотрит на природу.

Селигман, безусловно, разделяет романтические идеалы Тарковского. А фон Триер? Его возражение заключается в следующем: природа — это не только кружевное плетение ветвей, плеск воды, трепетание лепестков. В природе есть иное. То, от чего отводится взгляд. В природеживает не только дух, но и плоть. И не только оживает, но в природе в мучительных стараниях плоть погибает.

Вот тут романтические идеалы Тарковского ставятся под сомнение. В фильме есть поразительная сцена, когда мы видим юную Джо, захваченную переживанием природы: гудением шмелей, журчанием водопада, потоком солнечного света. Каждая травинка рассмотрена фон Триером с величайшим вниманием. Эти кадры вызывают живое воспоминание о начале фильма «Солярис» — Крис на земле, на берегу пруда в полном одиночестве. И так же видны листья и стебли. Такая узнаваемая оптика! Джо лежит на траве, погруженная в собственные ощущения. И вот девочка медленно возносится над землей, испытывая сильнейшее переживание смятения

и тревоги. Она поднимается. Вокруг нее появляется свечение. По краям радужного круга Джо видит две женские фигуры в ниспадающих покрывалах. Об этом эпизоде Джо рассказывает Селигману, чем вызывает у него возмущение. В ее рассказе он видит богохульную шутку, злую пародию на сюжет преображения Господня.

Романтические идеалы не могут совместить жизнь плоти и души в одно целое, Селигман настаивает, что эротические переживания юной Джо могли вызвать к жизни только образы Валерии Мессалины и Вавилонской блудницы. Ни Мессалины, ни тем более Вавилонской Блудницы она, разумеется, никогда не видела и была уверена, что видела деву Марию! Свое чувство единения с природой она вспоминает как переживание религиозного экстаза. Врач же назвал спонтанный оргазм двенадцатилетней пациентки эпиплептическим припадком. Удивительно, Селигман, неверующий исследователь религии, во всем этом эпизоде и вовсе видит проделки Сатаны, нимало не смущаясь, что логика завела его в ловушку. Пугливый схоластический ум привел рационалиста Селигмана прямоком к доказательству существования Бога, но он этого якобы не заметил.

Природа не только гармоничный космос, храм, в котором очищается душа человека. Природа ставит человека в тупик, заставляя сомневаться в милосердии Божьем. Природная жизнь — это бесконечное бремя бессмысленного плодоношения, когда миллионы живых существ гибнут, становясь питательным субстратом для выживших. Стоит протянуть руку за окно хижины в лесу, и ее тут же облепят сотни кровососущих насекомых. Так выглядит контакт человека с природой в фильме Ларса фон Триера «Антихрист»,

как раз посвященного Андрею Тарковскому. «Миром правит Хаос», — человеческим голосом говорит раненная лиса в фильме фон Триера. К кому она обращается? К человеку. Природа — это не только творение, но и бесконечный распад.

Оба режиссера в разное время и по-разному изображали смерть. Различие определяется разницей философских позиций. У Тарковского смерть легка и по-своему прекрасна. Это возвращение к истоку, к началу. В смерти разрешаются противоречия жизни: старая мать сжимает в морщинистой ладони нежную руку ребенка-сына. Так происходит в финале фильма «Зеркало». Умирая, Алексей, герой, подбрасывает на постели птицу со словами: «Все еще будет!» И в эти слова верится. Так Тарковский утверждает бессмертие души. Вспомним, что «Зеркало» открывается хоральной прелюдией И. Баха «Старый год ушел» (*Das alte Jahr vergangen ist*). С одной стороны, музыка настраивает на исповедь (прелюдия исполнялась в католических храмах перед службой), а с другой — она несет в себе радость обновления. Уходит старое, а из страстей рождается новое духовное обновленное бытие. Смерть — это возвращение к началу. Тарковский не раз обращается к изображению смерти — о землю разбивается отважный воздухоплаватель в «Андрее Рублеве», в пылающий факел превращается Доменико, проповедующий всеобщее братство с конной статуи Марка Аврелия. Его смерть от самосожжения страшна, абсурдна, но как будто бестелесна. Есть у Тарковского и развернутая сцена агонии. Мы видим мучения Хари, осознавшей свою нечеловеческую природу. Она выпила жидкий кислород и теперь умирает. Судорога сводит красивое крепкое девичье тело, едва прикрытое тонкой влажной

тканью сорочки. Крис пытается облегчить ее страдания, но здесь смерть обратима. Хари, созданная планетой Солярис и стабилизированная ее полем, непреодолимо возвращается к жизни.

«Все это не так», — как будто возражает Тарковскому фон Триер. Смерть некрасива. В фильме «Антихрист» мы видим мать-олениху, из лона которой выпадает мертвый плод. Еще живого едят муравьи птенца, выпавшего из гнезда. Смерть повсюду — неумолимая, необратимая власть нарастающей энтропии. И это тоже природа.

В «Нимфоманке» смерти посвящен потрясающий по силе эпизод “*Delirium*”. То есть целая глава из десяти глав фильма посвящена смерти. На эту тему персонажей наталкивает книга Эдгара Алана По «Падение дома Ашеров», потрепанный томик с его сочинениями лежит на ночном столике Селигмана.

Своеобразным домом Ашеров в эпизоде фон Триера выступает пристойная европейская клиника. Здесь, в просторной светлой палате, умирает отец главной героини по имени Джо. Она приходит сюда, чтобы быть рядом, уже зная наверняка, что отец умирает. Это очень трудно. Потому, что требует отваги, которую дает только любовь. То, чего не хватило матери Джо, она ждет неминуемого конца дома, чтобы, когда все уже закончится, прийти проститься. Потому-то Джо и называет ее «трусливый сукой». То есть сама мысль о смерти, ее ожидание уже внушает ужас. Отец Джо уверяет дочь, что не боится. Он врач по профессии, видевший бесчисленное множество смертей, знает, как все будет. Вернее, думает, что знает. Но все будет не так. Триер убеждает зрителя, что никакое знание не может быть защитой от того неотвратимого, что ждет человека. Началом становится крик ужаса отца

во сне. Крик становится все громче и все сильнее метания умирающего тела. Селигман объясняет: “*Delirium tremens*, это когда тело отказывает, но паника и страх не проходит до самой смерти”. Джо это видит, она знает, что такое агония.

Это эпизод, в котором нет музыки. Не только возвышенных Прелюдий Баха, вообще никакой. И нет цвета — эпизод снят черно-белым. Триер открывает новую, иную сторону жизни, когда трудно даже поставить вопрос о жизни духа. Но и здесь, среди подавляющих своей реалистичностью подробностей человеческого умирания, есть место красоте. Из прохладного осеннего парка Джо приносит отцу уже прихваченный осенними холодами листок ясеня. И умирающий человек в который раз поражается его красоте. Для фон Триера смерть — часть природного бытия человека. Он отважно показывает зрителю те физиологические подробности агонии, от которых хочется отвести взгляд. И все же сохраняет покров над тайной смерти.

Таким образом, тема природы становится важнейшей в творчестве Тарковского и фон Триера. Противоречат ли они друг другу? Скорее обогащают, дополняют. Один голос сливается с другим. Так происходит в поле культуры: «...каждый новый гений создает, созидает для нас новую природу — снимая еще один покров со старой. Те поэтические изображения, которыми не перестает восхищаться одна эпоха за другой, все отличаются новой чувственной индивидуальностью и новым постижением действительности» [5, с. 65].

Можно воспользоваться метафорой, предложенной немецким писателем и философом Жан-Полем: «...для чистого прозрачного стекла поэта требуется темная фольга жизни, тогда оно начинает отражать мир» [5, с. 66]. Это метафора зеркала.

Так, у чистого стекла поэзии Тарковского является темная амальгама поэзии фон Триера. И мир видится объемнее.

ДИАЛОГ ВТОРОЙ. ЖИЗНЬ С ЛЮДЬМИ

Отношение «Я — Ты» — это отношение также с другим человеком. Нет никаких сомнений, что Триер и Тарковский видят его по-разному, но каждый делает его сердцевиной своего высказывания. У Тарковского человек предстает почти лишенным социального тела, погруженным в самого себя. Для его диалога с самим собой требуется изоляция от других людей. Спутники оказываются только помехой. Они те, с кем необходимо расстаться, как расстанется Андрей Рублев с иконописцами, как расстанутся Горчаков с Эуджией. Его персонажи предстают в состоянии глубокой сосредоточенности на самих себе. Неслучайно в библиотеке комической станции из фильма «Солярис» белеет узнаваемый бюст Сократа, призывавшего: «Познай самого себя!» Но даже на космической станции, где по обыденной логике люди должны быть перегружены общением друг с другом, режиссер тщательно изолирует их друг от друга. И немногие диалоги, которые они ведут, это размышления о человеке.

Человек у Тарковского существует не в конкретном социальном поле, а, скорее, в поле культуры. Его собеседники могут стать персонажами из прошлой эпох, его легко можно вписать в пейзаж Брейгеля. Там, где, кажется, нельзя избежать столкновений героя с социумом, социум предстает в виде напуганной обезумевшей толпы, как, например, в фильме «Жертвоприношение». Герой фильма Александр

видит бегущих в панике людей на экране телевизора. Социум Тарковского — это редкие зеваки, рассеянно слушающие страстную проповедь безумного Доменико, стоящего на конной статуе императора Марка Аврелия. Напрасно он говорит им о всемирном братстве, о необходимости вернуться к моменту, когда человечество свернуло с правильного пути. Толпа равнодушна. Впрочем, кто-то из зевак с готовностью превращает речь Доменико в клоунаду. Шутовски щелкая невидимой зажигалкой, он подстрекает Доменико к самосожжению.

Все важные события фильмов Тарковского происходят в глубине сердца его героя. Там же лежит основание его отношения с другими. Так, комментируя фильм «Жертвоприношение», режиссер пишет: «Я хотел показать, что человек может восстановить свои связи с жизнью посредством обновления тех оснований, на которых зиждется его душа...» [6, с. 145]. По сути, погруженному в себя герою не нужны социальные связи, а в предельном случае не нужно и тело. Так, Алексей, герой «Зеркала», невидим зрителю. Персонаж является только голосом и слабой рукой на одеяле, той самой, которая подбрасывает в воздух птицу в сокровенной надежде на недостижимое будущее.

Напротив, в фильмах фон Триера тела много. Избиваемого, страдающего, прекрасного и непристойного. Его человек не может так просто избавиться от социального, оно предъявляет свои требования, давит, деформирует, уничтожает. Бесс Макнилл в фильме «Рассекая волны» (1996) живет под давлением строгих норм религиозной общины и погибает, забитая камнями на улице. Везде, где социальное вмешивается в сферу интимного, оно загрязняется и страдает. В «Нимфоманке»

естественная человеческая сексуальность, вступая в контакт с социальным, становится источником унижения, боли и уродства. В набитом пассажирами поезде девочки-подростки соблазняют пассажиров, споря друг с другом на пакетик шоколадных конфет. Социум делает сексуальность человека источником проституции, психологического насилия и даже пыток. Социум, сдирая покровы с интимного, делает его источником насилия над человеком. Социум фильма фон Триера крайне активен, даже агрессивен. Там, где режиссер требует от зрителя сосредоточенности на отношении героя с социумом, он решительно избавляется от всех отвлекающих деталей. Действие фильма «Догвилль» (2003) происходит в крошечном американском городке на фоне Скалистых гор. Но мы не увидим ни прекрасных гор, ни деревьев, ничего из того, что умеет показать режиссер завораживающе прекрасным. И куст крыжовника — источник ягод для знаменитых здешних пирогов, и улицы, и даже собачка будут нарисованы мелом на деревянном помосте. Для чего? Чтобы зритель увидел Грейс в противостоянии всем и каждому в этом мире, где царствует ханжество, насилие и ложь. Здесь люди объединяются только для травли чужаков. Но в фильме есть живые сочные яблоки. У Тарковского это символ полноты земного бытия. У фон Триера в машине, заполненной ящиками с яблоками, Грейс пытается сбежать из города. Это вовсе не яблоки из райского сада, а яблоки, выставленные на продажу. Своего рода символ мелочного торгашеского духа. Грейс буквально тонет в яблоках и возвращается в Догвилль, чтобы однажды разделаться с ним. Идеалиста-романтика Тома она убьет собственной рукой выстрелом из пистолета. Любитель книг и начинающий романист Том является ки-

нематографическим предшественником Селигмана. Похоже, как раз самоуглублениям романтиков и не доверяет фон Триер. В этом отчетливо звучит иронический оттенок его диалога с Тарковским.

И обнаруживается еще один важный аспект. У Тарковского человек — это мужчина, сосредоточенный на себе. Таковы Андрей Рублев, Алексей из фильма «Зеркало», Сталкер, Андрей Горчаков из «Ностальгии», Александр в «Жертвоприношении». Трудно представить, чтобы главным героем фильма Тарковского была женщина. В его художественном мире она всегда существует для мужчины. Она живет ожиданием мужа, жертвует собой ради сына. Ее нравственный облик определяет отношение к мужчине. Убери мужчину, и она попросту исчезнет. Растворится в небытии. Возможно, Хари, созданная Океаном, — версия совершившей самоубийство жены Криса, наиболее полно воплощает идеальный женский персонаж Тарковского. Без него она не то, что не может существовать, она без него и не существует. В «Солярисе» есть одно важное отклонение от классического построения фабулы. Здесь отсутствует «кульминационная сцена», то есть обязательная в классической драматургии сцена, в которой герой принимает решение, находясь на пределе собственных возможностей. Крис не принимает сам решения об аннигиляции Хари. Как и в земной жизни, он не присутствовал при самоубийстве ее, как и Хари (настоящий земной жених). Все свершается в максимально облегченном для его совести варианте. Живая земная Хари умирает в отсутствие Криса, Хари, стабилизированная Океаном, превращается во вспышку света, когда Крис мирно спит в своей постели. Ее аннигиляция происходит за кадром.

В сценарии итог событиям подводит кибернетик Снаут: «Кроме личных желаний и страха <...> у человека есть еще и судьба. Мы должны идти, идти и идти. <...> В этом мудрость жизни... Она строго взыскивает с нас за наши проступки, но она милостива к нам, если мы готовы платить за них настоящую цену. Она судит беспощадно, но, если человек готов расплачиваться до конца, она его прощает. Вот почему ушла Хари... Теперь уже навсегда... После последнего эксперимента никто больше не возвращается...» [10]. В сюжетной логике фильма Судьба простила Криса, потому что Хари приняла решение (согласилась) пожертвовать собой.

Эта конструкция совершенно не устраивает фон Триера. Он выстраивает классическую фабулу: главным героем становится тот, кто принимает судьбоносное решение. Так, фильм «Рассекая волны» становится важной репликой Ларса фон Триера в диалоге с Тарковским. Здесь главным героем становится Бесс. Она способна взять на себя ответственность и за себя, и за него. В этом она клялась, выходя замуж за чужака. Она жертвует и своей душой, и телом ради спасения мужа.

У Тарковского женские персонажи делятся на две полярные группы: святые матери и блудницы. Особенно ярко это разделение видно в фильме «Ностальгия». Рыжая красавица Эуджения буквально олицетворяет собой гордыню. Она не может преклонить колено в храме, где перед статуей святой Катерины бесплодные женщины смиренно вымаливают себе дитя. А ее попытка взбежать по лестнице прямо ассоциируется с «ногой гордыни» (Да не приидет мне нога гордыни, и рука грешница да не подвижит мене. Псалтырь псалом 35) и немедленно наказывается падением к ее подножию. В фильме ее образ

сопоставлен с нежной и кроткой беременной женой Горчакова.

Женские персонажи фон Триера не просто сидят у подножия трона мужчины-царя. Это сложные характеры. И материнство не обязательно становится эмблемой святости. Само принятие материнства становится большим испытанием. Так, фон Триер показывает роды Джо в «Нимфоманке», когда ее пугает смеющееся лицо новорожденного сына. Селигман поспешит объявить его смех присутствием сатаны. Мучится и страдает от потери ребенка героиня фильма «Антихрист», но оказывается, она калечила сына, день за днем по невнимательности путая левый и правый ботиночки. Но все они способны, как Бесс, вести свой собственный диалог с Богом. Бесс буквально слышит Бога и озвучивает его собственным голосом.

Возникает следующий уровень диалога фон Триера с Тарковским, на этот раз об отношении человека с Богом.

ДИАЛОГ ТРЕТИЙ. О БОГЕ. САМЫЙ ВАЖНЫЙ

Здесь возникает очень важное сближение двух художников. Вопросы отношения человека к Богу являются самой сердцевиной творчества обоих. В создаваемых ими мирах Бог есть. И есть явленное им чудо. Человек может подняться над землей, вопреки законам тяготения, здесь Бог принимает жертву и дарует чудесное исцеление. В этом мире колокольный звон льется с неба во славу Божью, и вопреки законам физики свет проникает в сумрачный двор-колодец.

Но и Тарковский, и фон Триер, безусловно, сходятся в том, что этот мир погибает. Апокалипсические настроения

в их фильмах очень сильны. Разорванные связи между матерью и сыном, бабушкой и внуком, мужем и женой — страшные симптомы грядущей катастрофы. Неслучайно в «Зеркале» возникает хроника ядерного взрыва как знака грядущего апокалипсиса. Источник беды Тарковский видит в том, что дом (тут надо написать «Дом» с большой буквы) утрачивает значение сакрального места. В «Жертвоприношении» возникают два дома, европейский дом Александра под соснами, красивый, но погубленный пороком и фальшью, и дом благословенной Марии, где должно свершиться жертвоприношение. Только в таком благословенном доме возможно ритуальное омовение рук, и возможна исповедь — то благодатное очищение души, которое и совершает Александр в присутствии Марии.

У фон Триера мир погибает, потому что Бог, создавший его, оставил людей одних, отступился от дел человеческих, и теперь в мире царствуют Боль, Отчаяние и Скорбь. Что-то не так с человечеством, если вокруг живого дерева Гете возник лагерь смерти и дерево засохло, окруженное его бараками. Причина гибели и эстетизации зла в том, что Джек, персонаж фильма «Дом, который построил Джек», назвал благородной гнилью. У Тарковского мир еще может быть спасен жертвой одиночки. «О, нет!» — как будто возражает фон Триер, надо только пережить это достойно. Взяться за руки и примириться с неизбежным. Похоже, мессианство лирического героя Тарковского забавляет его, все эти обеты одиночки ради спасения мира. Да, Авраам безоговорочно отдал Богу сына на заклание. Но по требованию Бога. Александр в «Жертвоприношении» хочет добровольно пожертвовать домом, сыном — словом, всем, что ему дорого. А, может, не нужны

никакие жертвы, ни ради спасения мира, ни тем более ради искусства? «Может быть, нас надули — и заставили верить, что великое искусство требует больших жертв?» [8]. А ведь Тарковский верит, что требует. В новелле «Колокол» по требованию Бориски секут ни в чем не повинного Андрейку, поддержавшего литейщиков, тем самым ослабив его авторитет. Бориска — жертва. Но колокол зазвонил. И, значит, Бог принял эту жертву.

Есть тонкая ирония в том, что фон Триер придал сходство своему Джеку с лирическим героем Тарковского. Есть воспоминание киноведа Ольги Сурковой: «Помню, как мы с ней сидели в мосфильмовской столовке и туда вошел Янковский. Тогда искали исполнителя роли Отца в “Зеркало”, похожего на Арсения Александровича. Увидев Олега, Лариса сразу отметила: “Смотри, это же Арсений Александрович!” И правда!» [9]. То есть такая игра с портретным сходством, в принципе, могла быть. Как можно спорить о сходстве Мэтта Диллона, сыгравшего Джека, с Олегом Янковским, хотя и типовое сходство, несомненно, есть — оба высокие, темноволосые, с правильными чертами лица. Есть известная фотография: Тарковский на съемках «Жертвоприношения». Вот режиссер сидит рядом с макетом дома. Этот макет в фильме показывает Александр своему сыну.

Своего Джека фон Триер опасно сближает с лирическим героем Тарковского. Это сближение выражается, прежде всего, в творческих амбициях: быть не инженером, но архитектором, не ремесленником, а Творцом, претензия на эксклюзивный диалог с Богом. «Дом, который построил Джек» — фильм о некоем инженере, возмнившем себя архитектором и посвятившим свою жизнь созданию небывалого дома. Мотив дома, пожалуй, самый устойчивый в творче-

стве русского режиссера. Вот рядом с макетами дома мы постоянно и видим Джека.

Джек убежден, что Бог прямо занимается его делами. Не он ли смыл дождем все следы его преступления? Другое сходство заключается в следующем. Все рассказы Джека о женщинах вызывают сомнение у его собеседника Верджа, Вергилия, провожающего его в ад. Как повествователь Джек обедняет их характер, утрируя их отвратительные черты. И, наконец, самое главное — творение Джека требует жертв. Все больше и больше. Идея фон Триера заключается в том, что, принося в жертву своим целям, мы строим ворота в ад.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, диалог между фон Триером и Тарковским продолжается. Голоса этих двоих звучат и рожают то особое напряжение, которое под силу создать только большому искусству. В них оживают предельные вопросы человеческого существования. Куда и зачем мы идем? Не сбились ли мы с пути? А если мы заблудились, то можно ли еще все поправить? Взвзвешивая за руки, ждать неминуемой гибели или пройти со свечой по дну пересохшего бассейна, пусть даже ценою жизни?

Зритель, становясь полноправным собеседником Андрея Тарковского и Ларса фон Триера, оказывается в силовом поле культуры: «Культура как основание диалога предполагает некое внутреннее беспокойство цивилизации, боязнь за свое исчезновение, как бы внутренний возглас “спасите наши души”, обращенный к будущим людям. Культура, стало быть, формируется как некий запрос к будущему и бывшему, как обращение ко всем, кто слышит, сопрягается с последними вопросами бытия» [2, с. 659].

Логика диалога двух художников — это внутренняя подвижностью — это движение подвижная логика сомнения. При всем ние между отчаянием и надеждой. своем напряжении этот диалог обладает

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. Изд. 3-е. М.: Художественная литература, 1972. 472 с.
2. Библер В.С., Ахутин А.В. Диалог культур // Новая философская энциклопедия: в 4 т. / Институт философии РАН; Национальный общественно-научный фонд. М.: Мысль, 2000—2001. URL: <https://iphras.ru/elib/0958.html> (дата обращения: 20.01.2026).
3. Бубер М. Я и Ты /Перевод с немецкого А. Анваера. М.: Издательство АСТ, 2025. 192 с.
4. Догма 95. Манифест / Пер. Н. Цыркун // Искусство кино. 1998. № 12. URL: <https://kinoart.ru/texts/dogma-95-manifest> (дата обращения: 20.01.2026).
5. Жан-Поль Р. Приготовительная школа эстетики. М.: Искусство, 1981. 448 с.
6. Землянухин С., Сегида М. Домашняя синематека: Отечественное кино 1918–1996. М.: Дубль-Д, 1996. 520 с.
7. Кагански С. Ларс фон Триер: крест и стиль. Интервью с Ларсом фон Триером. Перевод с французского Зары Абдуллаевой // Искусство кино. 1999. № 3. <http://www.inoekino.ru/artc1.html> (дата обращения: 20.01.2026).
8. Моркин М. Йенли Халлунд, сценаристка Триера «Ларс ставит под сомнение миф о великом художнике». URL: <https://kinoart.ru/interviews/jenle-hallund> (дата обращения: 20.01.2026).
9. Порк М. Интервью с Ольгой Сурковой. Андрей Тарковский. Страсть с расчетом. URL: <https://7days.ru/caravan-collection/2016/6/olga-surkova-strast-s-raschetom.htm> (дата обращения: 20.01.2026).
10. Тарковский А. Горенштейн Ф. Солярис // Литературный сценарий Ф.Н. Горенштейна, А.А. Тарковского по одноименному роману С. Лема. 3-й вариант 1969. Архив киноконцерна «Мосфильм». Фонд 2453 Опись 8. Порядковый номер 1886. 85 листов. URL: <https://snegiri-studio.ru/pl/fileservice/user/file/download/h/bcfe5336b3cc90c8f32fb955c8418158.pdf>. (дата обращения: 20.01.2026).

REFERENCES

1. Bakhtin, M.M. Problemy` poe'tiki Dostoevskogo [Problems of Dostoevsky's Poetics]. Izd. 3-e. Moscow: Xudozhestvennaya literatura Publ., 1972. 472 p. (In Russ.)
2. Bibler, V.S., Axutin, A.V. Dialog kul'tur [Dialogue of Cultures] // Novaya filosofskaya e'nciklopediya: v 4 tomah. / Institut filosofii RAN; Nacional'ny`j obshhestvenno-nauchny`j fond. Moscow: My`s'l', 2000—2001, Available at: <https://iphras.ru/elib/0958.html> (Accessed 20 January 2026). (In Russ.)
3. Buber, M. Ya i Ty` [I and You] / [Perevod s nemeczkogo A. Anvaera] Moscow: Izdatel'stvo AST Publ., 2025. 192 p. (In Russ.)
4. Dogma 95. Manifest [Dogma 95. Manifesto] / Per. N. Tsyrkun // Iskusstvo kino, no. 12, 1998. Available at: <https://kinoart.ru/texts/dogma-95-manifest> (Accessed 20 January 2026). (In Russ.)
5. Jean-Paul, R. Prigotovitel'naya shkola e'stetiki [Preparatory School of Aesthetics]. Moscow: Iskusstvo Publ., 1981. 448 p. (In Russ.)
6. Zemlyanukhin, S., Segida, M. Domashnyaya sinemateka: Otechestvennoe kino 1918–1996 [Domestic Cinema: National Cinema 1918–1996]. Moscow: Dubl-D Publ., 1996. 520 p. (In Russ.)
7. Kagansky, S. Lars fon Trier: krest i stil'. Interv`yu s Larsom fon Trierom [Lars von Trier: Cross and Style. Interview with Lars von Trier]. Perevod s francuzskogo Zary` Abdullaevoy //

- Iskusstvo kino, no. 3, 1999. Available at: <http://www.inoekino.ru/artc1.html> (Accessed 20 January 2026). (In Russ.)
8. Morkin, M. Jenli Hallund, scenaristka Triera «Lars stavit pod somnenie mif o velikom xudozhnike» [Trier's Screenwriter "Lars Questions the Myth of the Great Artist"]. Available at: <https://kinoart.ru/interviews/jenle-hallund> (Accessed 20 January 2026). (In Russ.)
 9. Pork, M. Interv`yu s Ol`goj Surkovej. Andrej Tarkovskij. Strast` s raschetom [Interview with Olga Surkova. Andrei Tarkovsky. Passion with Calculation]. Available at: <https://7days.ru/caravan-collection/2016/6/olga-surkova-strast-s-raschetom.htm> (Accessed 20 January 2026). (In Russ.)
 10. Tarkovskij, A. Gorenshtejn, F. Solyaris. Literaturny`j scenarij. F.N. Gorenshtejna, A.A. Tarkovskogo po odnoimennomu romanu S. Lema [Solaris. Literary Screenplay. F.N. Gorenshteyn, A.A. Tarkovsky based on the novel of the same name by S. Lem]. 3-j variant 1969, Arxiv kinokoncerna «Mosfil`m». Fond 2453 Opis` 8, no 1886, 85 p. Available at: <https://snegiristudio.ru/pl/fileservice/user/file/download/h/bcfe5336b3cc90c8f32fb955c8418158.pdf>. (Accessed 20 January 2026). (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **18.02.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **10.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **15.03.2026**



Модели создания анимационных короткометражных видеороликов для социальных медиа

Сун Чанжунь¹

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (СПбГУПТДИ), 191186, Россия, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, д. 18.

ORCID ID: 0009-0006-6778-1632

canzunsun1515@gmail.com

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена исследованию моделей создания анимационных короткометражных фильмов в среде социальных медиа. Современные подходы и основные производственные модели ориентированы на преодоление рассеянности внимания аудитории, акцентируясь на быстрое вовлечение зрителя и создании прочной лояльности к представленному контенту. Эволюция методов от специализированных и модульных подходов к использованию искусственного интеллекта предоставляет создателям мощные инструменты и упрощает реализацию сложных творческих задач, порождая новые вызовы оригинальности и визуальной образности.

ключевые слова

анимационный короткометражный видеоролик, цифровые медиа, создание контента, методологические инновации

для цитирования

Сун Чанжунь. Модели создания анимационных короткометражных видеороликов для социальных медиа // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 156–168.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-156-168>

¹ Сун Чанжунь

аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (СПбГУПТДИ). AuthorID: 1333146

© Сун Чанжунь, 2026

Models for Creating Animated Short Videos for Social Media

Song Changrun¹

Federal state autonomous educational institution of higher education “South Ural State University” (national research university) 76, Lenin avenue, Chelyabinsk, 454080, Russia.
ORCID ID: 0000-0002-4325-1307 asp23kt74@susu.ac.ru / thacraveiro1987@gmail.com

ABSTRACT

The article explores the models of creating short animated films in relation to social media. Contemporary strategies and key production patterns are aimed at overcoming the audience's short attention span, focusing on the viewer's rapid engagement and fostering strong loyalty to the presented content. The evolution of methods — from specialized and modular approaches to the use of artificial intelligence — provides creators with powerful tools and simplifies the implementation of complex artistic tasks, while simultaneously posing new requirements to originality and visual storytelling.

keywords

animated short video, digital media, content creation, methodological innovations

for citation

Song Changrun. Models for Creating Animated Short Videos for Social Media // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 156–168.
<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-156-168>

¹ **Song Changrun**
post-graduate student, Saint Petersburg State University of Industrial Technologies
and Design (SPbSUITD). AuthorID: 1333146

ВВЕДЕНИЕ

Развитие науки и техники способствует прогрессу медиа-технологий. Сегодня социальные медиа стали неотъемлемой частью жизни людей. Согласно отчету «Мировая статистика интернета и социальных сетей за 2025 год», опубликованному Digital-агентством WebCanare 26 февраля 2025 года, «общее количество зарегистрированных пользователей социальных медиа в мире достигло 5,24 миллиарда, что составляет 63,9% от общего населения Земли. За последние 12 месяцев этот показатель вырос на 4,1% благодаря добавлению 206 миллионов новых пользователей» [2]. Эти данные наглядно демонстрируют тенденцию роста количества пользователей социальных медиа во всем мире. На этом фоне короткие видеоролики, как важная форма контента, стали ключевым элементом, управляющим интернет-трафиком, просмотровая статистика составляет 75% от общего объема мобильного трафика [2]. В частности, анимационные короткометражки, как важная часть цепочки производства коротких видеороликов, не только обладают комплексной художественной формой традиционной анимации, но и благодаря развитию технологий достигли эпохальных прорывов в художественной форме, методах создания, области применения и моделях распространения по сравнению с традиционной анимацией. С исторической точки зрения развития анимации возникновение и эволюция короткометражных анимационных роликов тесно связаны с трансформацией медиасреды. Под влиянием изменений в медийной среде произошли радикальные преобразования в визуально-звуковом языке анимации, продолжительности воспроизведения, способах

распространения и сферах применения данного вида искусства.

В контексте социальных медиа анимационный короткометражный видеоролик представляет собой краткую (от секунд до нескольких минут) аудиовизуальную единицу, ориентированную на быстрое вовлечение зрителя. В отличие от традиционного короткометражного фильма с более сложной структурой или эпизода сериала, цифровая среда размывает границы между форматами: отдельный ролик может быть законченной миниатюрой, а сериал — состоять из взаимосвязанных видео, что формирует новые модели создания контента, исследуемые в работе, анализу которых и посвящено данное исследование.

Таким образом, исследование охватывает три ключевых направления: анализ принципов и моделей разработки контента, поиск инновационных методик для повышения художественного и технического уровня, а также построение на основе успешных кейсов адаптированной для социальных медиа модели, призванной обеспечить теоретическую и практическую основу для устойчивого развития отрасли.

СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА ДЛЯ АНИМАЦИОННЫХ КОРТОКМЕТРАЖНЫХ ВИДЕО

Селин Засдон-Смит, в настоящее время занимающая должность специалиста по глобальному росту в компании Firework, отметила в своем отчете по анализу коротких видео за 2024 год, что в среднем каждый человек тратит 76 минут в день на просмотр коротких видео [7]. В то же время количество публикуемых коротких видео демонстрирует геометрически экспонен-

циальный рост. Этот дисбаланс спроса и предложения приводит к тому, что пользователи физически не могут просмотреть весь видеоконтент, а алгоритмы социальных платформ осуществляют градацию и рекомендации контента на основе таких данных, как продолжительность просмотра и интерактивные действия, в результате чего больше шансов на показ получают видео, способные привлечь внимание зрителя в первые 3 секунды. Исследования показывают, что на таких платформах, как YouTube, TikTok и Instagram, короткие видео продолжительностью не более одной минуты имеют значительно более высокий процент полного просмотра [3, с. 201], что свидетельствует о ключевом требовании пользователей к качеству контента: он должен мгновенно захватывать внимание, в противном случае возникает риск моментального пролистывания.

Исходя из этого, создание анимационных короткометражных видео должно следовать двойственному принципу: с одной стороны, при создании контента необходимо ориентироваться на потребности пользователей, затрагивать их интересы и точки внимания, тем самым повышая количество просмотров и процент полного просмотра. С другой стороны, создание контента требует точного определения рыночной позиции для усиления влияния анимационных короткометражных видео в профессиональной сфере. Такая стратегия, сочетающая пользовательскую ориентацию с профессиональным позиционированием, не только эффективно повышает показатели просмотров и полноты просмотра, но и способствует формированию высококачественной подписной аудитории, создавая тем самым устойчивую пользовательскую вовлеченность и эффект распространения.

Принципы создания контента являются фундаментом для производства анимационных короткометражных видео. В условиях изменчивой рыночной среды коротких видео только соблюдение правильных принципов создания контента позволяет сохранять верное направление в творческом процессе. В настоящее время, с усилением фрагментации внимания пользователей, создание анимационных короткометражных видео требует не только точного соответствия предпочтениям алгоритмов платформ, но и глубокого понимания привычек просмотра и эмоциональных потребностей аудитории. На сегодняшний день существуют две основные модели создания контента для анимационных короткометражных видео: модель с преобладанием профессионально созданного контента (PGC) и модель серийного контента с единой тематикой.

Прежде всего, современные короткометражные видео могут быть классифицированы в зависимости от модели производства, следующим образом: «UGC (User-Generated Content) — контент, создаваемый пользователями; PGC (Professionally Generated Content) — профессионально создаваемый контент; PUGC (Professionally User Generated Content) — гибридная модель, сочетающая преимущества первых двух» [1, с. 68]. Модель UGC предполагает загрузку пользователями оригинального контента через интернет и характеризуется непрофессиональным характером и высокой степенью вовлеченности. Модель PGC представляет собой производство контента профессиональными студиями или специалистами, ориентированное на создание высококачественного информационного продукта (например, фильмы, телепрограммы), распространяемого

через цифровые платформы. Модель PUGC интегрирует достоинства UGC и PGC, обеспечивая баланс между зрелищностью, развлекательностью и профессиональным качеством контента.

Для видео с реальной съемкой преобладающей является модель UGC, тогда как в анимационных короткометражках доминирует PGC. Процесс создания анимационного видео включает множество этапов: разработка сценария, раскадровка, создание оригинальной анимации, колорирование, постпродакшн и добавление спецэффектов, что требует слаженной работы целой команды специалистов. Анализ рейтинга YouTube-каналов по теме анимации за последний год демонстрирует, что лидирующие позиции занимают каналы профессиональных анимационных студий с полным циклом производства, в их числе:

— Студия Animaccord с проектами «Маша и Медведь»

— Rabbitwarren animation studios с серией «Baby Nin Nin vs Oniball»

— PowerKids Entertainment с каналом «PowerKids TV»

Эти аккаунты с многомиллионной аудиторией обладают профессиональными командами, что гарантирует как высокое качество контента, так и стабильную частоту обновлений.

Во-вторых, это модель создания контента на основе сериализации с единой темой. Анимационные короткие видеоролики обладают такими характеристиками, как краткость и лаконичность содержания, что накладывает определенные ограничения на выражение тематического материала. Обычно в одном видео сложно передать множество различной информации, с другой стороны, поскольку все больше зрителей используют фрагментирован-

ное время для просмотра коротких видео, они склонны предпочитать информацию, которая является эффективной и лаконичной. Поэтому при создании контента анимационные короткие видеоролики должны стремиться к максимальной простоте и ясности, то есть один видеоролик должен раскрывать только одну тему. Таким образом, создание контента анимационных коротких видеороликов может быть основано на расширении и уточнении ключевых слов в рамках «вертикальной ниши», превращая контент с единой темой в сериализованную модель. Это способствует углублению и расширению содержательного охвата. Кроме того, такие анимационные короткие видеоролики способствуют повышению вовлеченности и лояльности аудитории. Например, аккаунты, посвященные популяризации знаний, используют ключевые слова из профессиональных областей для расширения тематики, сочетая серьезные и сухие теоретические знания с реальными жизненными ситуациями пользователей. В формате анимационных коротких видеороликов сложные теоретические концепции могут быть визуализированы и объяснены в течение нескольких минут. Анимационный короткий видеоролик на платформе Douyin под названием “66inls” (ID: larin.1919) представляет собой серию, основанную на культуре и популяризации гастрономии, где каждый выпуск посвящен определенному блюду. Видеоролики сочетают живое повествование с юмористическими элементами, передавая всестороннюю информацию о происхождении, развитии, личных историях известных людей, биологии, ботанике и других аспектах, связанных с едой. Это позволяет зрителям за считанные минуты познакомиться с культурой и историей блюда.

Таким образом, с точки зрения модели создания анимационных коротких видеороликов подход PGC (профессионально созданный контент) обеспечивает гарантию качества и объема контента, тогда как модель сериализации с единой темой позволяет максимально эффективно использовать лаконичность коротких видео. Это способствует глубокому освоению вертикальных тем, расширяет креативные подходы к созданию контента и обеспечивает устойчивое развитие анимационных коротких видеороликов.

ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННЫХ КОРОТКОМЕТРАЖЕК

С постоянным ростом числа пользователей глобальных социальных медиа анимационные короткометражки сталкиваются с более высокими требованиями к качеству контента и объему предложения. «Повышение общего качества анимации становится неизбежным процессом, связанным с технологиями» [4, с. 62]. Постоянно обновляемое и разнообразное программное обеспечение для создания анимации предоставляет создателям мощную техническую поддержку, а снижение порога входа и сложности производства привлекает все больше людей из различных областей к участию в создании контента. Судя по текущим методам создания анимационных короткометражек, основными являются специализированный, модульный и инновационный методы создания на основе технологий искусственного интеллекта. Специализированные и модульные методы создания уже достаточно зрелы в отрасли, но в последние годы, с быстрым развитием технологий искус-

ственного интеллекта, методы создания на основе AI привлекают повышенное внимание отрасли, однако их внедрение сопряжено с рядом вызовов.

Специализированное создание анимационных короткометражек в настоящее время демонстрирует заметные тенденции развития. Цифровая анимация, основанная на компьютерных CG-технологиях, прочно утвердилась в качестве основного направления создания коммерческого контента, и появляется множество профессиональных программ для создания анимации, таких как Autodesk Maya, Adobe Animate, 3D Studio Max и др. Большинство профессиональных медиа- и анимационных компаний используют эти специализированные программы для создания контента, который в основном представлен в формате двухмерной и трехмерной анимации.

Хотя существующие программы для создания двухмерной анимации сильно различаются по интерфейсу и конкретным операциям, принципы их работы в основном совпадают с традиционной ручной анимацией. Полностью ручной процесс был заменен цифровым, что делает все этапы работы более простыми и эффективными, значительно повышая производительность и качество.

Визуальные эффекты трехмерной анимации обычно более детализированы по сравнению с двумерными короткометражными роликами, демонстрируя существенные преимущества в построении сцен, анимации персонажей, а также передаче текстур и атмосферы [10, с. 85]. Таким образом, короткометражные анимационные видео в формате 3D с их уникальными визуальными эффектами и богатой выразительностью постепенно занимают доминирующее положение на рынке анима-

ционных короткометражек, демонстрируя сильное влияние на их распространение и конкурентоспособность на рынке. Например, канал на Douyin с помощью технологии 3D-анимации создал образ милого, доброго и мудрого маленького монаха «Маленький монах Ичан» (ID: yichan6666). Его видеоконтент основан на повседневных историях из жизни, в которые интегрированы элементы традиционной культуры и современные жизненные сцены. Визуальный стиль роликов отличается мягкой цветовой палитрой, округлыми формами персонажей и стилизованными элементами китайской архитектуры, что усиливает эмоциональное восприятие и культурный контекст. Через яркую анимацию в формате 3D доброта, смелость и оптимизм маленького монаха передаются зрителям. Этот уникальный визуальный стиль и эмоциональное содержание историй привлекли большое количество поклонников и вызвали эмоциональный отклик у зрителей, что позволило каналу быстро стать популярным за короткое время. На момент проведения исследования (май 2025 года) количество просмотров отдельных видео на канале достигло нескольких десятков миллионов, что полностью демонстрирует сильную конкурентоспособность короткометражных анимационных видео в формате 3D в области распространения и на рынке.

Однако из-за сложности процесса профессиональные методы производства уже не могут удовлетворить потребности создателей в скорости создания. В связи с этим некоторые разработчики программного обеспечения, интернет-технологические компании и даже анимационные студии начали разрабатывать модульные программы и платформы для создания анимационных короткометражек, кото-

рые отличаются высокой эффективностью и удобством. Одним из типичных примеров является создание анимации в стиле Motion Graphics. Создателям нужно только спланировать сценарий истории, а персонажи, действия, сцены и реквизит можно выбрать из встроенной библиотеки элементов анимационной стилистики. С помощью модульного распределения и вычислений программного обеспечения можно создать простые анимационные короткометражки. Этот метод создания анимационных короткометражек чаще всего используется для контента, связанного с научно-популярными, культурными и горячими темами. Ярким примером эффективности модульного подхода служит YouTube-канал "Kurzgesagt", который с помощью библиотеки стандартизированных графических элементов обеспечивает высокую частоту выпуска и узнаваемый стиль, раскрывая сложные научные темы для многомиллионной аудитории.

Модульные анимационные короткометражки также могут быть отредактированы и созданы на онлайн-платформах, среди которых наиболее типичными и популярными являются Animaker, Vyond, Renderforest и др. Эти платформы предоставляют создателям мощные функциональные возможности и технические услуги, позволяя им использовать свободное время для творчества в любое время и в любом месте, что дополнительно расширяет способы создания и представления анимационных короткометражек. Модульное производство не только снижает технический порог входа, но и значительно сокращает производственный цикл, предоставляя создателям более разнообразные творческие возможности и снижая затраты на производство. С постоянным прогрессом технологий удобство и эффективность

модульного производства открывают новые возможности для создания анимационных короткометражек.

Тенденции к дальнейшему развитию этого направления способствует широкое применение технологий искусственного интеллекта в области анимации. AIGC (Искусственный интеллект для генерации контента) предоставляет новые возможности и инновационные подходы для создания анимационных короткометражек. Технологии AIGC не только могут быстро генерировать высококачественные сценарии для анимации, дизайн персонажей и планирование сцен, но и с помощью алгоритмов глубокого обучения анализировать пользовательские данные, точно предсказывать интересы и эмоциональные реакции зрителей, тем самым предоставляя поддержку данными и вдохновение для творчества при создании контента. Например, канал «Театр 9527» (ID: xhjzw20190205), созданный совместно с платформой Douyin и режиссером Стивенем Чоу в 2024 году, во время весеннего фестиваля 2025 года выпустил анимационный короткометражный фильм «Безымянная команда спецоперации», созданный AI-видео контент-креатором Сяньрень Икунь. В интервью он упомянул, что «при выборе модели для генерации видео из изображений использовались две основные видеомодели — Vidu и Dreamina» [8]. Кроме того, Douyin запустил серию вирусных видео с AI-эффектами — пользователи могут загрузить одно изображение и получить динамическое анимационное видео. Этот удобный способ создания не только значительно снижает порог входа в творчество, но и в короткие сроки вызывает огромный его всплеск. Однако на текущем этапе результаты генерации часто требуют значительной последующей дора-

ботки профессионалами для достижения приемлемого качества. К числу типичных трудностей относятся усредненность и однородность генерируемых образов, а также шаблонность визуальных решений, что приводит к риску унификации творческого почерка. Таким образом, несмотря на рост популярности, экосистема AI-контента сталкивается с фундаментальными вызовами, связанными с преодолением однородности подходов, обеспечением глубины творчества и решением вопросов авторского права.

Эта инновация в создании, продиктованная технологиями искусственного интеллекта, глубоко трансформирует весь производственный процесс анимационных коротких видеороликов, причем наиболее заметны изменения в этапе монтажа. С технической точки зрения монтаж анимационных коротких видеороликов в цифровую эпоху превратился в глубокое слияние современного конструктивно-дизайнерского мышления и технологий, поддерживаемых ИИ [2]. В качестве примера можно привести MG-анимацию, где благодаря ИИ рабочий процесс монтажа значительно упрощается: ранее выполняемые вручную графические анимационные эффекты теперь могут автоматически генерироваться с помощью интеллектуальных алгоритмов, что позволяет превращать «статичное в динамическое» более эффективно. Хотя техническая сложность монтажа MG-анимационных коротких видеороликов относительно невысока, при поддержке ИИ создатели могут сосредоточиться на выражении креативности, задавая только ключевые графические элементы и базовые траектории движения, а программное обеспечение автоматически выполняет плавные переходные анимации. Такой «совместный» монтаж

в формате «человек + машина» не только сохраняет характерную для MG-анимации «плавную» визуальную эстетику, но и значительно повышает производительность творчества, предлагая новое решение проблемы однородности контента.

В целом в контексте распространения новых медиа процессы создания и представления анимационных коротких видеороликов существенно отличаются от традиционной анимации. В плане производства анимационных коротких видеороликов как профессиональные, так и модульные подходы предоставляют создателям широкий выбор. «Фастфуд-культура» в условиях мобильного интернета изменила повествовательные модели как создателей, так и аудитории, смещая их в сторону фрагментарности и нелинейности. Кроме того, визуально-звуковое представление анимационных коротких видеороликов также претерпело изменения: вертикальный формат придает изображению новые особенности в композиции, ракурсах и движении камеры; популярная интернет-культура делает звуковое сопровождение более увлекательным и модным; а повышение технологического уровня усиливает ожидания зрителей к визуальному качеству анимационных коротких видеороликов, что делает применение монтажа и спецэффектов особенно важным.

СТРАТЕГИИ РАЗВИТИЯ АНИМАЦИОННЫХ КОРТОКМЕТРАЖЕК В БУДУЩЕМ

Смирнова А.Я. писала в своей статье «Как менялись техники анимации»: «С развитием технологий анимация стала доступной, что сделало возможным суще-

ствование огромного количества авторских техник, методик, визуальных приемов и стилей мультипликации» [6, с. 755]. Как и индивидуальные создатели, так и компании стремятся занять свое место на конкурентном рынке анимационных короткометражек. Даже аккаунты с анимационными короткометражками, которые имеют трафик и популярность, не могут позволить себе расслабиться в условиях быстро меняющейся индустрии. Поэтому создателям короткометражек необходимо производить более качественный контент и более уникальные видео-аттракционы, чтобы привлечь внимание широкой аудитории.

Для анимационных короткометражек мощный IP (интеллектуальная собственность: уникальные образы персонажей, мира и нарративы, обладающие коммерческим и культурным потенциалом) может не только повысить их влияние, но и способствовать увеличению коммерческой и культурной ценности IP анимационных короткометражек, а также стимулировать развитие всей культурной индустрии и постоянное повышение уровня создания анимационных короткометражек [9, с. 101]. Анимационные короткометражки по сравнению с другими типами короткометражек имеют такие особенности, как выдающийся IP-образ, четко определенная целевая аудитория, а также определенные преимущества в продвижении трафика. Платформы, такие как YouTube и Douyin, в процессе коммерциализации обычно превращают главных героев анимационных короткометражек в легко понятные и продвигаемые IP-образы, используя маркетинг контента, маркетинг сцен, трансформацию IP и кросс-брендинг для монетизации трафика. Например, после того как южнокорейская компания TUBA выпустила попу-

лярную анимационную короткометражку “Larva”, ее коммерческая модель продвижения IP стремительно стала развиваться, на сегодняшний день ассортимент разработанных и продаваемых сопутствующих продуктов превышает две тысячи наименований. Компания TUBA совместно с метро Сеула запустила вагоны метро на тему “Larva”, а ее тематический парк уже открыл четыре магазина в Корее. Более того, компания также участвует в социальных благотворительных проектах, создавая видеоролики для безопасности общественного транспорта метро Сеула.

На уровне творчества профессиональным студиям (PGC) рекомендуется углубленно изучать запросы аудитории, в то время как независимые создатели (UGC) могут добиться успеха за счет гибкости и работы в нишевых тематиках. Например, создатели могут вдохновиться успешным опытом “Larva”. Эта анимационная короткометражка рассказывает о приключениях двух забавных жучков красного и желтого цветов, которые через серию юмористических ситуаций показывают забавные моменты их повседневной жизни. Создатели умело интегрируют в анимацию актуальные темы и обычные сцены из повседневной жизни, например, во время пандемии они создали анимацию о гигиене и профилактике инфекций, которую демонстрировали забавные жучки, передавая зрителям правильные знания о профилактике, удовлетворяя потребности зрителей в развлечении и передавая ценную информацию.

В то же время “Larva” также усиливает привлекательность своих работ, сочетая популярную музыку с визуальным содержанием анимации. Во многих видео создатели используют известную музыку в качестве фона, которая не только дополняет

сюжет анимации, но и вызывает эмоциональный отклик у зрителей, позволяя им наслаждаться музыкой, наслаждаясь анимацией. Такой междисциплинарный подход к созданию не только удовлетворяет потребности зрителей в развлечении и эмоциональном выражении, но и расширяет аудиторию произведений благодаря силе распространения популярной культуры.

Стоит отметить, что “Larva” — это команда, создатели которой постоянно исследуют новые технические средства для повышения качества работ. Хотя команда напрямую не использует технологии ИИ, их модель создания анимационных короткометражек предоставляет полезные ориентиры для создателей аналогичного формата. Создатели могут использовать технологии ИИ для анализа большого количества отзывов зрителей и данных рынка, чтобы быстро генерировать сценарии и дизайн персонажей, соответствующие вкусам зрителей. Например, сценарии, созданные с помощью ИИ, могут содержать больше сюжетов, связанных с интересами зрителей, а дизайн персонажей может быть оптимизирован в соответствии с предпочтениями зрителей. В то же время технологии ИИ также могут помочь создателям быстро генерировать компоновку анимационных сцен, экономя время и снижая затраты, повышая эффективность создания. При использовании технологий ИИ создатели также должны уважать авторские права других, избегая нарушений.

В области авторского права с развитием творчества, использующего технологии ИИ, вопросы авторского права становятся все более заметными. Содержание, созданное с помощью ИИ, обычно требует значительного объема данных для обучения и алгоритмического творчества, что вы-

зывает широкие дискуссии о первоначальности произведения и принадлежности авторских прав. Чтобы получить защиту авторского права, произведение должно соответствовать определенным юридическим стандартам. Согласно законодательству РФ, для получения защиты авторского права произведение должно обладать новизной, оригинальностью и уникальностью. Согласно решению Верховного суда России, произведение может обладать всеми этими характеристиками одновременно или только одной из них, чтобы соответствовать требованиям закона об авторском праве [5]. Использование ИИ для генерации анимации требует четкого определения авторства, особенно при адаптации существующих IP. Платформа Douyin также разрабатывает соответствующие правила, чтобы обеспечивать законность использования создателями технологий ИИ в их творческой деятельности.

Учитывая особенности технологии создания анимационных короткометражек с использованием ИИ, создатели быстро интегрируют новые технологии в процесс производства фильмов и постоянно улучшают производственные процессы, стремясь снизить порог входа в технологию создания анимационных короткометражек, что приводит к снижению затрат и повышению эффективности. Конечно, это не подрыв традиционного процесса производства кино и телевидения, а значительное повышение производительности существующих производственных этапов, позволяющее большему количеству людей более свободно создавать творческие продукты в области кинематографических и телевизионных произведений. Независимые анимационные создатели также постепенно находят подходящие методы применения технологий производ-

ства анимационных короткометражек, наслаждаясь удобством, предоставляемым технологиями ИИ, и активно исследуя, как в рамках защиты авторских прав достичь максимальной ценности творчества.

ВЫВОДЫ

Проведенное исследование подтверждает, что современные модели создания анимационных короткометражек для социальных медиа формируются в прямой зависимости от особенностей цифровой среды, характеризующейся высокой конкуренцией за внимание аудитории и стремительным развитием технологий. На основе анализа содержательных стратегий, производственных методик и успешных кейсов можно синтезировать оптимальную модель создания, которая представляет собой не единый шаблон, а гибкую стратегическую рамку, состоящую из нескольких взаимосвязанных компонентов:

- Гибридная стратегия контента: объединение профессионального контента (PGC) и серийности в рамках единой темы для глубокого освоения ниши, повышения узнаваемости и формирования лояльности

- Многоуровневая методология: гибкое использование специализированных, модульных и AI-методов (AIGC) для баланса между качеством, скоростью и инновациями, с автоматизацией рутинных задач

- Стратегическое развитие IP: трансформация персонажей и миров в коммерчески значимые активы через мерчендайзинг и коллаборации для долгосрочных отношений с аудиторией

- Принцип адаптивности: постоянный учет поведенческих паттернов и алгоритмов платформ, ориентация на мгновенный захват внимания и интеграцию актуальных трендов

Таким образом, эффективность предложенной модели зависит от синергии между качественным контентом, адекватным выбором технологий и долгосрочным IP-менеджментом. Дальнейшее развитие будет неразрывно связано с углублением интеграции ИИ в творческий процесс, что, с одной стороны, упростит производство, а с другой — обострит вызовы, связанные с сохранением оригинальности, авторского стиля и решением вопросов авторского права.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ваньжу Д. Короткие видео как новое направление маркетинговых исследований // Дискуссия. 2024. № 2 (123). С. 66–72.
2. Чуранов Е. Мировая статистика интернета и социальных сетей на 2025 год. URL: <https://www.sostav.ru/blogs/275691/57545> (дата обращения: 04.03.2025).
3. Малинин И.И., Карякин Д.И. Феномен коротких видео в интернете: причины популярности, тенденции в производстве и способы использования для продвижения // Дискурс-Пи. 2025. №1. С. 191–208.
4. Прохоров А.В. Эволюция короткометражной анимации студии Pixar // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2020. Т. 5. № 4. С. 54–67.
5. Пункт 80 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 23 апреля 2019 г. № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» // Бюллетень Верховного Суда РФ. № 7, июль, 2019.
6. Смирнова А.Я. Как менялись техники анимации // В сборнике: Гуманитарные науки в современном вузе: вчера, сегодня, завтра. Материалы V Международной научной конференции. СПб., 2022. С. 751–756.
7. Easdon-Smith, C. 40+ коротких видеостатистических данных: потрясающие цифры, которые вы должны знать в 2024 году. URL: <https://firework.com/blog/short-form-video-statistics#:~:text=as%20a%20result.,The%20Time%20Spent%20Watching%20Videos,sticky%20short%2Dform%20content%20is.> (дата обращения: 04.03.2025).
8. Икунь Ц. После сотрудничества с Чжоу Синчи над этим короткометражным фильмом в жанре ИИ мы обнаружили будущее кинематографа. URL: <https://user.guancha.cn/main/content?id=1388789> (дата обращения: 04.03.2025).
9. Гуйцзе Ч., Чжи Л. Исследование нарративных особенностей и стратегий построения образа анимационных короткометражек в приложении ТикТок // Новые кинопроизведения. 2022. № 3. С. 98–103.
10. Яровая Н.Ю. Модификации визуальных стилей компьютерной анимации // Вестник ВГИК. 2023. Т. 15, № 2 (56). С. 81–97.

REFERENCES

1. Wanzhu, D. Short-form videos as a new direction in marketing research // Diskussiya, no. 2 (123), 2024, pp. 66–72. (In Russ.).
2. Chuaranov, E. World Internet and Social Media Statistics for 2025. Available at: <https://www.sostav.ru/blogs/275691/57545> (Accessed 04 March 2025). (In Russ.).
3. Malinin, I.I., Karyakin, D.I. Short Video Phenomenon on the Internet: Reasons for Popularity, Production Trends, and Promotional Strategies. Discourse-P, no. 1. 2025, pp. 191–208. (In Russ.).
4. Prokhorov, A.V. The evolution of short — animation at Pixar studio // Communications. Media. Design, vol. 5, no. 4, 2020, pp. 54–67. (In Russ.).
5. Item 80 of the Resolution of the Plenum of the Supreme Court of the Russian Federation of April 23, 2019, no 10, “On the Application of Part Four of the Civil Code of the Russian Federation” // Bulletin of the Supreme Court of the Russian Federation, no. 7, July, 2019. (In Russ.)

6. Smirnova, A.Ya. How animation techniques have changed // In the collection: Humanities in the Modern University: Yesterday, Today, Tomorrow. Proceedings of the V International Scientific Conference. St. Petersburg, 2022, pp. 751–756. (In Russ.)
7. Easdon-Smith, C. 40+ Short Form Video Statistics: The Jaw-Dropping Numbers You Must Know in 2024. Available at: <https://firework.com/blog/short-form-video-statistics#:~:text=as%20a%20result.,The%20Time%20Spent%20Watching%20Videos,sticky%20short%2Dform%20content%20is>. (Accessed 08 March 2025).
8. Jianren, I. After collaborating with Zhou Xinci on this AI — themed short film, we discovered the future of cinema. Available at: <https://user.guancha.cn/main/content?id=1388789> (Accessed 08 March 2025).
9. Zhu, G., Li, Z. Research on the narrative features and image - building strategies of animated short films in the TikTok app // New Film Works, 2022, no. 3, pp. 98–103.
10. Yarovaya, N.Yu. Modifications of visual styles in computer animation. Vestnik VGIK, vol. 15, no. 2 (56), 2023, pp. 81–97. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **20.08.2026**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **16.10.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **18.03.2026**

УДК: 791.43/.45

[10.69975/2074-0832-2026-67-2-169-177](https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-169-177)

Научная статья | Research article



Специфика зрительского восприятия технологий In-camera VFX и хромакей на примерах современных российских военных фильмов

Т.Ю. Кобяков¹

Санкт-Петербургский Государственный институт кино и телевидения (СПбГИКиТ),
191119, Россия, Санкт-Петербург, ул. Правды, 13.

ORCID ID:0009-0000-3200-9956

tikhon-kobyakov@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

В статье представлен анализ особенностей восприятия зрителем технологий In-camera VFX и хромакей, использованных в фильме Алексея Германа-младшего «Воздух» (2024) и ленте «Девятаев» Тимура Бекмамбетова и Сергея Трофимова. Рассмотрен контраст между художественными подходами и применением визуальных эффектов. Сделаны выводы о том, как цифровые эффекты могут поменять восприятие зрителя одного объекта в разных жанровых парадигмах.

ключевые слова

визуальные эффекты, воображаемая реальность, виртуальная реальность, компьютерная графика, военное кино, спецэффекты

для цитирования

Кобяков Т.Ю. Специфика зрительского восприятия технологий In-camera VFX и хромакей на примерах современных российских военных фильмов // *Вестник ВГИК*. 2026. Т. 18, № 2. С. 169–177. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-169-177>

¹ **Тихон Юрьевич Кобяков**

аспирант Санкт-Петербургского Государственного института кино и телевидения.

AuthorID: 3377-5115

© Т.Ю. Кобяков, 2026

Specific Aspects of the Viewer's Perception of In-camera VFX and Chromakey Technologies: a Case Study of Modern Russian War Films

Tikhon Yu. Kobayakov¹

St. Petersburg State University of Film and Television, 13 Pravdy Street, St. Petersburg, 191119, Russia.

ABSTRACT

The article analyzes the specifics of the viewer's perception of in-camera VFX and chromakey technologies used in Alexey German Jr.'s film "Air" (2024) and the film "Devyataev" (2021) by Timur Bekmambetov and Sergey Trofimov. The contrast between artistic approaches and the use of visual effects is considered. Conclusions are drawn as to how digital effects can alter the viewer's perception of the same object in different genre paradigms.

keywords

VFX, imaginary reality, virtual reality, computer graphics, war films, SFX

for citation

Kobyakov T. Specific Aspects of the Viewer's Perception of In-camera VFX and Chromakey Technologies: a Case Study of Modern Russian War Films // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 169–177.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-169-177>

¹ **Tikhon Yu. Kobayakov**

post-graduate student, St. Petersburg State University of Film and Television,
AuthorID: 3377-5115

Визуальные эффекты неразрывно связаны с историей кинематографа. Их развитие напрямую зависит от того, какими техническими возможностями обладают создатели и как зрители воспринимают кинематографическую реальность. Современные высокобюджетные блокбастеры сложно представить себе без цифровых визуальных эффектов. В определенной степени их воплощение отнимает у кинематографистов значительно больше времени и сил, чем натурные съемки, работа с актерами и написание сценария. Лев Манович в статье «Цифровое кино и история движущихся изображений» выдвигает теорию о том, что современный кинематограф больше не может называться «кинематографом», поскольку в нем стало больше от анимации, чем от кино. Некоторые кадры целиком рисуются на компьютере [9, р. 294]. «Цифровое кино — частный случай анимации, которая использует отснятые кадры реального действия в качестве одной из многих своих составляющих» [3, с. 389]. Зрители перестают отличать отснятый материал от нарисованного.

Кинематографисты искали способы максимально убедительно совмещать материалы, снятые в разное время и в разных местах [12, р. 44]. Наиболее подходящим способом комбинирования материалов была съемка актера в студии на однотонном фоне, что позволяло последующее совмещение актерских планов с предварительно подготовленными элементами фона. Этот метод носил название «блуждающая маска» — «создание фона с пустым отверстием и элемента переднего плана, который не содержит ничего, кроме движущегося объекта, который должен быть выделен на заднем плане» [12, р. 45].

Позднее, с приходом в кино цвета, этот прием эволюционировал в привычную современному зрителю хромакей или технику синего экрана. Для наилучшего качества сепарации объектов в кадре и на фоне друг от друга для заднего плана на съемочной площадке применялись материалы, которые наиболее далеки от цвета человеческой кожи — ярко-синий и ярко-зеленый. Впервые эта технология была применена в ленте «Багдадский вор» (1941, реж. Л. Бергер, М. Пауэлл, Т. Уилан). За последующие годы хромакей внедрился в процесс кинопроизводства по всему миру и стал неразрывно связан с идеальным воплощением комбинирования нескольких кадров воедино. В последние тридцать лет с приходом цифрового киноизображения эта методика значительно упрощает работу с материалом на стадии пост-обработки.

Но параллельно с хромакеем в 30-е годы прошлого века была изобретена кардинально отличающаяся методика — рир-проекция [11, р. 66]. Она подразумевала съемку фонового материала заранее и отображение его непосредственно на съемочной площадке. Эта технология позволяла актерам реально видеть, что происходит на экране зади них. Одним из ярчайших примеров применения рир-проекции в кино тех лет считается «Кинг-Конг» (1933, реж. М.К. Купер, Э.Б. Шодсак). В будущем этот способ активно применяли для съемок сцен езды в автомобиле или самолете. Например, в советском фильме «Мужество» (1939, реж. М. Калатозов) сцены пилотирования, снятые на натуре, совмещаются со сценами крупных планов и диалогов, происходящих в кабине пилота, которые были запечатлены

при помощи советского аналога рир-проекции. С годами такой способ утратил свою привлекательность для кинематографистов, поскольку данная методика подразумевает повторную съемку фонового материала, что означало потерю качества. Рир-проекцию применяли для производства сцен, в которых фон находится в расфокусе, чтобы аудитория не замечала низкое качество изображения [11, р. 68].

В XXI веке идейным наследником рир-проекции стала технология In-camera VFX (внутрикамерные визуальные эффекты). Особенность этого способа проекции заднего плана в произведениях кинематографии заключается в том, что на множество объединенных вместе LED-панелей прямо на съемочной площадке проецируется сгенерированное или снятое изображение. Высокое качество заднего плана неотлично от объектов на переднем плане, благодаря чему у зрителя не возникает ощущения, что изображения искусственно объединили друг с другом. Этот принцип работы также позволяет актерам прямо на съемочной площадке видеть окружающие их объекты, а режиссерам оценивать полученный материал на стадии продакшна. Эта методика отличается также возможностью синхронизации фонового изображения и камеры, что делает возможным изменение ракурса заднего плана в реальном времени (задний план не статичен, а находится в динамике). Еще одной отличительной чертой этой технологии является освещение объектов в кадре, поскольку LED-панели являются сразу и источниками света на площадке.

«Кинематографисты могут комбинировать цифровые миры с видео в реаль-

ном времени, используя эти декорации, что дает им творческую свободу и снижает производственные затраты по сравнению с созданием традиционных декораций и натурными съемками. Кинематографисты также могут работать в режиме реального времени на виртуальных съемочных площадках, что устраняет необходимость в интенсивном постпродакшене компьютерных изображений» [10, с. 843]. Технология внутрикамерных визуальных эффектов уже успела за небольшой срок зарекомендовать себя в качестве успешного аналога хромакея и натурных съемок.

В данной работе проводится сравнительный анализ применения двух самых распространенных в индустрии методов комбинации изображений: хромакея и внутрикамерных визуальных эффектов в парадигме их восприятия зрителем. В качестве примеров были отобраны две высокобюджетные современные российские военные драмы: «Девятаев» (2021) и «Воздух» (2023). Обе ленты посвящены летчикам времен Великой Отечественной войны, и значительную часть хронометража картин занимают эпизоды сражений в небе. Но технологии, использованные авторами, значительно отличаются: для съемок небесных баталлий в «Девятаеве» Тимур Бекмамбетов и Сергей Трофимов применяли хромакей, а в «Воздухе» Алексей Герман-младший использовал внутрикамерные визуальные эффекты.

Картина «Девятаев» посвящена летчику-истребителю Михаилу Девятаеву (П. Прилучный), который был пленен после крушения своего самолета, и его побегу из немецкого концлагеря на бомбардировщике врага. Лента «Воздух» рассказывает о группе советских летчиц, защищавших Ленинград от вражеских истребителей в годы блокады.

ХРОМАКЕЙ В ЛЕНТЕ «ДЕВЯТАЕВ»

В фильме «Девятаев» присутствуют два масштабных эпизода с применением хромакея для съемок воздушных битв: в начале ленты, когда в бою сталкиваются советские и немецкие истребители, а также в конце — в сцене, где Девятаев с товарищами сбегает из концлагеря на немецком бомбардировщике, а в погоню за ним пускается бывший сослуживец на германском истребителе. Динамичный монтаж сцен, яркая цветовая палитра, красочные эффекты взрывов и воздушная эквилибристика, выполненная полностью с применением компьютерной графики, погружает зрителя в атмосферу «аттракциона» [5, с. 12]. Авторы стремятся как можно дальше дистанцироваться от демонстрации правдоподобных сражений в воздухе, предпочитая сфокусировать внимание аудитории на зрелищности происходящего. Творческая группа мифологизирует фигуру советского летчика точно так же, как и демонизирует его противников — все элементы визуального построения ленты нарочито гиперболизируются.

Авторы, рекламируя свое произведение, неоднократно подчеркивали тот факт, что воздушные поединки были предварительно смоделированы и отработаны в видеоигре. Подход к моделированию кинематографического полотна таким способом ставит образный ряд ленты в парадигму взаимовлияния двух видов медиаиндустрии, где видеоигровой преобладает над кинематографическим — кино становится больше похоже на компьютерную игру. Восприятие ленты начинает строиться не на реалистическом погружении, а на погружении в мир симулякра. Авторы не пытаются приблизить зрителя

к опыту настоящего прототипа истории, а моделируют мифологизированный, переработанный, практически сказочный путь героя.

Для Тимура Бекмамбетова выстраивание истории с прицелом на подчеркнутую видеоигровую составляющую является одним из творческих и художественных приемов еще с ранних полнометражных фильмов — в «Ночном дозоре» (2004) в одной из сцен персонажи отыгрывали на приставке ключевые сцены финального противостояния героя и антагониста, нарочито подчеркивая постмодернистский подход автора к совмещению нескольких видов медиаконтента.

Акцентированная трехмерная нереалистичность воздушных баталлий в «Девятаеве» знаменует собой отождествление героя Великой Отечественной войны с персонажем былин и сказок. Фигура летчика становится воплощением героизма, граничащего в восприятии зрителя с культурой супергероев американских комиксов. В такой форме представления персонажа считается оммаж на Капитана Америку, героя голливудских фильмов («Первый мститель», 2011, реж. Д. Джонстон) и комиксов, который также пилотировал угнанный у германских антагонистов самолет и спасал множество жизней. Зритель дистанцируется от ужасов войны и погружается в мир приключений и подвигов, который только усиливается компьютеризированностью задних планов и окружения, выполненных с помощью технологии хромакей и воплощенных на постпродакшне.

Подобные визуальные эффекты являются также манипуляцией по продвижению фильма. «Сегодня уровень технической сложности и визуальной эффектности сцен стал показателем качества и крите-

рием оценки коммерческого фильма наряду с режиссурой, сценарием и актерской игрой» [2, с. 32], — пишет искусствовед Е. Васильева. Визуальные эффекты становятся ключевым маркетинговым элементом, «они начинают выполнять ведущую роль в рекламе фильма, в продвижении его к зрителю» [4, с. 25].

Визуальные эффекты используются авторами «Девятаева» с целью создания гармонично построенного вымышленного мира и укрепления непрерывной эмоциональной вовлеченности зрителя в процесс просмотра, которая «позволяет добиться максимального эффекта от воздействия фильма» [8, р. 123]. Создатели используют хромакей для героизации истории, чтобы получить целостное приключенческое полотно.

IN-CAMERA VFX В ФИЛЬМЕ «ВОЗДУХ»

Авторы художественного фильма «Воздух» используют иные методы воплощения на экране авиасражений. Создатели фильма осуществили съемку шести воздушных сражений с использованием современных технологических комплексов, интегрирующих традиционную кинематографическую технику с инструментами виртуальной реальности. «Для этого командой студии “XOVP” был построен масштабный сетап из LED-экранов. В процессе съемки важно было иметь соответствующий инструментарий для управления траекториями движений самолетов и участниками боев. Полноразмерные модели самолетов крепились на разработанные гимблы, а на LED-экраны выводились фоны, содержащие отснятые кадры, компьютерную графику

и “...генеративную графику, производимую в реальном времени в Unreal Engine по заданным физическим законам, с соблюдением углов света и перспективы”» [7, с. 147].

Таким методом съемки полетов и авиабаталий не пользовался еще никто в мире, поэтому съемочная группа «Воздуха» стала пионерами в этой области. Авторы попытались в студийных условиях при помощи In-camera VFX воссоздать иллюзию реального полета. Подход Алексея Германа-младшего сводился к попытке приблизить картинку в кабине пилота к тому, что могло бы быть снято на натуре.

Серо-белая цветовая палитра картины лишена излишней анимационной красочности. Алексей Герман-младший модулирует на экране свое ощущение атмосферы блокадного Ленинграда, выводя ленту в систему авторского восприятия кино.

В фильме стыкуются относительно зрелищные сцены воздушных сражений с театрализованной драматургией моментов, происходящих на земле. Фильм находится в дуалистической парадигме разделения между авторской драмой и масштабным высокобюджетным военным блокбастером.

Примененная модель визуализации рушит восприятие аудиторией реалистично снятых воздушных баталий. Автор выстраивает картину, которая лишена кинематографической целостности. Зритель, погруженный в мелодраматичные сюжетные линии главных героев, отправляясь вслед за ними в небо, получает совершенно иную стилизацию реальности — перед ним предстает попытка автора создать полудокументальную видимость настоящего полета и сражения.

Технология In-camera VFX в этой ленте выполняет роль дымовой завесы, пытаясь

в студийных условиях приблизиться к отражению того, что могло бы быть снято на натуре. В ленте 2017 года «Дюнкерк» режиссер Кристофер Нолан для съемок полетов на «Спитфайрах» (самолеты ВВС Великобритании времен Второй Мировой Войны) вместе с командой специалистов сконструировал специальную люльку, имитирующую кабину пилота самолета. Эту люльку перевезли и установили на обрыве так, чтобы справа от кабины простиралась водная гладь, а над актером, исполнявшим роль пилота, находилось белая плотная «крыша» из облаков. Из-за перспективы и правильного расположения съемочного аппарата казалось, что небо находится прямо над головой пилота. Далее кадры из кабины на монтаже объединялись с кадрами, снятыми с реальных самолетов и вертолетов. То есть фильм досконально воссоздает реальность на стадии продакшна, а на экране моделирует совершенно новый опыт исключительно с помощью средств монтажа. В свою очередь, Алексей Герман-младший «имитирует имитацию» полета еще на стадии препродакшна.

Внутрикамерные визуальные эффекты позволяют создателям «Воздуха» воссоздать на экране стилистически достоверную, но невыразительную картинку. Зритель не ощущает на себе иллюзию полета, а наблюдает, как эту иллюзию на себе испытывают актеры.

In-camera VFX открывает новую точку зрения на парадигму создания реальности в кино. В данном случае «кино от режима “копирования” реальности, основанного на связи с материальными объектами» переходит «к режиму “симуляции” реальности, размывания границ между “материальным” и “виртуальным”, между кино и повседневностью. Таким

образом, мы наблюдаем неразрывную связь процессов развития технологий спецэффектов в кино (от создания “чудес” к конструированию “эффекта реальности”) и изменения природы самого кино (от “репрезентации реальности” к “симуляции реальности”)» [2, с. 35]. Это сказывается и на восприятии аудитории, которая перестает видеть четкие границы между сгенерированным на компьютере и реальным. Для зрителей материя в структуре кинообраза становится неосоздаваемой.

Благодаря внутрикамерным визуальным эффектам происходит «стирание граней между созданным компьютером на экране графическим изображением и подлинной жизнью, предстающей перед объективом кинокамеры» [1, с. 150].

ВЫВОДЫ

Как справедливо отметил Т. Эльзесер: «Виртуальная реальность, доступная благодаря конкретным технологиям симуляции, подразумевает присутствие зрителя и в этом смысле сравнима с воображаемой реальностью, которую зритель приписывает любому вымыслу или нарративу, чьей репрезентации (вербальной, визуальной или акустической) сознание сообщает статус реальности» [6, с. 349]. Репрезентация образов в таком виде, какими они предстают в реальности, практически невозможна. Компьютерной обработке в наше время подвергается цвет, свет, рамки, фокус экранного изображения. Цифровые визуальные эффекты становятся повседневным и повсеместным инструментом всех авторов: от режиссеров, работающих на крупных студиях, до создателей независимых лент. Современные кинематографисты способны де-

формировать, воссоздавать и менять с помощью технологий ткань фильмической реальности.

Существенное отличие между внутрикамерными визуальными эффектами в «Воздухе» и хромакей в «Девятаеве» заключается в принципиально противоположных подходах к конструированию реальности в кадре. Авторы «Девятаева» погружали зрителя в эпическое приключение, в котором возможно то, чего в реальности быть не может. Сцена, в которой на крышу немецкого бомбардировщика практически приземляется истребитель, теоретически возможна, но со всех точек зрения это аттракцион, который если бы и имел место в реальности, то только в случае, если бы это было высокобюджетное воздушное шоу, но не в условиях военных действий. Съёмочная группа «Девятаева» «рисует» реальность, формируя современную мифологию о героях прошлого — «искусственно созданная среда призвана создать атмосферу стилизации и фантазии» [11, р. 181].

Авторы «Воздуха», напротив, стремятся воссоздать на экране реальность.

Приблизиться к документальной форме репрезентации насколько это возможно. Не дополнить реальность, а создать с помощью In-camera VFX новую реальность на съёмочной площадке и уже ее зафиксировать на камеру.

Из анализа этих двух фильмов можно предположить, каким будет дальнейшее использование двух методов съемки высокобюджетных лент. И хромакей, и внутрикамерные визуальные эффекты способны вовлечь зрителя в повествование и создать иллюзию погружения. Но необходимость применения одного или второго эффекта зависит напрямую от целей авторов. Если зрителя нужно впечатлить увлекательным аттракционом, то технология хромакей все еще продолжит быть незаменимой и останется доминирующей в кинопроизводстве. Но если авторы преследуют цель воплощения на экране как можно более достоверной репрезентации реальности (или достоверной иллюзии реальности), то, скорее всего, они обратятся для реализации этой задачи к технологии In-camera VFX.

ЛИТЕРАТУРА

1. Баженов С.Г. Виртуальный мир кинематографа (эстетический аспект) // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. 2005. № 1. С. 147–162.
2. Васильева Е. Спецэффекты в кино: от иллюзии чуда к иллюзии реальности // Телескоп. 2011. № 4 (88). С. 32–35.
3. Манович Л. Экранная культура: теоретические проблемы / М-во культуры РФ, Рос. ин-т культурологии; авт.-сост.: В.О. Чистякова, Я. Б. Иоскевич; отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. 752 с.
4. Хлыстунова С.В. Специальные эффекты в художественном пространстве фильма. История, современное состояние, перспективы: автореф. дис. кандидата искусствоведения. СПб., 2005. 32 с.
5. Эйзенштейн С.М. О строении вещей. СПб.: Алетейя, 2019. 320 с.
6. Эльзессер Т., Хаганер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. 440 с.
7. Яровая Н.Ю. Анимация в цифровой среде // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16, № 1 (59). С. 145–157.
8. Anderson, J. The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory. Carbondale: Southern Illinois UP, 1996. 216 p.

9. Manovich, L. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001. 354 p.
10. Pan, A.A. Virtual film sets: improving production efficiency, reducing costs // Вестник науки. 2024. Т. 1, № 11 (80). С. 843–850.
11. Prince, S. Digital visual effects in cinema. The Seduction of Reality. London: RUTGERS UNIVERSITY PRESS, 2012. 272 p.
12. Rickitt, R. Special Effects The History And Technique. New York: Billboard Books, 2006. 312 p.

REFERENCES

1. Bazhenov, S.G. Virtual'nyj mir kinematografa (esteticheskij aspekt) [Virtual world of cinema (aesthetic aspect)] // Estetika: Vchera. Segodnya. Vsegda, no. 1, 2005, pp. 147–162. (In Russ.)
2. Vasileva, E. Speceffekty v kino: ot illyuzii chuda k illyuzii real'nosti [Special effects in cinema: from the illusion of a miracle to the illusion of reality] // Teleskop, no. 4 (88), 2011, pp. 32–35. (In Russ.)
3. Manovich, L. Ekrannaya kul'tura: teoreticheskie problemy [Screen culture: theoretical problems] / M-vo kul'tury RF, Ros. in-t kul'turologii; avt.-sost.: V.O. Chistyakova, Ya.B. Ioskevich; otv. red. K.E. Razlogov. St. Petersburg: Dmitrij Bulanin Publ., 2012. 752 p. (In Russ.)
4. Hlystunova, S.V. Special'nye efekty v hudozhestvennom prostranstve fil'ma. Istoriya, sovremennoe sostoyanie, perspektivy: avtoref. dis. kandidata iskusstvovedeniya [Special effects in the film's art space. History, current state, prospects: abstract of the PhD thesis in Art History]. St. Petersburg, 2005. 32 p. (In Russ.)
5. Ejzenshtejn, S.M. O stroenii veshchej [About the structure of things]. St. Petersburg: Aletejya Publ., 2019. 320 p. (In Russ.)
6. Elzesser T., Hagener, M. Teoriya kino. Glaz, emocii, telo [Theory of cinema. Eye, emotions, body]. St. Petersburg: Seans Publ., 2016. 440 p. (In Russ.)
7. Yarovaya, N.Yu. Animaciya v cifrovoj srede [Animation in a digital environment]. // Vestnik VGIK, vol. 16, no. 1 (59), 2024, pp. 145–157. (In Russ.)
8. Anderson, J. The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory. Carbondale: Southern Illinois UP Publ., 1996. 216 p.
9. Manovich, L. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001. 354 p.
10. Pan, A. A. Virtual film sets: improving production efficiency, reducing costs // Vestnik nauki, no. 11 (80), pp. 843–850.
11. Prince, S. Digital visual effects in cinema. The Seduction of Reality. London: Rutgers University Press Publ., 2012. 272 p.
12. Rickitt, R. Special Effects The History And Technique. New York: Billboard Books Publ., 2006. 312 p.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **08.08.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **21.10.2025**

Принята к публикации / Accepted for publication **03.03.2026**



Кластерная модель партнерства в сфере кино и театрального искусства

В.С. Васильева¹

Институт кино, Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» 109028, г. Москва, Покровский бульвар, д. 11.
ORCID ID: 0009-0008-5123-8090 vasilyeva128@mail.ru

АННОТАЦИЯ

В современных условиях российская киноиндустрия и театральная сфера сталкиваются с необходимостью адаптации к новым вызовам, включая усиление конкуренции, цифровизацию и изменение зрительских предпочтений. Развитие технологий создает дополнительные возможности, однако их эффективное внедрение требует значительных ресурсов и стратегического планирования. Цель работы заключается в разработке научно обоснованных рекомендаций по созданию специализированного центра развития кино и театра, направленного на создание новых форм сотрудничества и обеспечение устойчивого развития обеих отраслей.

ключевые слова

кинематография, театр, кластерный подход, стриминговые платформы, предпочтения зрителей, тренды, технологические изменения

для цитирования

Васильева В.С. Кластерная модель партнерства в сфере кино и театрального искусства // Вестник ВГИК. 2026. Т. 18, № 2. С. 178–198.
<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-178-198>

¹ **Владлена Сергеевна Васильева**

студентка Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики». AuthorID: 1039340

© В.С. Васильева, 2026

Cluster Model of Partnership in Cinema and Theatrical Art

Vladlena S. Vasilyeva¹

HSE Film Institute, HSE University (National Research University Higher School of Economics), 11 Pokrovsky Boulevard, Moscow, 109028, Russia.

ORCID ID: 0009-0008-5123-8090

vasilyeva128@mail.ru

ABSTRACT

Russian film industry and theatre are currently facing new challenges, including intense competition, digitalization and shifting audience's preferences. Technological advancements create new options; yet, their effective implementation requires extensive resources and strategic planning. The aim of this study is to provide scientifically grounded recommendations for establishing a special center for the development of cinema and theatre to foster new forms of cooperation and ensure the sustainable development of both media.

keywords

cinema, theatre, cluster approach, streaming platforms, audience's preferences, trends, technological change

for citation

Vasilyeva V. Cluster Model of Partnership in Cinema and Theatrical Art // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 178–198.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-178-198>

¹ **Vladlena S. Vasilyeva**

Student, National Research University Higher School of Economics. AuthorID: 1039340

ВВЕДЕНИЕ

В последние годы специалисты в области кино и театра сталкиваются с рядом серьезных вызовов, требующих от них креативности и адаптивности для успешной работы в условиях динамично меняющейся индустрии. Одной из наиболее актуальных проблем является финансирование. Производство фильмов и театральных постановок требует значительных финансовых вложений, и независимым создателям зачастую трудно найти инвесторов или спонсоров, что ограничивает их возможности реализовать амбициозные проекты и привлечь талантливых специалистов.

Согласно статистическим данным, с 2015 по 2021 год 74% кассовых сборов в России приходилось на голливудские фильмы. Российский кинопрокат в значительной степени зависел от зарубежных премьер и государственной поддержки. Хотя в 2022 году на производство фильмов было выделено более 11,5 млрд рублей, этого недостаточно для компенсации отсутствия крупных кассовых проектов. Кроме того, следует отметить, что государственное финансирование не всегда приводит к успешным результатам, и многие фильмы, получившие поддержку, не окупались в прокате [14]. Для сравнения субсидии на поддержку кинематографии в 2025 году запланированы в размере 4,6 млрд рублей, в 2026–2027 годах — 4,5 млрд рублей ежегодно [11]. Правительством Российской Федерации на поддержку производства национальных фильмов в 2025–2030 годах будет дополнительно выделяться по 2,6 млрд рублей ежегодно [12].

Пандемия COVID-19 оказала заметное влияние на индустрию, изменив традиционные подходы к производству

и распространению контента. Закрытие театров и кинотеатров вынудило многих создателей искать альтернативные форматы, такие как онлайн-постановки и виртуальные показы. Это также поставило перед ними новые задачи в области технологий и взаимодействия с аудиторией.

Несмотря на появившиеся в последнее время перспективы возобновления сотрудничества с западными партнерами (например, ведутся переговоры российских онлайн-кинотеатров Окко и «Кинопоиск» с Голливудом о возвращении западных кинопроектов [18]), необходимо разработать новые стратегии, которые на постоянной основе будут помогать адаптироваться к изменяющимся условиям.

В условиях современных вызовов театры и киноиндустрия, на наш взгляд, должны объединить усилия. Одним из перспективных решений могло бы стать создание профильного объединения — Центра развития кино и театра (сокращенно «КиТ»; далее — Центр).

Такой Центр позволит театрам и киностудиям делиться опытом и ресурсами, что, на наш взгляд, повысит качество художественной продукции. Центр может стать инкубатором для стартапов, поддерживая интересные проекты, такие как мультимедийные спектакли, технологии виртуальной реальности, сделает искусство более доступным для молодежи.

Цель исследования заключается в разработке рекомендаций по созданию специализированного центра развития кино и театра в рамках кластерного подхода, ориентированного на реализацию новых проектов и форматов взаимодействия.

Реализация проекта по созданию Центра предполагает ряд *ожидаемых результатов*. К ним относятся: улучшение качества художественной продукции, внедрение новых форматов сотрудничества, расширение аудитории, поддержка амбициозных проектов и создание новых рабочих мест, что может способствовать развитию отрасли и повышению конкурентоспособности данного сектора.

Актуальность данного исследования связана с вызовами, с которыми сталкиваются театры и киноиндустрия. В условиях конкуренции, изменения зрительских предпочтений и развития новых технологий необходимо пересмотреть подходы к созданию и распространению художественной продукции. В этой связи создание Центра может открыть новые возможности для сотрудничества между этими отраслями.

Новизна предлагаемого подхода заключается в формировании единой экосистемы, объединяющей театральные и кинематографические институции на всех уровнях, — от совместного использования ресурсов до внедрения технологий, включая интеграцию стартап-акселераторов, образовательных платформ и лабораторий новых форматов в двух смежных сферах.

Методология исследования основана на адаптации существующих кластерных моделей киноиндустрии в авторской разработке междисциплинарного центра-инкубатора. В работе применены: статистический анализ публикационной активности, сравнительная оценка региональной инфраструктуры, корреляционный анализ культурных и экономических показателей, проектирование цифровой платформы и др.

В России существуют различные формы объединения, ориентированные на культурное сотрудничество, однако они, как правило, ограничиваются следующими целями. Например, в России активно функционируют многофункциональные культурные центры (МКЦ), которые объединяют различные виды деятельности, такие как реализация культурных проектов, обучение, организация курсов и лекций, а также предоставление библиотечных услуг [18]. Эти центры являются важными площадками культурных инициатив, но их функции зачастую не выходят за рамки организации мероприятий и предоставления образовательных услуг.

В России также активно развиваются центры искусств, которые стремятся создать комфортные условия для творчества. Например, такие пространства часто включают выставочные залы, студии для художников, образовательные программы и культурные события, способствуя развитию местного искусства и культуры. Центр творчества детей и молодежи на Воробьевых горах продолжает традиции, заложенные во Дворце пионеров, остается значимым культурным пространством в Москве [2].

В Москве планируют создать кинокластер мирового уровня. Об этом 7 августа 2024 года заявил мэр города Сергей Собянин во время осмотра хода реконструкции Киностудии имени Горького. Помимо Киностудии им. Горького, в кинокластер войдут кинопарк «Москино» и кинозавод «МЕТМАШ». Креативный кинокластер полного цикла «МЕТМАШ» создан на территории Всероссийского научно-исследовательского и проектно-конструкторского институ-

та металлургического машиностроения имени академика Целикова. Это первый в России кинозавод, объединяющий в себе лучших кинопроизводителей, представителей моды, дизайна, музыки и медиа, а также специалистов IT. Кинокластер будет включать высокотехнологичные павильоны, использующие современные технологии, что позволит создать «павильон завтрашнего дня». Это нацелено на развитие московского кино и повышение его конкурентоспособности на рынке [3].

На наш взгляд, реализация кинокластера не должна сводиться только к созданию инфраструктуры. Предлагаемый нами Центр, как симбиоз театра и кино, может стать платформой для развития новых направлений в искусстве и культуре.

СТАТИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ТЕАТРАЛЬНОГО И КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО КОНТЕНТА

В рамках исследования был осуществлен отбор и анализ публикаций за 2011–2024 годы по тематическому рубрикатору научной электронной библиотеки eLibrary с использованием предметных рубрик, соответствующих направлениям «кино» и «театр» за 2011–2024 годы. В анализ включены все типы публикаций¹. Результаты представлены в таблице 1.

Наблюдаемая динамика количества публикаций демонстрирует выраженную нелинейность с чередованием периодов роста и спада. В течение первых семи лет (2011–2017) фиксиру-

Таблица 1. Количество публикаций по теме «Кино и театр» в научной электронной библиотеке eLibrary за период 2011–2024 гг.

Год	Количество публикаций	Год	Количество публикаций
2011	2807	2018	5734
2012	2688	2019	6395
2013	3173	2020	6104
2014	3461	2021	6083
2015	4817	2022	5290
2016	4957	2023	5820
2017	5532	2024	4446

Примечание: составлено автором на основе данных научной электронной библиотеки elibrary.

1 Здесь представлен соответствующий запрос: <https://elibrary.ru/querybox.asp>

ется устойчивое увеличение числа работ — с 2807 до 5532, при этом наиболее интенсивный прирост приходится на 2015–2017 годы (суммарно +30%). Абсолютный максимум зафиксирован в 2019 году (6395 публикаций), после чего наметилась тенденция к снижению, особенно заметная в 2022–2024 годах (падение до 4446, что на 30% ниже пикового значения).

Особого внимания заслуживает период 2020–2021 годов, когда количество публикаций стабилизировалось на уровне около 6100, что может быть связано с активизацией исследований в условиях пандемийных ограничений. Однако последующие годы демонстрируют последовательное сокращение научного интереса к теме. Резкое снижение показателя в 2024 году требует дополнительной верификации данных в последующем, поскольку может отражать как реальное уменьшение исследовательской активности, так и не-

полноту статистики на момент анализа. Анализ цитируемости по типам публикаций показал, что в большинстве случаев наибольшее количество ссылок приходится на статьи. Статьи остаются наиболее популярным форматом публикаций. На наш взгляд, цифровизация искусства, пандемийные ограничения, поиск новых форм творческого выражения — все это неизбежно отразилось и на академических интересах.

На увеличение числа статей также могли повлиять культурные тренды. Нужно отметить, что 2014 год был объявлен Годом культуры в России^{2,3}, 2016 год — Годом российского кино⁴, 2019 год — Годом театра⁵, а 2022 год — Годом культурного наследия народов России⁶. Эти события способствовали развитию интереса к искусству и культурной идентичности, что, в свою очередь, могло отразиться на количестве публикаций по данной теме исследования.

- 2 Ежегодно в России, начиная с 2008 года, каждый год посвящается какой-то определенной тематике, которая объявляется Президентом Российской Федерации. Это позволяет привлечь к выбранной теме внимание общественности.
- 3 *Краткие итоги Года культуры*: открыто более 60 новых и реконструированных сцен, 22 концертных зала и филармонии. Открыт Всероссийский виртуальный зал: объединяет 59 точек доступа в 25 регионах. Гастроли театров посмотрели 350 000 зрителей в 40 регионах. Посещаемость театров выросла на 18% (почти 7 миллионов билетов). Открыто 36 новых и 65 отреконструированных музеев. Открыты: 1 филиал Петергофа в Тамбове и 1 филиал Государственного литературного музея в Кисловодске и др. [10].
- 4 *Краткие итоги Года кино*. В Год кино осуществлялась модернизация «Ленфильма»; реорганизация киностудии имени Горького; «Союзмультфильм» должен обрести собственное здание на улице Академика Королёва; создание Музея кино, который разместили в одном из павильонов ВДНХ; проект кинофикации малых и средних городов — открытие более 150 кинозалов и др. [13]
- 5 *Краткие итоги Года театра*. Всероссийский театральный марафон охватил все 85 субъектов РФ. В нем участвовали 203 театра, и его посетило более 7 миллионов зрителей. Закрытие состоялось 14 ноября на исторической сцене Мариинского театра. Международная театральная олимпиада прошла в 2019 году с участием 82 коллективов из 22 стран, включая более 480 мероприятий в 26 городах России. Олимпиада включала мастер-классы и лекции. Спецпроекты портала «Культура.РФ» предоставили материалы о театре, включая интервью и тематические тесты [4].
- 6 *Краткие итоги Года культурного наследия народов России*: По всей стране прошло свыше 200 мероприятий; принят Закон «О нематериальном этнокультурном достоянии»; 51 город стал участником мероприятий. Фольклорные экспедиции проведены в Алтайском крае, Бурятии, Крыму, Свердловской, Томской и Курганской областях. 15–25 грантов будут ежегодно вручаться фольклорным и народным коллективам. Прошли успешно Всероссийская детская фольклориада и Детский культурный форум. Более 400 хороших коллективов участвовали во Всероссийском хоровом фестивале [15].

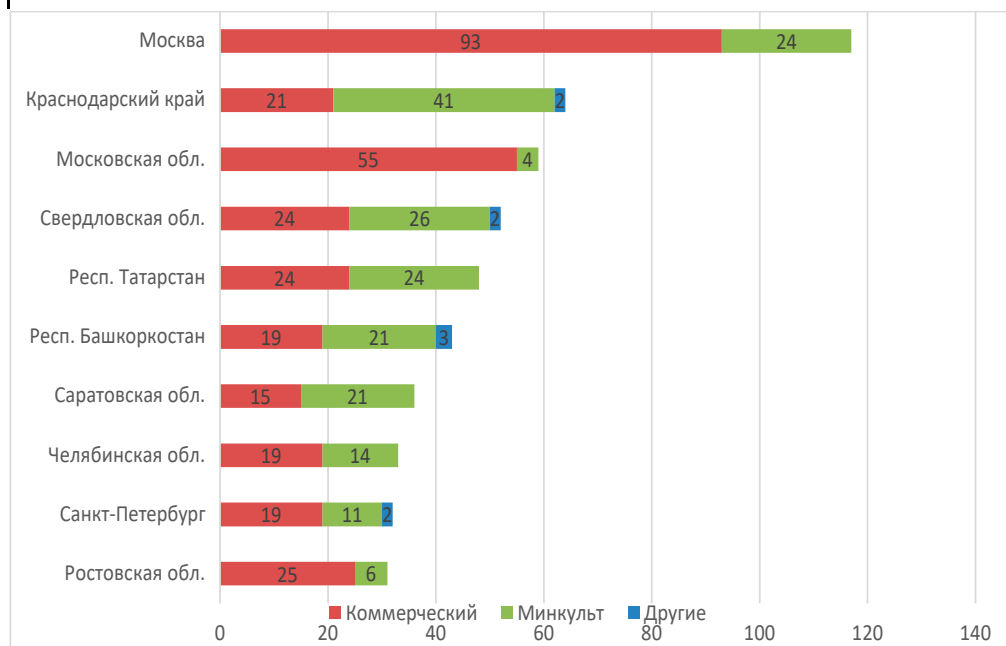


Рис. 1. Анализ обеспеченности регионов России кинотеатрами (Топ-10)*

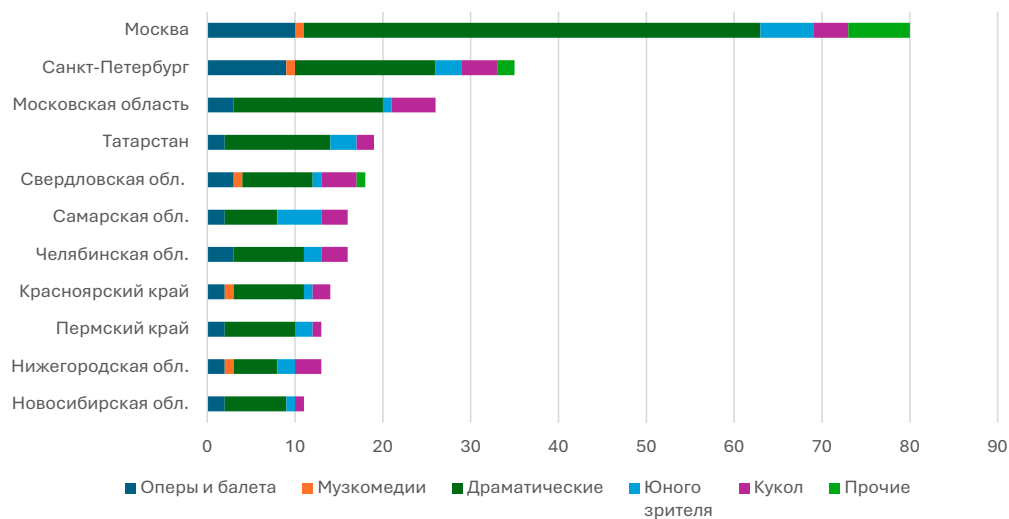


Рис. 2. Анализ обеспеченности регионов России театрами (Топ-10)

* Рисунки 1 и 2 подготовлены автором на основе сведений отчетности Минкультуры за 2022 г.

Далее проведем анализ обеспеченности регионов России театрами и кинотеатрами. На рис. 1 представлены десять регионов — лидеров по количеству кинотеатров. Данная статистика отражает количество коммерческих кинотеатров и кинотеатров, подведомственных Министерству культуры в различных регионах России в 2022 году. В Москве и Московской и Ростовской области наблюдается наибольшее количество коммерческих кинотеатров.

В целом по России среднее количество коммерческих кинотеатров и театров, находящихся под управлением Министерства культуры, примерно одинаково. Анализ обеспеченности регионов театрами показал, что преобладающим типом являются драматические театры (рис. 2).

Татарстан занимает третье место после Москвы и Санкт-Петербурга. Объяснить большое количество театров в регионе можно, в частности, тем, что он является домом для различных этнических групп, что создает спрос на разнообразные театральные формы и жанры.

Одним из основных пробелов на сегодняшний день, по нашему мнению, является недостаточное внимание к влиянию киноиндустрии на экономику страны. Автором исследования был проведен корреляционный анализ [1], позволивший выявить положительные связи между четырьмя показателями кино- и театральной

сферы⁷ и семью социально-экономическими показателями⁸. Для анализа тенденций был выбран период 2010–2021 гг. При помощи пакета для анализа данных в MS Excel были построены матрицы парных коэффициентов корреляции. На основе анализа установлены взаимосвязи между показателями как на общефедеральном уровне, так и на уровне округа.

Результаты анализа на общефедеральном уровне позволили сделать следующие выводы:

- Все показатели культурного развития демонстрируют высокую положительную корреляцию (0,75–0,99) с доходами населения, заработной платой и инвестициями в основной капитал. Чем выше экономическое благополучие региона, тем активнее развивается культурная сфера.
- Обнаружена устойчивая высокая связь (0,82–0,96) между показателями культуры и доступом населения к интернету. Это подтверждает, что цифровые каналы становятся ключевыми для взаимодействия со зрителем.
- Высокая корреляция с валовым региональным продуктом (0,73–0,98) указывает на значимость культурной сферы как полноценного сектора региональной экономики.
- Выявлены отрицательные корреляции с сырьевым экспортом: регионы, ориентированные на вывоз топлива и сырья,

7 Показатели кино и театра: ВС — сумма валовых сборов от платных показов фильмов (источник — ЕАИС) [6], среднее число зрителей на мероприятиях театров в расчете на 1 тыс. человек населения (ЕМИС), ЗТмк — число зрителей, присутствующих на мероприятиях, проводимых театрами Минкультуры России (ЕМИС) [5], РФ — доля российских фильмов в прокате (ProfiCinema [7]).

8 Социально-экономические показатели: валовый региональный продукт; инвестиции в основной капитал; инвестиции в Российскую Федерацию, численность занятых в возрасте 15 лет и старше по субъектам РФ; среднедушевые денежные доходы (в месяц); среднемесячная номинальная начисленная заработная плата работников по полному кругу организаций в целом по экономике по субъектам РФ; стоимость основных фондов; численность активных абонентов фиксированного широкополосного доступа к сети Интернет на 100 человек; численность активных абонентов мобильного широкополосного доступа к сети Интернет на 100 человек (все данные показателей взяты из Rosstat [19]).

как правило, имеют менее развитую культурную сферу.

Также проведен корреляционный анализ показателей культурного развития и социально-экономических индикаторов применительно к Центральному федеральному округу (ЦФО). Результаты анализа позволили сделать следующие выводы:

- Обращает на себя внимание исключительно высокая корреляция (0,99–1,00) показателей посещаемости театров с объемом инновационных товаров, работ и услуг. Это может свидетельствовать о том, что в ЦФО культурная активность сосредоточена в регионах с развитым инновационным сектором (в первую очередь в Москве и Московской области).
- Валовые сборы от проката фильмов демонстрируют высокую положительную связь с доходами населения (0,89) и заработной платой (0,79), но при этом сильную отрицательную связь с численностью занятого населения (-0,90). Это может указывать на то, что киносборы выше в регионах с более высокими доходами, но не обязательно с большей численностью работающих (возможно, влияние маятниковой миграции или особенностей возрастной структуры).
- Как и в общероссийской матрице, сохраняется высокая связь показателей культурного развития с доступом к интернету: для фиксированного доступа коэффициенты составляют 0,70–0,93, для мобильного — 0,64–0,92.
- Валовые сборы положительно коррелируют с экспортом машин и оборудования (0,84), но отрицательно — с экспортом топлива (-0,88) и импортом древесины (-0,79). Это может отражать структурные особенности экономики регионов ЦФО: в одних развито высокотехноло-

гичное производство, в других — сырьевой сектор.

Все показатели культурного развития сохраняют высокую корреляцию с ВРП (0,74–0,89), подтверждая значимость культурной сферы для экономики регионов округа.

Таким образом, наиболее благоприятная среда для развития культурной сферы формируется в регионах с высокими доходами населения, развитой цифровой инфраструктурой и экономикой, ориентированной на технологическое развитие. В свою очередь, культурная сфера выступает не только следствием экономического роста, но и его фактором, способствуя формированию качественной городской среды.

Результаты анализа показали, что все культурные показатели тесно связаны с числом активных пользователей интернета. Поэтому крайне важно развивать программы по повышению доступности интернета во всех регионах. Развитие цифровых технологий и онлайн-платформ не только поможет создать новые возможности для популяризации культурных мероприятий и увеличения их посещаемости, но и окажет значительный социальный эффект. Предложения представлены в таблице 2.

ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО СОЗДАНИЮ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННОГО ЦЕНТРА РАЗВИТИЯ КИНО И ТЕАТРА (ЦЕНТРА) В РАМКАХ КЛАСТЕРНОГО ПОДХОДА

Для реализации задач Центра предлагается внедрение веб-портала, который позволит повысить эффективность коммуникации и взаимодействия в рамках реали-

**Таблица 2. Предложения по цифровизации культурной сферы
и их социально значимые эффекты**

Предложение	Социальный эффект
Активизировать развитие онлайн-трансляций концертов, создавать интерактивные выставки в виртуальной реальности	Снижение географического неравенства — жители малых городов и сел получают доступ к столичным мероприятиям Поддержка людей с ограниченной мобильностью (пенсионеры, инвалиды) Сохранение культурного наследия — оцифровка контента для будущих поколений
Создавать платформы для виртуальных театров, с эффектом присутствия	Снижение стоимости «посещения» (VR-билет дешевле живого) Привлечение молодежи через цифровые форматы Доступность для людей с ОВЗ (например, с нарушениями опорно-двигательного аппарата)
Создавать интерактивные театральные представления, где зрители могут влиять на ход событий через голосование или выбор сценария	Повышение вовлеченности зрителей Развитие критического мышления через выбор сценария Адаптация театра под запросы молодого поколения
Использовать социальные сети для продвижения театральных и кино-работ и взаимодействия с аудиторией	Привлечение новой аудитории (молодежь, которая редко ходит в театры) Формирование комьюнити вокруг культурных институций Популяризация локального контента (например, региональных театров)
Разрабатывать онлайн-курсы и мастер-классы, связанные с кино и театром	Профориентация для подростков Повышение медиаграмотности населения Доступное дополнительное образование для всех возрастов
Организовывать платформы для сбора средств на создание театральных постановок или фильмов, в том числе тех, которые используют новации в своей среде	Гражданское участие в реализации культурных проектов — люди поддерживают то, что считают важным Альтернатива госфинансированию для экспериментальных проектов
Разрабатывать короткометражные фильмы и театральные номера, адаптированные для просмотра на мобильных устройствах, учитывая привычки современного зрителя	Адаптация культуры под современные привычки (просмотр в транспорте, в перерывах) Привлечение занятой аудитории (молодые родители, офисные работники)
Создавать контент, доступный для людей с ограниченными возможностями и др.	Социализация людей с инвалидностью — возможность участвовать в культурной жизни Выполнение госпрограмм (например, «Доступная среда»)

Таблица 3. Предлагаемая структура базы данных в рамках веб-портала

Партнеры	Эксперты	Проекты	События	Отчеты
Уникальный идентификатор партнера	Уникальный идентификатор эксперта	Уникальный идентификатор проекта	Уникальный идентификатор события	Уникальный идентификатор отчета
Полное название партнера	Имя эксперта	Название культурного проекта	Название культурного события	Ссылка на проект
Тип организации: (например, НКО, государственная организация, частная компания и т.д.)	Фамилия эксперта	Подробное описание проекта	Дата проведения события	Дата создания отчета
Краткое описание организации и ее деятельности	Область экспертизы (например, искусство, образование, культурное наследие и т.д.)	Дата начала проекта	Место, где пройдет событие	Текст или файл отчета
Имя и фамилия основного контакта	Название организации, в которой работает эксперт (возможно, ссылка на таблицу Партнеры)	Дата окончания проекта	Подробное описание события	
Адрес электронной почты контактного лица	Адрес электронной почты эксперта	Текущий статус проекта (например, запланирован, в процессе, завершен)	Ссылки на экспертов, участвующих в событии	
Контактный номер телефона	Контактный номер телефона	Ссылки на партнеров, участвующих в проекте		
Физический адрес организации	Описание опыта и достижений эксперта			
URL-адрес сайта организации				

Примечание: разработано автором исследования.

зуемых и планируемых проектов. Предлагается разработать и постоянно пополнять базу данных, которая будет содержать актуальную информацию о партнерах, экспертах и культурных проектах (табл. 3).

Веб-портал может содержать множество различных разделов, полезных в рамках деятельности кластера, такие как: базы данных и афиша, профсообщество (дискуссии, экспертные материалы); образовательные курсы и онлайн-трансляции; сервисы для зрителей (подборки, стриминг, акции) и др.

Опираясь на типологию взаимосвязей между участниками кинокластера [8], автором в рамках настоящего исследования разработан подход применительно к взаимодействию театральной и кинематографической сфер. Результатом стала модель интеграции кино и театра, построенная на основе кластерного подхода.

КОМПЛЕКСНАЯ МОДЕЛЬ ИНТЕГРАЦИИ КИНО И ТЕАТРА В РАМКАХ КЛАСТЕРНОГО ПОДХОДА

Современное состояние российской киноиндустрии и театральной сферы характеризуется рядом системных проблем, среди которых — недостаточная эффективность использования ресурсов, дублирование административных функций, сложности с привлечением внебюджетного финансирования и фрагментарность взаимодействия между двумя смежными видами искусства. Решением этих проблем может стать создание центра развития кино и театра, организованного по кластерному принципу. Предлагается создание общей

базы декораций, костюмов и оборудования для обоих форматов. Это позволит сократить затраты и обеспечить финансирование из единого бюджета с привлечением государственных субсидий и частных инвестиций. Готовые работы могут распределяться через объединенную систему проката, а зрительская аудитория будет расширяться за счет перекрестного интереса.

Ниже представлено описание четырех функциональных направлений предлагаемой модели.

Направление 1. Комплексная поддержка кинопроизводства и театра

Первое направление закладывает инфраструктурную и организационную основу кластера. В его рамках предполагается создание структур, обеспечивающих централизованное управление ресурсами и координацию деятельности участников. Направление включает следующие элементы:

- кино-театральные продакшн-студии;
- специализированный центр развития кино и театра;
- единый веб-портал (платформа) для обмена информацией, анонсами мероприятий и продажи билетов на спектакли и фильмы;
- адаптация театральных произведений для киноэкрана, включая съемку спектаклей и создание фильмов по мотивам театральных пьес;
- разработка проектов, ориентированных на привлечение инвесторов, включая использование грантов;
- агентства по поиску талантов;
- ведение переговоров и взаимодействие с внешними сторонами: государственными структурами (Министерство культуры, комиссии,

фонды), профессиональными объединениями (профсоюзы, гильдии), поиск партнеров и инвесторов, работа с грантами.

Необходимость данного направления обусловлена тем, что сегодня каждый театр и каждая кинокомпания вынуждены самостоятельно решать задачи поиска финансирования, взаимодействия с государственными органами, формирования материально-технической базы. Это приводит к дублированию усилий и неэффективному использованию средств. Концентрация перечисленных функций в рамках единого центра позволит, во-первых, снизить накладные расходы для каждого участника, во-вторых, создать прозрачную систему доступа к общим ресурсам (костюмерным, декорациям, оборудованию), в-третьих, сформировать единую базу кадрового резерва, что упростит процесс поиска исполнителей и съемочных групп.

Единый веб-портал предлагается рассматривать не просто как афишу, а как multifunctional платформу, объединяющую билетную систему, стриминговый сервис, базу ресурсов и инструменты для коммуникации участников. Это позволит собирать и анализировать данные о зрительском спросе, что в перспективе даст возможность более точно прогнозировать успешность проектов.

Направление 2.

Процесс создания кинопродуктов и театральных проектов (полный цикл)

Второе направление представляет собой сквозной технологический процесс производства, единый для театральных и кинема-

тографических проектов. В отличие от существующей практики, когда театральная постановка и ее возможная экранизация существуют отдельно, предлагается с самого начала рассматривать их как взаимосвязанные части единого замысла. Направление включает следующие элементы:

Разработка совместных проектов:

- разработка идеи;
- написание сценария;
- сбор ключевых членов команды;
- поиск партнеров и инвесторов;
- адаптация театральных произведений для кино.

Предварительная подготовка:

- кастинг актеров;
- утверждение съемочной команды;
- заключение контрактов и договоров;
- создание гибкой системы финансирования;
- разработка кинематографического проектного плана (КПП), раскадровки, экспликации;
- подбор локаций, оборудования, реквизита, костюмов, грима;
- совместная разработка технических требований для съемок и спектаклей;
- организация совместных репетиций;
- установление четкой коммуникации между театрами и продюсерами кино;
- совместное создание материалов для продвижения проектов;
- организация обратной связи и анализа.

Производство:

- съемка (спектаклей, фильмов), организация репетиций;
- обеспечение логистики и спецэффектов.

Завершение (пост-продакшн):

- монтаж;
- цветокоррекция;

- озвучание;
- компьютерная графика;
- совместная разработка музыкального сопровождения;
- разработка единых стандартов.

Ключевая особенность предлагаемого подхода — синхронизация производства театральной и кинематографической версий. Это позволяет, во-первых, использовать одни и те же декорации, костюмы и реквизит для обоих форматов, во-вторых, проводить кастинг одновременно для спектакля и фильма, в-третьих, выстраивать репетиционный процесс с учетом требований как сцены, так и съемочной площадки.

На этапе предварительной подготовки предлагается внедрение цифрового моделирования декораций (создание трехмерных макетов до начала строительства), что позволит режиссерам театра и кино еще на стадии проектирования согласовать мизансцены и технические требования. Это даст возможность минимизировать риски и сократить издержки на этапе производства. Также предполагается создание единой системы бронирования ресурсов с радиочастотной идентификацией, исключающей двойные заказы и позволяющей отслеживать местонахождение каждого предмета в любой момент времени.

Направление 3.

Продвижение, дистрибуция и работа с аудиторией

Третье направление обеспечивает выход готовой продукции на рынок и формирование зрительской аудитории. Его задача — максимально эффективно использовать потенциал объединенной аудитории театра и кино.

Направление включает следующие элементы.

Медиа-партнерства и общественные коммуникации:

- создание единой стратегии маркетинга и PR для театров и кино;
- продвижение театральных и киноработ, а также совместных работ через СМИ для привлечения аудитории;
- разработка объединенных рекламных кампаний для театров и фильмов;
- создание промоматериалов.

Дистрибуция и показ:

- организация совместных показов театральных записей и фильмов;
- размещение на стриминговых платформах;
- проведение совместных фестивалей театрального и кинематографического искусства;
- проведение фестивалей по продвижению фильмов и документальных работ, посвященных достижениям науки и технологий;
- размещение на вторичном рынке.

Издательская деятельность и туризм:

- публикация материалов о театральных постановках и кинофильмах, интервью с создателями;
- организация театрально-кинематографических туров.

Объединение маркетинговых усилий позволит расширить аудиторию за счет перекрестного информирования о смежных проектах.

Предлагается создание собственной стриминговой платформы, на которой будут размещаться записи спектаклей и фильмы кластера. Это, во-первых, обеспечит дополнительный канал монетизации, во-вторых, позволит привлечь

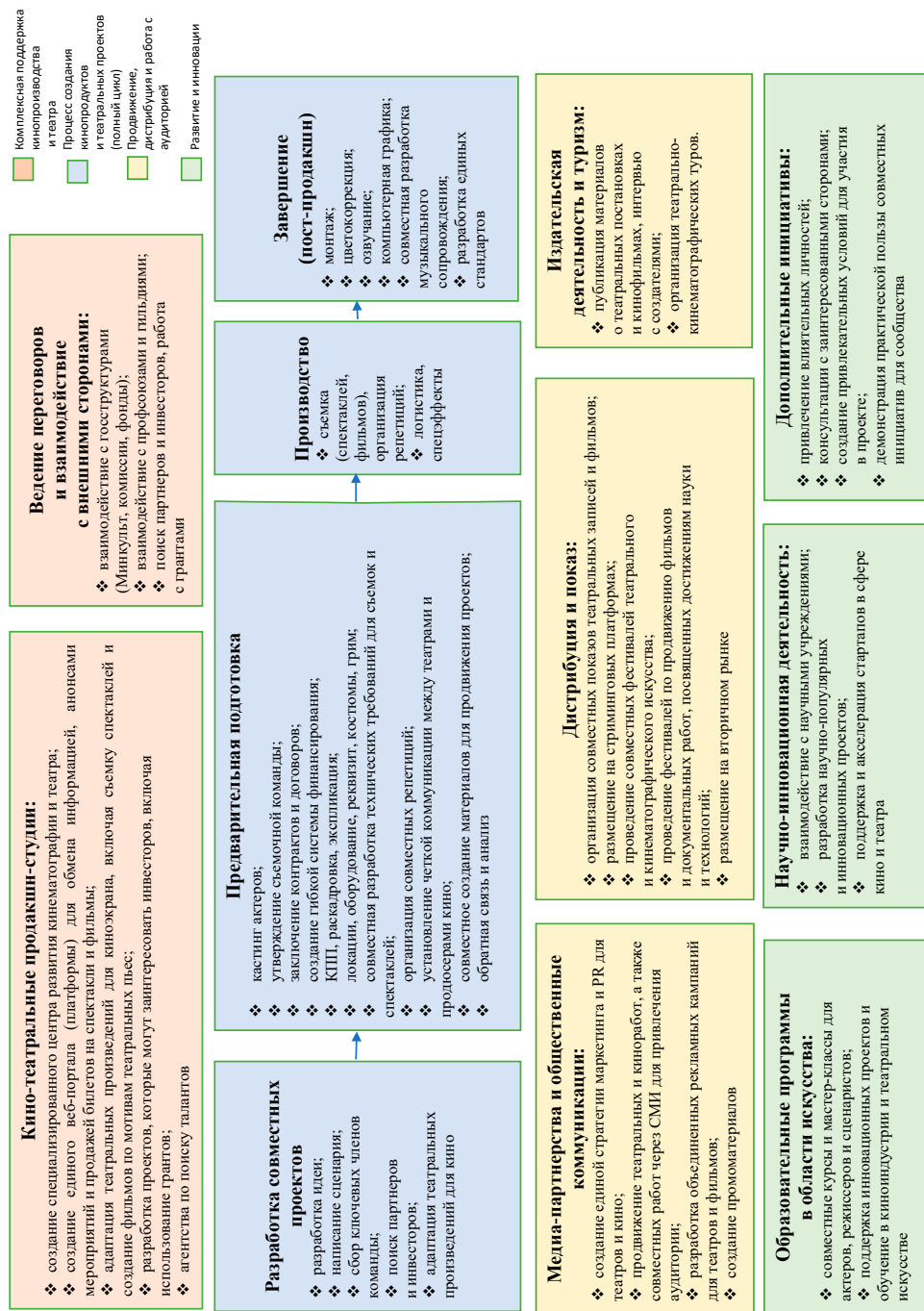


Рис. 3. Комплексная модель интеграции кино и театра в рамках кластерного подхода

зрителей из регионов, не имеющих возможности посещать мероприятия офлайн, в-третьих, сформирует базу данных о зрительских предпочтениях для последующего анализа.

Для привлечения аудитории и усиления зрительского интереса предлагается внедрение формата ночного марафона «Культурный нон-стоп», объединяющего театральную постановку и кинопоказы по единому билету. Дополнительный эффект может обеспечить партнерская программа с городскими заведениями, где приобретение книги или посещение ресторана будет предоставлять льготы при посещении кластера. В качестве инновационных форматов привлечения аудитории можно рассмотреть систему «тайных билетов» по сниженной цене, когда известен только жанр; организация дневного коворкинга с тематическими кинопоказами и выпуск коллекционного мерча, объединяющего образы из театральных и кинематографических произведений. Культурный кластер может стать настоящим центром притяжения, предлагая непрерывный, выгодный и насыщенный событиями досуг.

Фестивальная деятельность предлагается в двух направлениях: общехудожественные фестивали, демонстрирующие лучшие образцы синтеза театра и кино, и научно-популярные фестивали, призванные популяризировать достижения науки через искусство. Для последних предполагается привлечение экспертов из научных учреждений для оценки достоверности контента.

Издательская деятельность и организация театрально-кинематографических туров призваны создать вокруг кластера постоянное информационное поле и обеспечить приток гостей из других регионов.

Направление 4. Развитие и инновации

Направление включает следующие элементы.

Образовательные программы в области искусства:

- организация совместных курсов и мастер-классов для актеров, режиссеров и сценаристов;
- поддержка инновационных проектов и обучение в киноиндустрии и театральном искусстве.

Научно-инновационная деятельность:

- взаимодействие с научными учреждениями;
- разработка научно-популярных и инновационных проектов;
- поддержка и акселерация стартапов в сфере кино и театра.

Дополнительные инициативы:

- привлечение влиятельных личностей;
- консультации с заинтересованными сторонами;
- создание привлекательных условий для участия в проекте;
- демонстрация практической пользы совместных инициатив для сообщества.

Необходимость данного направления продиктована тем, что сегодня в России отсутствует структура, которая системно занималась бы подготовкой специалистов, способных работать на стыке театра, кино и новых технологий. Образовательные программы при кластере призваны восполнить этот пробел. Предполагается, что обучение будут вести практикующие мастера, а студенты получают возможность присутствовать на реальных репетициях и съемках.

Взаимодействие с научными учреждениями решает две задачи. Во-первых, создание научно-популярного контента с привлечением ученых позволит повысить его качество и достоверность. Во-вторых, совместные разработки в области технологий для искусства (системы управления светом, механические конструкции для сцены, программное обеспечение для спецэффектов) могут в дальнейшем коммерциализироваться и использоваться во всей индустрии.

Отдельным направлением деятельности предлагается внедрение системы интеллектуального анализа больших данных, статистических методов для оценки сценариев и прогнозирования зрительского успеха. Это позволит принимать обоснованные инвестиционные решения и снижать риски запуска проектов.

На конкурсной основе предлагается отбирать проекты, предлагающие новые технологические решения для индустрии, и предоставлять победителям помещения, доступ к оборудованию и начальное финансирование. Это позволит кластеру стать не просто производственной площадкой, но и центром компетенций, формирующим будущее отрасли.

Привлечение влиятельных личностей, регулярные консультации, система поощрения и открытая отчетность о социальных результатах позволят сформировать лояльное сообщество и обеспечат долгосрочную поддержку.

Данное направление предполагает создание образовательных программ, подготовку кадров для творческих индустрий и внедрение цифровых технологий в сферу искусства, что отвечает задачам

укрепления социокультурной идентичности и повышения образовательного уровня общества в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 18 июня 2024 г. № 529⁹. Разработка инструментов сохранения культурного наследия и трансляции традиционных ценностей через новые форматы (цифровые макеты, гибридные сцены, стриминг) находится в русле создания современного инструментария для гуманитарной сферы. Использование технологий искусственного интеллекта для персонализированных рекомендаций, поиска талантов и моделирования постановок соответствует задачам внедрения интеллектуальных систем в социально значимые отрасли. Таким образом, предлагаемая модель отвечает приоритетам государственной политики в области научно-технологического развития и может служить инструментом их реализации в культурной сфере.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По итогам проведенного исследования можно выделить несколько ключевых тенденций. За последние годы наблюдается увеличение количества театров в России, что связано с поддержкой государства и интересом общества к культурным мероприятиям. Однако требуется анализ стратегий и адаптация репертуара к интересам зрителей. Наблюдается смещение интереса к стриминговым платформам и в целом цифровизации, о чем свидетельствуют в том числе выявленные взаимосвязи между экономическими показателями и показателями в сфере культуры.

9 Указ Президента Российской Федерации от 18 июня 2024 г. № 529 «Об утверждении приоритетных направлений научно-технологического развития и перечня важнейших наукоёмких технологий» // СПС «Консультант плюс».

Интеграция этих практик превратит разрозненные инициативы (поддержка продакшена, образование, фестивали) в живую экосистему. Кластер станет не просто местом для просмотра, а точкой сборки городской культуры.

Для успешного развития киноиндустрии в России важно установить сотрудничество между научными и культурными сферами. Это позволит создавать научно-популярные фильмы, которые сделают достижения науки доступными широкой аудитории и способствуют ее популяризации, смогут вдохновить зрителей (и прежде всего молодежь) на изучение науки. Результатами могут стать практические программы для решения отраслевых задач, аналитические отчеты с рекомендациями, образовательные курсы и методики, коммерческие продукты/услуги на основе исследований, научные публикации по результатам работы.

Предлагаемая кластерная модель интеграции кино и театра выходит за рамки сугубо производственных задач. Ее значение не исчерпывается оптимизацией ресурсов, маркетинговой синергией или даже созданием новых художественных форматов. Кластерный подход предлагает модель, где искусство становится средой, интегрированной в повседневную жизнь. Пространство кластера, объединяющее производственные студии, образовательные аудитории, досуговые зоны, коммуникационные площадки и др., поможет сформировать многофункциональную среду обитания, где искусство становится неотъемлемой частью повседневного опыта. В более широком смысле речь идет

о возвращении искусству его исходной социальной функции — быть основой жизни, а не ее украшением. Решение этой задачи влечет за собой решение всех остальных: экономической эффективности, зрительского интереса, развития технологий.

Внедрение этих предложений потребует согласованных усилий правительства, представителей сферы киноиндустрии, театрального искусства и общества, что, как следствие, будет способствовать экономическому росту, развитию культурной инфраструктуры, укреплению культурной идентичности и повышению качества жизни населения.

При этом нужно отметить, что проведенное исследование имеет определенные ограничения, требующие учета при интерпретации результатов. В их числе — неполнота статистических данных за 2024 год, возможные смещения выборки и, что особенно важно, отсутствие данных пилотного тестирования, подтверждающих эффективность кластерной модели. Перспективы дальнейшей работы видятся в разработке плана эмпирической валидации, включающего апробацию модели в качестве пилотного проекта в отдельном регионе, формирование протокола KPI, детализированного бюджета и графика реализации, а также составление риск-реестра. Подобный подход позволит перевести теоретические разработки в практическую плоскость и создаст основу для учебных кейсов по проектированию культурных кластеров, нормированию показателей и оценке социально-экономических эффектов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Васильева В.С. О роли национальной киноиндустрии в экономике страны: наукометрические и статистические методы оценки // Научно-техническая информация. Серия 1: Организация и методика информационной работы. 2024. № 1. С. 30–41. DOI 10.36535/0548-0019-2024-01-4. EDN BMLXDY.
2. Вилкова А.С., Королева Т.Ю. Исторический аспект формирования центров искусств // Международный научно-исследовательский журнал. № 3 (57). 2017. URL: <https://research-journal.org/archive/3-57-2017-march/istoricheskij-aspekt-formirovaniya-centrov-iskusstv> (дата обращения: 14.12.2025).
3. В столице создается крупнейший в России центр по созданию кино- и видеоконтента. URL: <https://ruposters.ru/news/10-07-2023/moskve-sozdayotsya-krupneishii-rossii-tsentr-sozdaniyu-videokontenta>
4. Главные события и итоги Года театра в России. URL: <https://pro.culture.ru/blog/493> (дата обращения: 14.12.2025).
5. Единая межведомственная информационно-статистическая система (ЕМИСС). URL: <https://www.fedstat.ru/indicators/> (дата обращения: 14.12.2025).
6. Единая федеральная автоматизированная информационная система сведений о показах фильмов в кинозалах (ЕАИС). URL: <https://ekinobilet.fond-kino.ru/> (дата обращения: 14.12.2025).
7. Информационный портал для профессионалов кинобизнеса ProfiCinema. URL: <https://www.proficinema.com/questions-problems/articles/detail.php?ID=347703> (дата обращения: 14.12.2025).
8. Косинова М.И. Кластерный подход в киноиндустрии // Вестник университета. 2022. № 11. С. 94–102.
9. Культурная среда: что происходит с музеями, театром и библиотеками в России? URL: <https://www.pravilamag.ru/entertainment/718753-kulturnaya-sreda-cto-proishodit-s-muzeyami-teatrom-i-bibliotekami-v-rossii/> (дата обращения: 14.12.2025).
10. Мединский В.: итоги 2014 года в культуре. URL: https://ivan4.ru/news/kultura/medinskiy_itogi_2014_v_kulture/ (дата обращения: 14.12.2025).
11. Михаил Мишустин дал поручения по итогам стратегической сессии, посвященной развитию отечественной кинематографии. URL: <http://government.ru/news/53383/> (дата обращения: 14.12.2025).
12. На культуру и кино в 2025 году из бюджета планируют направить более 230 млрд руб. URL: <https://www.interfax.ru/culture/984452> (дата обращения: 14.12.2025).
13. Некоторые итоги 2016 года кино в России: ультиматум «киноделам». URL: <https://inapnce.ru/2016/12/god-kino-itogi/> (дата обращения: 14.12.2025).
14. Об утверждении форм федерального статистического наблюдения для организации федерального статистического наблюдения численности и заработной платы работников по категориям в организациях социальной сферы и науки (Приказ Росстата от 31.07.2023 № 366). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_462793/2ff7a8c72de3994f30496a0ccb1ddafdadff518/ (дата обращения: 14.12.2025).
15. Подведены итоги Года культурного наследия народов России. URL: <https://smotrim.ru/article/3086216> (дата обращения: 14.12.2025).
16. Смогут ли российские студии заменить Голливуд. URL: <https://journal.tinkoff.ru/boxoffice-stat/> (дата обращения: 14.12.2025).
17. Супручева О.А. Многофункциональный культурный центр: понятие, структура // Молодой ученый. 2020. № 5 (295). С. 350–353. URL: <https://moluch.ru/archive/295/66917/> (дата обращения: 14.12.2025).
18. Трамп требует выборы на Украине, компании из США вернутся в II квартале, ЕС вводит санкции, но не войска. URL: <https://www.business-gazeta.ru/article/663664> (дата обращения: 14.12.2025).
19. Федеральная служба государственной статистики (Росстат). URL: <https://rosstat.gov.ru/> (дата обращения: 14.12.2025).

REFERENCES

1. Vasil'eva, V.S. O roli nacional'noj kinoindustrii v e'konomike strany': naukometricheskie i statisticheskie metody` ocenki [Role of National Cinematographic Industry in National Economy. Scientometric and Statistical Evaluation Methods] // Nauchno-texnicheskaya informaciya. Seriya 1: Organizaciya i metodika informacionnoj raboty, no. 1, 2024, pp. 30–41. DOI 10.36535/0548-0019-2024-01-4. EDN BMLXDY. (In Russ.)
2. Vilkova, A.S., Koroleva, T.Yu. Istoricheskij aspekt formirovaniya centrov iskusstv [Historical Aspect of the Formation of Art Centers] // Mezhdunarodny`j nauchno-issledovatel'skij zhurnal, no. 3 (57), 2017. Available at: <https://research-journal.org/archive/3-57-2017-march/istoricheskij-aspekt-formirovaniya-centrov-iskusstv> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
3. V stolice sozdayotsya krupnejshij v Rossii centr po sozdaniyu kino i videokontenta [The Largest Center for Film and Video Content Production in Russia Is Being Created in the Capital]. Available at: <https://ruposters.ru/news/10-07-2023/moskve-sozdayotsya-krupneishii-rossii-tsentr-sozdaniyu-videokontenta> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
4. Glavny'e soby`tiya i itogi Goda teatra v Rossii [Key Events and Outcomes of the Year of Theatre in Russia]. Available at: <https://pro.culture.ru/blog/493> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
5. Edinaya mezhvedomstvennaya informacionno-statisticheskaya sistema (EMISS) [Unified Interdepartmental Information and Statistical System]. Available at: <https://www.fedstat.ru/indicators/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
6. Edinaya federal'naya avtomatizirovannaya informacionnaya sistema svedenij o pokazakh fil'mov v kinozalax (EAIS) [Unified Federal Automated Information System on Film Screenings in Cinemas]. Available at: <https://ekinobilet.fond-kino.ru/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
7. Informacionny`j portal dlya professionalov kinobiznesa ProfiCinema [ProfiCinema: Information Portal for Film Industry Professionals.]. Available at: <https://www.proficinema.com/questions-problems/articles/detail.php?ID=347703> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
8. Kosinova, M.I. Klasterny`j podxod v kinoindustrii [Cluster Approach in the Film Industry] // Vestnik universiteta, no. 11, 2022, pp. 94—102. (In Russ.)
9. Kul'turnaya sreda: chto proisxodit s muzeyami, teatrom i bibliotekami v Rossii? [Cultural Environment: What Is Happening with Museums, Theatre and Libraries in Russia?]. Available at: <https://www.pravilamag.ru/entertainment/718753-kulturnaya-sreda-chto-proisxodit-s-muzeyami-teatrom-i-bibliotekami-v-rossii/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
10. Medinskij V.: itogi 2014 v kul'ture [Medinsky V.: Results of 2014 in Culture]. Available at: https://ivan4.ru/news/kultura/medinskiy_itogi_2014_v_kulture/ (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
11. Mixail Mishustin dal porucheniya po itogam strategicheskoy sessii, posvyashhyonnoj razvitiyu otechestvennoj kinematografii [Mikhail Mishustin Gave Instructions Following the Strategic Session on the Development of Domestic Cinematography]. Available at: <http://government.ru/news/53383/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
12. Na kul'turu i kino v 2025 godu iz byudzheta planiruyut napravit' bolee 230 mlrd rub [Over 230 Billion Rubles from the Budget Planned for Culture and Cinema in 2025]. Available at: <https://www.interfax.ru/culture/984452> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
13. Nekotory'e itogi 2016 goda kino v Rossii: ul'timatum «kinodelam» [Some Results of 2016 in Russian Cinema: An Ultimatum to Filmmakers]. Available at: <https://inance.ru/2016/12/god-kino-itogi/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
14. Ob utverzhdenii form federal'nogo statisticheskogo nablyudeniya dlya organizacii federal'nogo statisticheskogo nablyudeniya chislennosti i zarabotnoj platy` rabotnikov po kat-

- egoriyam v organizatsiyakh social'noj sfery i nauki [On the Approval of Federal Statistical Observation Forms for Organizing Federal Statistical Observation of the Number and Salaries of Employees by Categories in Organizations of the Social Sphere and Science] (Prikaz Rosstat'a ot 31.07.2023, no. 366). Available at: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_462793/2ff7a8c72de3994f30496a0ccbb1ddafdaddd518/ (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
15. Podvedeny` itogi Goda kul'turnogo naslediya narodov Rossii [Results of the Year of the Cultural Heritage of the Peoples of Russia Summed Up]. Available at: <https://smotrim.ru/article/3086216> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
16. Smogut li rossijskie studii zamenit` Gollivud [Can Russian Studios Replace Hollywood?]. Available at: <https://journal.tinkoff.ru/boxoffice-stat/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
17. Suprucheva, O.A. Mnogofunkcional'ny`j kul'turny`j centr: ponyatie, struktura [Multifunctional Cultural Center: Concept and Structure] // Molodoj ucheny`j, no. 5 (295), 2020, pp. 350—353. Available at: <https://moluch.ru/archive/295/66917/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
18. Tramp trebuet vy`bory` na Ukraine, kompanii iz SShA vernutsya v II kvartale, ES vvodit sankcii, no ne vojska [Trump Demands Elections in Ukraine, US Companies to Return in Q2, EU Imposes Sanctions but No Troops]. Available at: <https://www.business-gazeta.ru/article/663664> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)
19. Federal'naya sluzhba gosudarstvennoj statistiki (Rosstat) [Federal State Statistics Service (Rosstat)]. Available at: <https://rosstat.gov.ru/> (Accessed 14 December 2025). (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **06.11.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **25.01.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **05.02.2026**

**27 мая 2026 г. НИИ киноискусства и кинообразования ВГИКа
провел Всероссийскую научно-практическую конференцию
«Сергей Аполлинариевич Герасимов: режиссер, педагог, личность.
К 120-летию Мастера»**



**5 июня 2026 г. в рамках «Всероссийской декады выпускников творческих вузов»
состоялась Студенческая научно-практическая конференция
«Творческое наследие С.А. Герасимова и вопросы преемственности
в практике современной кинематографии»**



Отдел аспирантуры ВГИКа

ОБЪЯВЛЯЕТ НАБОР:

- в аспирантуру — обучение только в очной форме
- а также прикрепление лиц для подготовки диссертации на соискание ученой степени кандидата наук без освоения программ подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре

По научной специальности:

5.10.3. Виды искусства

(Кино-, теле и другие экранные искусства)

КОНТАКТЫ

Тел. +7 (499) 181-34-77;

e-mail: aspirantura_cm@vgik.info

