



НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ

# МЕДИАКУЛЬТУРА

ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ (ГИТР)

7 (3)



РАСКЕР  
PER  
AND  
TERRDAY IS A

There are lots of places to  
Places could be urban or  
Some people love to be  
nature to free their minds and  
with their souls, but some like to be  
city. You will get lots of benefits  
such as exploring a new culture, meet  
new people while learning to be adap-  
tive, gain new experiences through  
things, improve your communication  
skills, boost your self-confidence,  
even build your social skills.  
It can be incredibly enjoyable  
looking back on what you have done  
when you traveled. These moments  
are precious. This world has a great  
number of countries and people for  
you to explore. You will learn a lot from  
their culture and you will understand  
more about people's ways of life from  
different backgrounds. Just don't limit  
yourself to your home world, explore the  
world with your own

Институт кино и телевидения (ГИТР)

## **МЕДИАКУЛЬТУРА 1 (3), 2025**

Научный журнал

ISSN: (Online) DOI:

Учредитель и издатель — Институт кино и телевидения (ГИТР)

Адрес — Россия, 125284, Москва, Хорошевское ш., д. 32А

Периодичность выпуска — ежеквартально. Издается с 2025 г. Индексируется в РИНЦ.

Электронный научный рецензируемый журнал «Медиакультура» посвящен актуальным вопросам теоретических исследований экранных искусств и различных форм визуальной культуры, изучению практических аспектов функционирования кино-, телеиндустрии и в целом медиасферы, а также анализу педагогических стратегий и методик обучения медиаспециальностям.

### **Публикует результаты исследований в соответствии с паспортом научных специальностей:**

- 5.10.1. Теория и история культуры, искусства» (культурология)
- 5.10.1. Теория и история культуры, искусства (искусствоведение)
- 5.10.3. Кино-, теле- и другие экранные искусства (искусствоведение)
- 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика
- 5.4.6. Социология культуры

### **Миссия:**

- анализировать актуальные тенденции в развитии медиасферы, включая телевизионные и интернет-форматы, киноиндустрию и видеоигры;
- исследовать новейшие аудиовизуальные формы медиакультуры в контексте эволюции культуры и цивилизации в целом, используя междисциплинарный подход, привлекая концепции культурологии, искусствознания, философии, эстетики и других наук;
- способствовать обмену педагогическим опытом в области методики преподавания медиаспециальностям.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и массовых коммуникаций РФ.

© Институт кино и телевидения (ГИТР), 2025

## РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Главный редактор – **Олеся Витальевна Строева**, доктор культурологии, кандидат философских наук, проректор по научной работе, профессор и заведующая кафедрой теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР), член ТСХР.

Научный редактор – **Игорь Альбертович Борисов**, кандидат философских наук, доцент кафедры теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР).

Ответственный секретарь, редактор – **Елена Николаевна Лаврова**, аспирант кафедры теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР).

## РЕДАКЦИОННО-ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

**Ступин Сергей Сергеевич**, доктор искусствоведения, кандидат философских наук, академик РАХ, директор НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, секретарь ВТОО «Союз художников России», председатель творческой комиссии по искусствоведению и художественной критике.

**Дюкин Сергей Габдульсаматович**, доктор культурологии, профессор кафедры культурологии и философии Пермского государственного института культуры.

**Лавренова Ольга Александровна**, доктор философских наук, почетный член РАХ, профессор МИСИС, МГИК, ВШЭ, руководитель междисциплинарного проекта «География искусства», ведущий научный сотрудник Института научной информации по общественным наукам Российской академии наук (ИНИОН РАН).

**Кривуля Наталья Геннадьевна**, доктор искусствоведения, профессор, руководитель научного отдела Высшей школы (факультета) телевидения, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, член Союза кинематографистов РФ, член Московского союза художников.

**Клюева Людмила Борисовна**, доктор искусствоведения, доцент, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С. А. Герасимова.

**Люсый Александр Павлович**, доктор филологических наук, кандидат культурологии, профессор кафедры теории и истории культуры, Институт кино и телевидения (ГИТР).

**Литовчин Юрий Михайлович**, кандидат искусствоведения, профессор, ректор, Институт кино и телевидения (ГИТР), член Европейской киноакадемии (EFA).

**Гуров Олег Николаевич**, кандидат философских наук, МВА, доцент МГУ им. М. В. Ломоносова, ГАУГН, РАНХиГС, научный сотрудник МГИМО, генеральный директор АНО «Центр развития деловых компетенций».

**Аронин Сергей Владимирович**, кандидат культурологии, доцент кафедры звукорежиссуры, Институт кино и телевидения (ГИТР).

**Мириманов Дмитрий Александрович**, кандидат филологических наук, доцент Высшей школы (факультета) телевидения, Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова.

**Пожаров Алексей Игоревич**, кандидат культурологии, доцент кафедры звукорежиссуры, Институт кино и телевидения (ГИТР).

**Хвоина Ольга Борисовна**, кандидат искусствоведения, доцент кафедры звукорежиссуры, Институт кино и телевидения (ГИТР).

**Ерофеев Сергей Владимирович**, кандидат филологических наук, профессор кафедры телерадиожурналистики, проректор, Институт кино и телевидения (ГИТР).

**Ермишева Маргарита Николаевна**, кандидат искусствоведения, доцент кафедры звукорежиссуры, Институт кино и телевидения (ГИТР).

# СОДЕРЖАНИЕ

## ТЕОРИЯ

**Брынцев А. В., Воропаева Э. А.**

«Вторая кожа»: когда одежда в кинематографе становится архетипическим образом ..... 12

**Ветров Д. Н.**

Структура родства персонажей драматических произведений Нового времени и современности ..... 28

## ПРАКТИКА

**Строева О. В., Миляев И. В., Карнаухова Е. А.**

Тенденции современной театральной сценографии: гибридность на стыке реальностей ..... 48

**Елпидинская М. В.**

Искусственный интеллект в киноиндустрии: проблемы соблюдения правового принципа гуманизма ..... 66

## ПЕДАГОГИКА

**Борисов И. А., Трапезникова Л. С.**

Взаимосвязь хроматического кода и цветопартитуры в анимационном искусстве: теоретико-методологический аспект ..... 75

## ПЕРВОЕ СЛОВО В НАУКЕ

**Статьи студентов, аспирантов, начинающих исследователей**

**Наводничая К. Г.**

Философия нейросети и судьба алгоритмического кинематографа новых медиа ..... 94

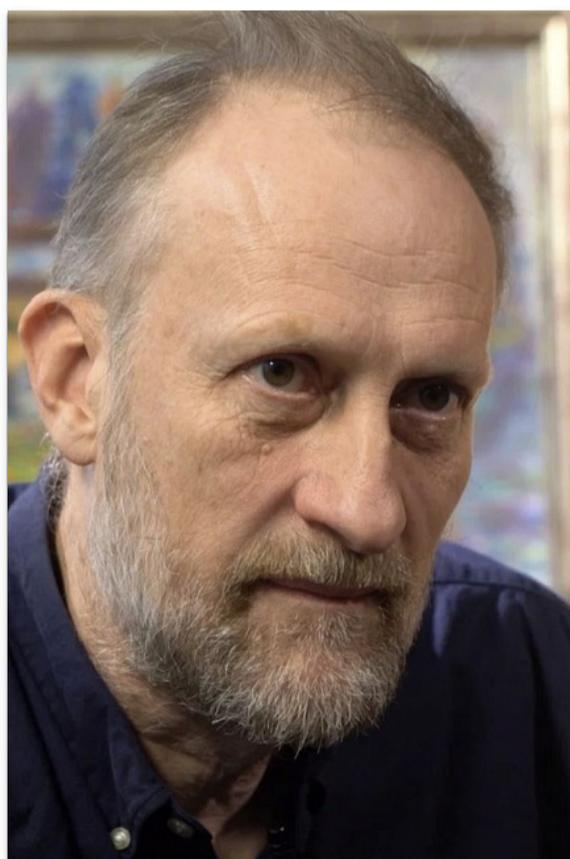
# АВТОРЫ ВЫПУСКА

<b>Строева Олеся Витальевна</b>
Образование: ППГУ, факультет иностранных языков; аспирантура – ПНИПУ, культурология, философия; второе высшее – ГИТР, режиссура тв программ
Доктор культурологии, кандидат философских наук
Доцент ВАК
Проректор по научной работе, профессор и заведующая кафедрой теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Член ТСХР, лауреат международных конкурсов современного искусства и кинофестивалей, награждена «Серебряной медалью» по итогам выставки «Искусство без границ» (Италия). Автор более 50 научных статей, монографий «Искусство и философия», «Дизайнеры»
Сфера научных интересов: неомифологические тенденции в визуальной культуре
ORCID ID: 0000-0002-8554-8053
ResearcherID: ABI-7254-2020
РИНЦ SPIN: 8154-1276
olessia_75@mail.ru
<i>«Нужно носить в себе еще хаос, чтобы быть в состоянии родить танцующую звезду».</i>
Ф. Ницше



<b>Елпидинская Мария Владимировна</b>
Образование: Московский городской педагогический университет, специализация – юриспруденция
Доцент кафедры, заместитель декана продюсерского факультета Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Член Союза журналистов России; эксперт государственного проекта «Векторы развития. Право»; консультант проектов для федеральных телевизионных каналов
Сфера научных интересов: авторское право
РИНЦ SPIN: 6752-0407
ORCID ID: 0009-0002-3599-2989
elpidinski@inbox.ru
<i>«Когда я служу другим людям, я считаю, что плачу долги, а не зарабатываю награду».</i>
Бенджамин Франклин

<b>Борисов Игорь Альбертович</b>
Образование: Иркутский государственный университет, исторический факультет
Кандидат философских наук
Доцент ВАК
Доцент кафедры теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Автор десятков научных трудов. Линейный продюсер документального фильма «Без Байкала?», получившего специальный приз им. В.Г. Распутина «За служение идеалам веры, совести и красоты» на к/ф «Человек и природа»
Сфера научных интересов: феномен человечности в истории и культуре
ORCID ID 0000-0002-7851-3813, РИНЦ SPIN: 8186-7133
mibia@yandex.ru
<i>«Не подавляй свой собственный танец, чтобы исполнить какую-то роль. Будь собой».</i>
Муджи



<b>Миляев Иван Валерьевич</b>
Образование: в 1979 году окончил ДХШ № 3, учился у Н. В. Истратовой, дочери В. А. Ватагина и Г. К. Берсеневой. В 1985 году окончил Школу-студию (вуз) имени Вл. И. Немировича-Данченко при МХАТ имени А. П. Чехова
Доцент № 2338/1303-д, профессор
Декан художественного факультета, профессор кафедры мастерства художника мультимедиа Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Член ТСХР, СТД, МСХ, Заслуженный художник России, член Союза театральных деятелей России (СТД РФ), лауреат премии имени В. А. Ватагина, участник художественных выставок во многих городах России.
2004 г. – Звание «Заслуженный Художник Российской Федерации»
2010 г. – Орден «Святителя Николая Чудотворца Мирликийского»
2013 г. – Медаль «За морскую доблесть»
2013 г. – Медаль Российской Академии Художеств «Достойному»
2013 г. – Почётная грамота Московской Городской Думы
2014 г. – Премия Правительства Российской Федерации в области культуры
Сфера научных интересов: художественно изобразительное пространство сцены
AuthorID: 986503
ivanmilyaev@yandex.ru
<i>«На мой взгляд, никто не ставит себя на место прошлого, он только добавляет новую связь».</i>
Поль Сезанн

<b>Трапезникова Людмила Сергеевна</b>
Образование: КазПИ им. Абая, художественно-графический факультет; ВГИК, режиссер анимационного фильма
Доцент кафедры мастерства художника мультимедиа Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Член ТСХР, член Союза кинематографистов России, участница художественных выставок, несколько анимационных фильмов номинанты анимационных фестивалей в Суздале, Москве (Россия) и Могилеве (Белоруссия)
Сфера научных интересов: – исследование влияния аудиовизуальных искусств на детей, подростков и молодых людей; – исследование воздействия цветом, линией и динамикой движения на эмоцию человека
РИНЦ SPIN: 6553-2624
Ludmila.trapeznikova@gmail.com
<p><i>«...От обмана купца – сотни обедневших. От лжи художника – целые поколения...»</i> из армянской народной сказки</p>
Жизненное кредо: справедливость и терпение.



<b>Брынцев Александр Витальевич</b>
Образование: МГАХМ, факультет ХАС; второе высшее – ВГИК, киносценария, режиссура кино и телевидения
Доцент кафедры кино-, теледраматургии Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Член Правления Гильдии режиссеров Союза кинематографистов России, член приемной и уставной комиссий Союза кинематографистов России, участник и призер международных и российских кинофестивалей
Сфера научных интересов: искусство кино
РИНЦ SPIN: 6315-5849 AuthorID: 1283281
kinodram@list.ru
Жизненное кредо: через тернии – к звездам

<b>Ветров Дмитрий Николаевич</b>
Образование: МГЛУ, переводческий факультет; аспирантура ГИТР – культурология; второе высшее – ГИТР, звукорежиссура
Старший преподаватель кафедры теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Автор песен и исполнитель, подписан на лейбле KOMPROMIS PRODUCTION под авторским псевдонимом Sédeán
Сфера научных интересов: влияние электронных медиа и СМК на субъективность
РИНЦ SPIN: 7529-3636
AuthorID: 917590
ORCID ID: 0000-0001-5008-559X
Vetrov.interprete@mail.ru
<i>«Экзистенциализм – это гуманизм».</i> Жан-Поль Сартр
Жизненное кредо: познание через отрицание очевидного.



<b>Карнаухова Екатерина Александровна</b>
Образование: МИПК им. И. Федорова – дизайн; ГИТР – художник мультимедиа
Старший преподаватель компьютерной графики кафедры мастерства художника мультимедиа Института кино и телевидения (ГИТР), г. Москва
Член МСХ, художник мультимедиа, участник и лауреат российских и международных выставок
Сфера научных интересов: визуальная культура
РИНЦ SPIN: 1215-3414
rainfall.09@yandex.ru
<i>«Художник – это индивидуальность. А если она ярко выражена – вообще хорошо».</i> Олег Шейнцис

<b>Наводничая Каролина Георгиевна</b>
Студентка третьего курса кафедры кино-, теледраматургии Института кино и телевидения (ГИТР)
Сфера научных интересов: философия медиа, цифровое искусство
ORCID ID: 0009-0007-4297-8516
caroline.navod@mail.ru
<i>«Восход солнца – это самое прекрасное зрелище на свете, но большинство людей в это время еще спит».</i> Джон Леннон



**Воропаева Эмилия Андреевна**

Образование: кафедра кино-, теледраматургии Института кино и телевидения (ГИТР)

Старший разработчик учебных программ Московского института психологии

Участник научных конференций МГУ и ВГИК, сценарист фильмов-призёров российских и международных кинофестивалей («Seoul short film festival», «ZILANT international film festival», Международный кинофестиваль «Сулайман-Тоо», Международный кинофестиваль «Крылатый Барс»)

Сфера научных интересов: символизм и образы в киноискусстве, их влияние на коммуникацию экранной культуры со зрителем и массовой культурой

ORCID ID: 0009-0002-2781-0137

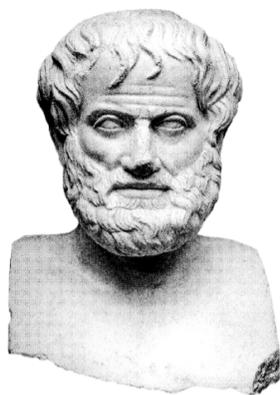
aiilime\_avearorov@mail.ru

*«Нравственный долг науки — подвергать себя ошибкам и критике, чтобы наука всегда двигалась вперёд. Те, кто наделён умом достаточно серьёзным и холодным, чтобы не верить, что всё, что они пишут, является выражением абсолютной и вечной истины, одобряют эту теорию, которая ставит доводы науки выше жалкого тщеславия и мелкого самолюбия учёного».*

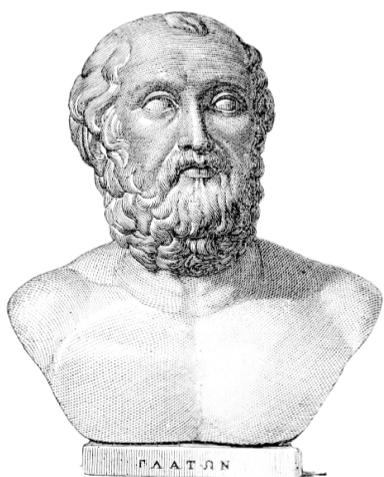
Г. Ферреро

«Символы в их отношении к истории и философии права и социологии»





# ТЕОРИЯ



**Брынцев Александр Витальевич,**

доцент кафедры кино-, теледраматургии Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, РИНЦ SPIN: 6315-5849, AuthorID: 1283281, kinodram@list.ru

**Воропаева Эмилия Андреевна,**

выпускница кафедры кино-, теледраматургии Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, ORCID ID: 0009-0002-2781-0137, aiilime\_aveaprov@mail.ru

УДК 7.017

## **«Вторая кожа»: когда одежда в кинематографе становится архетипическим образом**

**Аннотация:** динамическое развитие влияния визуального образа в кино *актуализирует* создание более глубоких и красноречивых изобразительных решений. В данной работе рассматривается *проблема* неосмысленности образов, демонстрируемых на экране, несформированности смысловой картины. *Предмет исследования* в статье представлен символизмом, образностью и архетипичностью кожи как фактуры, а *целью исследования* является анализ значений кожи на экране и ее влияния на формирование образа у зрителя, в том числе на примере конкретных кинопроизведений: «Дикарь» (1953), «Пролетая над гнездом кукушки» (1975), «Сталкер» (1979), «Бегущий по лезвию» (1982), «Собачье сердце» (1988), «Бойцовский клуб» (1999), «Девушка с татуировкой дракона» (2011), «Возвращение в Сеул» (2022). В качестве *методологии исследования* используется концепция гаптического кино и психоаналитические концепции, в рамках которых развилось понятие архетипа. В *результате* формулируются выводы о том, что «вторая» кожа на экране действительно имеет архетипические черты и во многом представляет собой «странствующий» образ, а также о важности деталей, фактур для формирования образов, в том числе необходимость осмысления и формирования их на всех, включая ранние, этапах кинопроизводства.

**Ключевые слова:** образ, символизм, кожа, одежда, фактура, гаптическое кино, психоанализ, «я-кожа», контейнер, архетип

**Alexander V. Bryntsev,**

Associate Professor of the Film and Television Dramaturgy Department,  
GITR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow,  
125284, Russia, RSCI SPIN: 6315-5849, AuthorID: 1283281,  
kinodram@list.ru

**Emilia A. Voropaeva,**

graduate oof the Film and Television Dramaturgy Department, GITR Film  
and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284,  
Russia, ORCID ID: 0009-0002-2781-0137, aillime\_aveaporov@mail.ru

UDC 7.017

## «The Second Skin»: When Clothing in Cinema Becomes an Archetypal Image

**Abstract.** The dynamic development of the influence of the visual image in cinema *actualizes* the creation of deeper and more eloquent visual solutions. This paper considers the *problem* of the meaninglessness of images shown on the screen, the lack of formation of a semantic picture. *The subject of the research* in the article is represented by the symbolism, imagery and archetypal nature of the skin as a texture, and *the purpose of the research* is to analyze the meanings of the skin on the screen and its influence on the formation of the image in the viewer, including the example of concrete films: «The Wild One» (1953), «One Flew Over the Cuckoo's Nest» (1975), «Stalker» (1979), «Blade Runner» (1982), «Heart of a Dog» (1988), «Fight Club» (1999), «The Girl with the Dragon Tattoo» (2011), «Return to Seoul» (2022). *The methodology of the research* uses the concept of haptic cinema and psychoanalytic concepts, within which the concept of archetype was developed. *As a result*, conclusions are drawn that the «second» skin on the screen really does have archetypal features and is in many ways a «wandering» image, as well as the importance of details and textures for the formation of images, including the need to understand and form them at all, including early ones, stages of film production.

**Keywords:** image, symbolism, skin, clothes, texture, haptic cinema, psychoanalysis, «the skin ego», container, archetype

## **Введение**

С развитием технологий, облегчающих процесс кинопроизводства, а также упрощающих распространение и потребление информации, возрастает значимость выражения и восприятия транслируемых текстов. Кино и отдельно взятый фильм по природе своей являются текстом, концентрированной информацией. При этом кино имеет свой определенный язык, главная составляющая которого – изобразительная часть. Абель Ганс сравнивал киноязык с иероглифами и полагал, что «язык изображения еще не достиг своей зрелости, потому что наши глаза еще не привыкли к нему» [2, с. 35]. Однако в современном мире большая часть информации транслируется через изображение: как просто подкрепляется визуальными образами, так и является выраженной полностью посредством их. В связи с этим, а также с расширением возможностей в рамках не только кинопроизводства, но и технологического прогресса в целом, позволяющего любому человеку прикасаться к процессу создания произведения, особенно остро **актуализируется проблема** неосмысленности используемых образов, несформированности смысловой картины на экране. При этом, обращаясь к **степени разработанности проблемы**, можно отметить, что на данный момент она представлена несколько размыто, поскольку в работе с образами кино еще сохраняются зоны неопределенности, особенно когда используются символические, аллегорические или новаторские визуальные приемы, которые могут оставаться не до конца интерпретированными зрителем. Неосмысленность образов на экране связана с использованием визуальных средств, которые не несут ясного или однозначного смысла, либо смысловая нагрузка которых противоречива, неоднозначна или недостаточно раскрыта. Такая ситуация может приводить к фрагментарности восприятия и отсутствию целостной смысловой картины.

Экранная культура – культура метаморфоз. Ее базовым понятием является «ин-формация», от которой совершается переход к «транс-формации». На экране трансформируется текст, трансформируется сама знаковая система, определенным образом кодирующаяся визуальными образами. Следовательно, при трансляции преобразованной информации через экран важны два аспекта: во-первых, смысл не должен редуцироваться, то есть используемые формы не должны быть пустыми. Во-вторых, образ, содержащий смысл, должен быть дешифруем и узнаваем, понятен. Следовательно, можно подчеркнуть актуальность создания более ясных, глубоких, красноречивых образов.

В данной статье мы рассмотрим изложенную проблему неосмысленности образов в узком ракурсе смыслов конкретно взятой формы – кожаной одежды с **целью** проанализировать ее значения на экране и влияния на формирование у зрителя образа как отдельно взятых персонажей, так и всего фильма в

целом. При этом *новизна исследования* заключается в рассмотрении проблемы с точки зрения одежды и фактур – таких элементов общей картины итогового произведения, которым нечасто уделяется внимание на ранних этапах производства и которые далеко не всегда являются объектом анализа с позиции заложенных в них смыслов и значений. *Предмет* анализа связан с символизмом, образностью и архетипичностью кожи как фактуры. *Методология* исследования базируется на концепции гаптического кино и психоаналитических концепциях, тесно связанных со становлением личности и ее восприятия, при этом обращающихся к формированию именно в ранние периоды и бессознательному, а также давших почву для появления понятия архетипов. Проявления символических смыслов и их трансформация в разные временные периоды рассмотрены на примерах конкретных кинопроизведений: «Дикарь» (1953), «Пролетая над гнездом кукушки» (1975), «Сталкер» (1979), «Бегущий по лезвию» (1982), «Собачье сердце» (1988), «Бойцовский клуб» (1999), «Девушка с татуировкой дракона» (2011), «Возвращение в Сеул» (2022).

### ***Связь образа и тактильной визуальности***

В первую очередь необходимо подчеркнуть, что первостепенно одежда на экране призвана формировать образ персонажа. Но следует отметить, что она является как частью этого образа, дополняя его, так и фоном, на котором раскрывается данный образ. Здесь можно провести аналогию с концепцией стены Л. Деллюка, с которой соглашался М. Б. Ямпольский, подчеркивая: «...лишь стена придает подлинную объемность людям...» [9, с. 48]. Причем в этом процессе важны, в том числе и текстуры, на фоне которых раскрывается жизнь. В целом, можно отметить, что значения текстур, оттеняющих смысл образа, проявляются не только в рамках объемных, «глобальных» фонов, но и в рамках частных, связанных локально и непосредственно с самим образом.

Поскольку визуальная составляющая является основой кинематографа, она во многом связана со степенью зрительского погружения и восприятия увиденного. Так, концепция гаптического (тактильного) кино предполагает взаимодействие зрителя с экраном, опосредованное использованием образов сенсорного восприятия. Оно достигается путем демонстрации прикосновений, ярко выраженных текстур, игры со светом и тенью, искажений изображения, использования крупных планов, специфики расположения камеры. Все это направлено на усиление погружения зрителя в фильм. Согласно концепции мимесиса, увиденное на экране мысленно повторяется до всякого осознания того, как оно было воспринято в качестве образа. Следовательно, работа с тактильным восприятием усиливает сопереживание, со-бытие зрителя относительно фильма, поскольку наблюдаемое уже является не

изображением на дистанции, а пространством, прямо внутри которого находится сам зритель. Активации телесного стирают границы между зрителем и фильмом, разрушают плоскость экрана.

Важность сенсорного восприятия подчеркивал Алоиз Ригль, согласно которому, осязание – это единственная возможность постигнуть замкнутые в единстве целого индивидуальные объекты [11]. Наблюдение текстур на экране и особенно их детального изображения провоцирует узнавание на тактильном уровне, и данный процесс в некоторой степени может протекать аналогично узнаванию в рамках феномена Пруста.

Следует отметить, что узнавание относительно телесных ощущений во многом раскрывается в психоаналитических концепциях. Сенсорные восприятия являются такими ясными потому, что тесно связаны с формированием психики и «Я» индивида, а также представляют собой первый способ коммуникации, находящий свое отражение, главным образом, во взаимодействии матери и ребенка с первых дней его жизни. В рамках психоанализа сформулирована концепция телесного Эго, согласно которой «Я» возникает из восприятия и осознания собственного тела. Оно базируется на различении тактильных ощущений, которые младенец получает при прикосновении к своему телу и к внешним объектам, что становится первичным опытом различения себя и мира. Телесное Эго играет роль ядра раннего опыта личности и формирует основу самосознания, на которой развивается более сложная самоидентификация и взаимодействие с окружающим миром. Оно не совпадает полностью только с психикой или только с телом, но представляет собой интеграцию ощущений тела с психическими процессами, обеспечивая первичную границу между внутренним и внешним. По мере развития человека Эго становится посредником между инстинктивными импульсами (Ид) и моральными требованиями (Супер-Эго), а также между внутренними желаниями и внешними социальными требованиями. Данная концепция базируется на идее соматического «Я» З. Фрейда [6]. Он рассматривал тело как центральный элемент, играющий ключевую роль в понимании психических процессов, и считал, что Эго происходит в первую очередь из телесных ощущений. Другой психоаналитик – Ф. Дольто в своих работах рассматривал формирование «Я» субъекта в связи с образом тела. Он ввел такие понятия как «схема тела» и «образ тела» [3]. Схема тела представляет собой объективную реальность, жизнь тела в контакте с физическим миром и в некоторой степени является универсальной для всех людей. В то время как образ тела представлен синтезом эмоционального опыта субъекта и является индивидуальным.

В рамках психоаналитического подхода О. В. Лаврова в своей концепции телесности в интегративной психотерапии определяет телесное «Я» как субъекта, активно проявляющего себя в

телесном бытии, обладающего способностью «получать чувственный опыт, переводимый в образы и концепты, и возможностью выражать себя в телесной экспрессии» [5].

Британский психоаналитик Ф. Тастин, основываясь на идеях телесности, сформулировала концепцию психической кожи. Согласно данной концепции, можно выделить две формы «Я» [10]. «Я-осьминог» представляет собой образ мягкое, эластичное «Я», у которого метафорические «щупальца» тянутся и контактируют с окружающим миром. «Я-ракообразное» являет образ жесткого, панцирного «Я», который формирует жесткую мышечно-кожную броню, защищающую от внешних раздражителей, но одновременно создающую изоляцию. Эта жесткость – попытка защитить себя от чувства уязвимости и дефицита поддержки, но она приводит к ригидности и ограничению контакта с окружающим миром. Несмотря на то что данные понятия довольно узконаправлены в рамках изучения Ф. Тастин механизмов психологической защиты детей, мы полагаем, что глобально они в общих чертах могут быть применены к восприятию концепции кожи в целом.

Особый интерес в рамках данной темы представляет концепция «Я-кожи», сформулированная французским психоаналитиком Д. Анзье. «Я-кожей» он называл «некую конфигурацию, которую «Я» ребенка использует, основываясь на своем переживании поверхности тела, на протяжении ранних фаз своего развития для репрезентации самого себя в качестве «Я», контейнирующего психическое содержимое» [1]. Д. Анзье также выделял три основные функции кожи, а именно:

1. Кожа как контейнер, удерживающий внутри полноту субъекта;
2. Кожа как интерфейс, обозначающий границу с внешним миром, это барьер, защищающий от повреждений;
3. Кожа как первичное средство коммуникации, отвечающее за установление значимых отношений и являющее собой поверхность записывания следов, оставленных этими отношениями.

Подобной точки зрения придерживается и М. Кляйн, которая в своем психоаналитическом подходе рассматривает кожу не только как физическую границу, но и как важный психический контур, связанный с первичными объектными отношениями и формированием психической целостности. В ее концепции кожа символизирует своего рода внутреннюю оболочку, которая удерживает вместе части «Я» и служит барьером между внутренним миром и внешней реальностью [4]. То есть кожа является переходным пространством и неким эмоциональным контейнером.

Таким образом, можно отметить, что главным символическим мотивом кожи является воплощение границы с внешним миром, огораживающей и защищающей. Это, помимо всех перечисленных психоаналитиков, подчеркивал и К. Г. Юнг, рассматривавший кожу не просто как физический орган, а как

живую оболочку, которая отражает состояние психики и социальных связей. Она служит символом «психической кожи», отделяя сознательное «Я» от внешнего мира и бессознательного. К. Г. Юнг считал, что ощущение тела и восприятие его границ помогают сформировать чувство «Я» и представление о себе в мире.

И здесь рационально также обратиться к такому понятию, сформулированному К. Г. Юнгом, как архетип. Архетипы в теории Юнга – это врожденные образы и символы, которые являются частью коллективного бессознательного [7]. Причем коллективное восприятие образа кожи может быть связано не только с уже рассмотренными в рамках психоаналитических концепций биологическими и эмоциональными аспектами, имеющими место в наиболее ранний период жизни каждого человека, но и с историческими – например, первобытные образы древних людей, облачающихся в шкуры животных.

В рамках концепции архетипов целесообразно отметить два аспекта. С одной стороны, по мнению К. Г. Юнга, в символическом плане кожа связана с Персоной – социальной маской, которую человек представляет миру. Персона сама по себе уже является архетипом. Она должна быть достаточно гибкой, чтобы адаптироваться к внешнему миру, но одновременно достаточно прочной, чтобы защитить внутренний мир. Однако, с другой стороны, сам Юнг утверждал, что архетипы коллективного бессознательного не наполнены, поскольку являются формами, не соединенными с индивидуальным переживанием [8]. Следовательно, форма предполагает лишь некое обличье, ячейку, в которую закладывается конкретное содержание, и оно в определенной степени может трансформироваться.

С точки зрения наиболее узнаваемых трактовок, содержания кожи как символа в рамках заданной формы можно выделить следующие:

1. Кожа как граница;
2. Кожа как средство выражения эмоций и коммуникации;
3. Кожа как впитывающая, поглощающая субстанция;
4. Кожа как надеваемая или сбрасываемая маска.

Рассмотрим проявление данных смыслов в рамках текстуры кожи в кино на примерах. При этом важно отметить, что невзирая на рассмотрение в рамках психоаналитических концепций кожи как непосредственной и неотъемлемой части самого человека, его организма, мы считаем, что ее функции и значения аналогично могут применяться к «искусственной», «чужой» коже в рамках определенных образов, в особенности тех, которые предполагают тесное комменсалистическое слияние с ней.

### ***Анализ символических смыслов кожи на примере фильмов***

Одним из первых в определенной степени культовых фильмов, где фигурировал образ облаченного в «знаковую» кожу героя, стал фильм **«Дикарь»** (реж. Л. Бенедек, 1953). Костюм Марлона Брандо, сыгравшего главную роль в данной картине, был вдохновлен реальными образами байкеров того времени и действительно впитал в себя присущий им дух и антураж, кристально ясно отобразив это на экране вкупе с поведенческими характеристиками. Здесь транслируется лейтмотив свободы и бунтарства. При этом стоит отметить, что образ в данном фильме оказал столь сильное влияние на зрительскую аудиторию, что повлек за собой перемены в массовой моде и субкультурные закрепления. Возвращаясь непосредственно к функциям кожаной одежды, можно сделать вывод, что в «Дикаре» трансляция мотивов свободы и бунтарства связана с проведением определенной черты, отделяющей главного героя и его «соплеменников» от общества. Они во многом обособляются от остальной части социума и выстраивают, условно говоря, свою внутреннюю «коммуникативную экосистему», которая выстраивается как на вербальных, так и на невербальных аспектах. Внешний вид, узнаваемый образ упрощает, делает более доступным внутреннюю коммуникацию, эмоциональный и знаковый обмен между членами данной социальной группы.



*Илл. 1 Кадр из к/ф «Дикарь», реж. Л. Бенедек, 1953 г.<sup>1</sup>*

Другой пример из кинематографа – фильм **«Пролетая над гнездом кукушки»** (реж. М. Форман, 1975). В нем главный герой Макмерфи тоже облачается в кожаную куртку. Разумеется, в основном смена одежды в рамках сюжета данной картины обусловлена исключительно логическими причинами:

<sup>1</sup> Источник изображения: <https://www.film.ru/movies/dikar-0/frames#gallery-1> (Дата обращения 17.08.2025)

в клинике пациенты носят форменную одежду, а обычную – только за пределами учреждения. Однако в качестве «выходного» одеяния Макмерфи выбрана именно кожаная куртка, что подчеркивает его натуру и специфику коммуникации с внешним миром. Во-первых, следует отметить, что сама текстура кожаной одежды, как уже отмечалось, вызывает тактильные ассоциации, она гладкая, может напомнить рептилий или амфибий. Такой и сам Макмерфи – будучи антигероем, он во многом воплощает собой выражение «скользкий тип», и это подчеркивается даже на уровне его визуального образа. Во-вторых, куртка представляет собой определенную защиту, причем преимущественно от внешнего мира. В рамках психиатрической клиники Макмерфи ведет себя самым естественным для него образом, в то время как на свободе ему приходилось притворяться и юлить – либо скрывать свою натуру, либо врать – скрываться под чужой кожей. Поэтому даже после попадания в клинику при любых взаимодействиях с внешним миром за пределами учреждения Макмерфи облачается именно в кожаную куртку. Примечателен в этом плане эпизод «отдыха вне клиники», когда Макмерфи угоняет автобус с другими пациентами. Несмотря на то что здесь он ведет себя так же вызывающе, как и обычно, все-таки Макмерфи в некоторой степени играет «знатока жизни» перед своими товарищами: он сам решает, куда их везти, чем заняться, и, невзирая на то, что такое поведение вполне перекликается с проявляемыми им качествами авторитетного лидера, здесь это выражение во многом напускное.



Илл. 2. Кадр из х/ф «Пролетая над гнездом кукушки», реж. М. Форман, 1975 г.<sup>2</sup>

Обратимся к примеру из отечественного кинематографа, а именно к «Сталкеру» (реж. А. Тарковский, 1979). В данном фильме кожаную куртку на постоянной основе носит главный герой. В основном она здесь выступает как некая броня, в которой Сталкер ищет спасение от враждебного внешнего мира. При этом не снимает он ее и в Зоне, несмотря на то что тяготеет к ней больше, чем к городу, хотя, возможно, во многом это вызвано наличием спутников, доверие к которым не может быть

<sup>2</sup> Скриншот автора. Источник изображения: <https://rutube.ru/video/4507a97dee7b8c70672df3d91473bb1b/?ysclid=mg767dpuev549601754> (Дата обращения 12.08.2025)

сто процентным. Без «второй кожи» Сталкер предстает только в пределах дома – из постели и в постель, то есть в наиболее безопасной обстановке и окружении – с семьей. В данных условиях герой пребывает, несмотря на его решительность в первых сценах, в несколько детском состоянии именно в смысле его открытости: это состояние, при котором можно не носить защитные маски.



Илл. 3. Кадр из х/ф «Сталкер», реж. А. Тарковский, 1979 г.<sup>3</sup>

Рассмотрим героя из другого фильма – «Бегущий по лезвию» (реж. Р. Скотт, 1982) Роя Батти. Здесь интересны даже не столько значения кожи в отдельных эпизодах, сколько «эволюция» одеяния Роя. Если на протяжении практически всех сцен он предстает в кожаном плаще, – который, кроме того, сам по себе длинный, довольно объемный, громоздкий, с высоким воротником, то есть выступающий довольно показательным атрибутом (царственной особы, выше обычного человека), служащим одновременно и для сокрытия себя, и для коммуникации с внешним миром, – то в последних сценах Рой остается практически полностью без одежды – как раб, гладиатор во время поединка, даже если этот поединок в финале уже происходит с самим собой. Примечательно, что, будучи роботом, Рой являет собой искусственное сознание, дважды облаченное в кожу – в искусственную человеческую и в одежду. И в финале фильма он остается только в человеческой коже, при этом поступая подобно человеку: Рой, с одной стороны, долго медлит перед спасением Рика, наблюдая за чужим страхом, вместе с чем говорит Рику: «Не привык жить в постоянном страхе? Так ощущает себя раб», и это проводит параллель между его поведением в данном эпизоде и поведением людей относительно биороботов в целом; но, с другой стороны, проявляет милосердие и «человечность», спасая Рика, после чего в последние минуты своей жизни предается ностальгии, что тоже гораздо больше присуще людям, нежели роботам. Следовательно, Рой сбрасывает одну свою кожу, но при этом остается в другой – человеческой, с которой он сросся и которую принял.

<sup>3</sup> Скриншот автора. Источник изображения: <https://ya.ru/video/preview/14237743785407822489> (Дата обращения 17.07.2025)



Илл. 4. Кадр из х/ф «Бегущий по лезвию», реж. Р. Скотт, 1982 г.<sup>4</sup>

Картина **«Собачье сердце»** (реж. В. Бортко, 1988). Очеловеченный Полиграф Полиграфович Шариков, потеряв свою собачью шкуру, найдя новых друзей-революционеров, безгранично верит: то, что с ним случилось – «это навсегда». Ведь он человек новой эпохи, почти «сверхчеловек». Находясь на вершине этой «оптимистической веры в светлое будущее», Шариков вместе со своими подельниками-революционерами вваливается в квартиру профессора Преображенского, чтобы сломать устои прошлого — поделить его квартиру, унижить его. Экспроприация чужих богатств, как ритуал, должна происходить в соответствующем образе – Шариков и его боевая подруга-революционерка одеты в кожаные пальто и кепки. Они пришли воевать с этим миром, поэтому затянулись в «новую кожу», как броню. Они выше обычного человека, почти «сверхлюди», демонстрируя миру этот атрибут (новую кожу), как визуальный код. Этот момент в сюжете становится той важной точкой, после которой Филипп Филиппович Преображенский решает повернуть эксперимент с Шариковым вспять.



Илл. 5. Кадр из х/ф «Собачье сердце», реж. В. Бортко, 1988 г.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Источник изображения: <https://www.film.ru/movies/begushchiy-po-lezviyu-britvy/frames#gallery-19> (Дата обращения 17.08.2025)

<sup>5</sup> Скриншот автора. Источник изображения: <https://ya.ru/video/preview/1709238825252479107> (Дата обращения 17.08.2025)

Одним из наиболее узнаваемых кожаных атрибутов персонажа является куртка Тайлера Дердена из фильма **«Бойцовский клуб»** (реж. Д. Финчер, 1999). Она олицетворяет жажду свободы, власть, уверенность, пренебрежение авторитетами и даже визуально выглядит как вызов, дополняя и без того броский образ героя. В ее цвете также подчеркивается агрессия, страсть, энергия и сила. При этом сам Тайлер Дерден представляет собой альтер эго главного героя, его вытесненные порывы и желания, ту личность, которой Рассказчик хочет быть. По сути, сам Тайлер, его сущность, возможно, куртка как воплощение этого – та кожа, которую стремится надеть главный герой. Это некая дистантная маска, не сбрасываемая и не надеваемая с определенной периодичностью, а существующая параллельно, одновременно, но при этом не автономно.



*Илл. 6. Кадр из х/ф «Бойцовский клуб», реж. Д. Финчер, 1999 г.<sup>6</sup>*

Рассмотрим другой пример – **«Девушка с татуировкой дракона»** (реж. Д. Финчер, 2011). В нем Лисбет, являющаяся главной героиней наряду с Микаэлем, носит кожаную куртку, которая вкупе со всем ее экстравагантным образом выступает в качестве отталкивающего, защитного панциря. Но при этом сближение с Микаэлем показывает, что Лисбет под своей скорлупой представляет собой обычную женщину со всеми присущими открытыми, человеческими чувствами. Примечательно, что даже в самую первую их с Микаэлем встречу Лисбет не в куртке. Интересен и тот момент, что степень отчуждения героини от общества столь высока, что «вторая кожа» является для Лисбет, скорее, первой, с которой она плотно срослась и приняла, как свою, и без нее ощущает себя обнаженной; а ее собственная является, по сути, «нулевой» кожей, которая не способна защитить от опасностей внешнего мира. Здесь примечательно и взаимодействие Лисбет с естественной кожей, как, например, наличие у нее самой татуировки, а также накалывание татуировки в качестве наказания новому опекуну.

<sup>6</sup> Скриншот автора. Источник обращения: <https://ya.ru/video/preview/13987896244246308533> (Дата обращения 17.08.2025)



*Илл.7. Кадр из х/ф «Девушка с татуировкой дракона», реж. Д. Финчер, 2011 г.<sup>7</sup>*

А в финале картины Лисбет покупает кожаную куртку для Микаэля, как бы желая предложить ему влезть в такую же кожу, как у нее самой, то есть принять образ жизни, принципы героини, однако Лисбет видит Микаэля с другой, выбрасывает куртку и уезжает.

Наконец, в качестве еще одного примера рассмотрим фильм последних лет – **«Возвращение в Сеул»** (реж. Д. Чу, 2022), прошедший в номинацию «Особый взгляд» Каннского кинофестиваля в 2022 году. В данной картине одежда главной героини достаточно динамично меняется и во многом соответствует ее состоянию: одежда более закрытая, когда Фредди чувствует себя дискомфортно, и более открытая, когда девушка ведет себя свободнее. Кожаные предметы принципиально фигурируют дважды. В первый раз – когда Фредди показана спустя два года после ее первого прибытия в Сеул. Несмотря на то что она решила остаться в Корее, героиня все равно чувствует себя чужой в этом окружении, культуре: хоть она и пытается вести себя естественно, позиционировать открыто, даже на свидании не снимает громоздкий кожаный плащ. Во второй раз – в финальном эпизоде, когда Фредди заселяется в отель и пишет письмо биологической матери, которое не доходит. По пути в отель и в ожидании у ресепшена героиня облачена в дубленку, это уже не бунтарский кожаный плащ, но это все еще одежда из чужой кожи, пусть и «смягченная» мехом. Это подчеркивает, что Фредди пытается найти контакт с миром, но пока еще не до конца преуспевает в этом, а кроме того, она стремится к искренности – «сбрасывает» эту кожу, когда пишет письмо матери и потом, когда играет на фортепиано. Таким образом, здесь надеваемая кожа смягчается, вполне вероятно, что понемногу начинает редуцироваться.

<sup>7</sup> Скриншот автора. Источник обращения: <https://rutube.ru/video/801b2324da415aa52308c7c203147de8/?ysclid=mg74h5rva2132324833> (Дата обращения 17.08.2025)



*Илл. 8. Кадр из х/ф «Возвращение в Сеул», реж. Д. Чу, 2022 г.<sup>8</sup>*

### **Заключение**

В ходе проведенного анализа можно отметить, что узнаваемость символических похожих, перекликающихся в смысловом плане значений и образов в равной степени справедлива как для западной парадигмы, так и для советской и азиатской. Облечение в чужую кожу представляет собой «странствующий» образ, форму, в которую закладывается конкретное содержание, сообразное отображаемому контексту. Причем стоит отметить, что наиболее явными, понятными и во многом универсальными содержаниями является представление кожи как маски и защита от внешнего мира (воплощение «Я-ракообразного»).

Важно подчеркнуть, что даже такие, на первый взгляд, незначительные вещи как материал, из которого сделана одежда героя, дополняют, расширяют его образ, позволяя отразить не только внешние аспекты его портрета, но и внутренние – состояния, переживания, желания, потому что зачастую детали гораздо более красноречивы, чем целостная и обширная совокупность. Здесь принципиален момент работы с образами: зачастую определенным деталям, в частности одежде, материалам, цветам, не уделяется достаточное внимание при работе над фильмом. Целесообразно отметить, что важно постулировать осмысление и знаковое формирование образа и всех его деталей не только на стадии производства картины, но и на этапе предпродакшна, и, более того, уместно предусматривать подобные тонкости даже на стадии написания истории, поскольку более раннее введение деталей позволит более разумно, целенаправленно и полномерно развить их в конечном варианте фильма.

<sup>8</sup> Источник изображения: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3954417/> (Дата обращения 17.08.2025)

## ***Литература***

1. Анзье Д. Я-кожа / пер. с фр. под науч. ред. С. Ф. Сироткина, М. Л. Мельниковой. Ижевск: ERGO, XXXIV, 2011. 302 с.
2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Медиум, 1996. 239 с.
3. Дольто Ф. Собрание сочинений. Т. 16: Бессознательный образ тела. L'image inconsciente du corps. 2006. 375 с.
4. Кляйн М. Психоаналитические труды / пер. с англ. и нем. М. Л. Мельниковой и др. Ижевск: ERGO, 2007.
5. Лаврова О. В. Концепция телесности в интегративной психотерапии / «Журнал практического психолога», 2006. №1. С. 136 – 147.
6. Фрейд З. «Я» и «Оно». Избранные работы / пер. Л. Голлербах. Москва: Издательство Юрайт, 2025. 165 с.
7. Юнг К. Г. Архетипы и коллективное бессознательное / пер. А. Чечиной. Москва: АСТ, 2019. 495 с.
8. Юнг К. Г. О психологии бессознательного / пер. А. Чечиной. Москва: АСТ, 2021. 224 с.
9. Ямпольский М. Б. Видимый мир: Очерки ранней кинофеноменологии / Москва: НИИ киноискусства, 1993. 215 с.
10. Autistic States in Children: by Frances Tustin, London and New York, Routledge, 3rd ed., 1992/2021, 283 p.
11. Riegl A. Late Roman Art Industry. Translated by Rolf Winkes. Rome: G. Bretschneider, 1985.

## ***References***

1. Anz'yo D. Ya-kozha [I am the Skin] / per. s fr. pod nauch. red. S. F. Sirotkina, M. L. Mel'nikovoj. Izhevsk: ERGO, XXXIV, 2011. 302 p. (in Russian)
2. Ben'yamin V. Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti [A Work of Art in the Era of Its Technical Reproducibility]. Medium, 1996. 239 p. (in Russian)
3. Dol'to F. Sobranie sochinenij. T. 16: Bessoznatel'nyj obraz tela [Collected Works, Vol. 16: The Unconscious Image of the Body]. L'image inconsciente du corps. 2006. 375 p. (in Russian)
4. Klyajn M. Psihoanaliticheskie trudy [Psychoanalytic Works] / per. s angl. i nem. M. L. Mel'nikovoj i dr. Izhevsk: ERGO, 2007. (in Russian)
5. Lavrova O. V. Konceptiya telesnosti v integrativnoj psihoterapii [The Concept of Corporeality in Integrative Psychotherapy] / «Zhurnal prakticheskogo psihologa», 2006. №1. Pp. 136 – 147. (in Russian)

6. Frejd Z. «Ya» i «Ono». Izbrannye raboty ["Me" and "It". Selected Works] / per. L. Gollerbah. Moscow: Izdatel'stvo Yurajt, 2025. 165 p. (in Russian)
7. Yung K. G. Arhetipy i kollektivnoe bessoznatel'noe [Archetypes and the Collective Unconscious] / per. A. Chechinoj. Moscow: AST, 2019. 495 p. (in Russian)
8. Yung K. G. O psihologii bessoznatel'nogo [About the Psychology of the Unconscious] / per. A. Chechinoj. Moscow: AST, 2021. 224 p. (in Russian)
9. Yampol'skij M. B. Vidimyj mir: Ocherki rannej kinofenomenologii [The Visible World: Essays on Early Film Phenomenology] / Moscow: NII kinoiskusstva, 1993. 215 p. (in Russian)
10. Autistic States in Children: by Frances Tustin, London and New York, Routledge, 3rd ed., 1992/2021, 283 p.
11. Riegl A. Late Roman Art Industry. Translated by Rolf Winkes. Rome: G. Bretschneider, 1985.

**Ветров Дмитрий Николаевич,**

старший преподаватель кафедры теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, РИНЦ SPIN: 7529-3636, AuthorID: 917590, ORCID ID: 0000-0001-5008-559X, vetrov.interprete@mail.ru

УДК 791.43.04

## **Структура родства персонажей драматических произведений Нового времени и современности**

**Аннотация:** в данной статье рассматриваются классические тексты раннего Нового времени и современные экранные произведения на предмет влияния структуры родства на характеристику, мотивацию и развития арки персонажей. *Актуальность и новизна* исследования обусловлена отсутствием в отечественном и зарубежном литературоведении и киноведении материалов, посвященных этой проблеме. *Цель исследования* – выявить роль структуры родства в поведении персонажей в драматических произведениях (в т. ч. современных кинотекстах, на примере «Головокружения» А. Хичкока и «Паранормальное» Д. Бенсона – А. Мурхеда). В качестве *методологии* используется семиотический метод и структурный подход. В рассмотренных примерах герой может оказаться в условиях, когда неполная структура родства заставляет его интернализировать фигуру фактически отсутствующего отца (или матери), чтобы обрести ложную самостоятельность, ведущую героя к трагической ошибке. Сверхполная структура родства, в свою очередь, ведет к бездействию и безынициативности героев, фигура родителя проецируется на фигуру ровесника, что также служит источником трагической ошибки. Отсутствие родства у персонажа ведет к ложной самоидентификации и разрушению субъекта. Автор приходит к *выводу* о том, что эти три модели родства, как в чистой, так и в комбинированной форме, нередко применяются в драматургии современных кинотекстов, но редко являются источником дополнительной символической (т. е. недоступной для самого героя, не-диегетической) глубины. Мы рассмотрим такие драматические тексты, в которых авторы создают символическую глубину на фоне заявленной структуры родства.

**Ключевые слова:** арка персонажа, драматическая триада, мотивация персонажа, структура родства, «Два веронца», «Гамлет», Ромео, Отелло, Шекспир, Хичкок

**Dmitrii N. Vetrov,**

Senior Lecturer at the Department of Theory and History of Culture, GITR  
Film and Television School, 32A, Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284,  
Russia, RSCI SPIN: 7529-3636, AuthorID: 917590, ORCID ID:  
0000-0001-5008-559X, vetrov.interprete@mail.ru

UDC 791.43.04

## **Structure of Kinship in Early Modern Drama and Contemporary Productions**

**Abstract.** This article looks at how the structure of kinship in early modern drama and contemporary dramatic productions affects the characterization and character arc. Regardless of whether or not the dramatist and their audiences are familiar with Freudian or Lacanian concepts, the strongest motivation for the character lies in their romantic interest, backed by the lack or immediacy of the family members trying to hamstring the hero's urges for emancipation and romantic fulfillment. Surprisingly few works, since the introduction of psychoanalytic theory and the structural anthropology, have attempted an inquiry into how a complicated but still psychologically compelling (realist) relationship of a character with their family members can also be a source of a symbolic depth to the overall meaning of a (screen)play. Using structuralist approach and semiology, I will show that an incomplete family structure may force the character to internalize the figure of a virtually absent father (or mother) in order to gain a false sense of independence, leading the hero to a tragic mistake. An overly complete kinship structure, otherwise, leads to a character's apathy; the parent figure is projected onto the peer figure, which also serves as a source of a tragic mistake. The absence of parents (total or circumstantial) leads to false self-identification and destruction of the subject. These three models of kinship, sometimes with minor variations, are often used in contemporary (screen) drama, but are rarely used to create extra symbolic (i. e., non-diegetic) depth. I will rather focus on productions that provide symbolic depth using the character's problematic structure of kinship.

**Keywords:** character arc, character motivation, dramatic triad, structure of kinship, Hamlet, Hitchcock, Othello, Shakespeare, Two Gentlemen of Verona

### ***Введение***

Как указывает Теренс Доусон, публикация «Структурной антропологии» (1963) К. Леви-Стросса открыла литературным критикам новые возможности для анализа произведений, в которых источник

конфликта или мотивация героя (потенциально) связана с проблемой наследства (наследственности) и иных разногласий между представителями различных поколений внутри семьи [4, p. 289]. Помимо Доусона, который применил теорию Леви-Стросса для анализа «Грозового перевала» Э. Бронте, данную проблему разрабатывали Курт Айсслер (Eissler K. R.), который использует структурный психоанализ, чтобы указать на различие между Гамлетом и Фортинбрасом, основываясь на их отношении к гибели отца; Кэрл Макгиннис Кей (Carol McGinnis Kay), которая указывает, что проблема Отелло связана с утратой родителей; Джозеф Ларри Симмонс (Joseph Larry Simmons), который указывает на отсутствие отца как фактор ранней эмансипации героев; а также Джеймс Ф. Максфилд (James F. Maxfield), который рассматривает поведение героя «Головокружения» в контексте Эдипова комплекса.

**Актуальность** темы данной статьи в том, что несмотря на открытие Леви-Стросса и последующие литературоведческие исследования с привлечением его теории, существует достаточно мало попыток продемонстрировать, что конфликт в некоторых выдающихся произведениях (на примере Шекспира и Хичкока) мотивирован не только на уровне реализма разногласий между родственниками (мелодраматический конфликт), но придает произведению дополнительную символическую глубину, если рассматривать его как драматизацию взаимодействия архетипов. Наша **задача** – проанализировать драматические произведения раннего Нового времени на примере творчества Шекспира, а также некоторые современные кинотексты (с 1950-х по настоящее время), чтобы продемонстрировать, как дисбаланс отношений внутри семьи приносит в произведение дополнительный символизм.

### ***Сверхполная (избыточная) структура родства в «Гамлете»***

#### ***(Hamlet) У. Шекспира***

Чтобы раскрыть роль структуры родства в характеристике и мотивации Гамлета, необходимо обратиться к понятию «драматической триады» или триединства – приему, который Шекспир использовал, предположительно, с 1597 года. В центре актантной структуры, образующей триаду, стоит заглавный персонаж, который наблюдает перед собой (как правило, не буквально) два референса: воплощение идеала и воплощение разрушительного зла<sup>1</sup>.

В «Отелло», например, морально нейтральный и доблестный герой делает выбор в пользу зла (Яго) и уничтожает воплощение добродетели (Дездемоны). В «Макбете» аналогичный герой-воин слушивается своего друга Банко и убивает его, идя на поводу у адских сестер.

<sup>1</sup> «Под драматической триадой я подразумеваю такую актантную структуру из трех персонажей, в которой главный герой помещен между двумя другими, которые контрастируют с героем». (“By dramatic triad I mean an arrangement of three characters, one of whom is the center of interest and in some way placed between the other two and contrasted to them”) [6, p. 144].

Ситуация Гамлета немного усложняется за счет того, что один из элементов триады для него двойственный. Он воплощен в Офелии и Лаэрте, которые (по вине Гамлета) утратили отца (Полония).

персонаж	погибший отец	реакция персонажа
Фортинбрас	король Норвегии	смирение
Лаэрт	Полоний	месть
Офелия	Полоний	самоубийство

С точки зрения реализма, Гамлет не может знать, что Офелия покончила с собой: он даже не знает, что она мертва до тех пор, пока не видит похоронную процессию. Версия о самоубийстве героини не единственная (Гертруда в конце акта IV сообщает, что Офелия погибла в результате несчастного случая). К тому же на момент смерти Офелии Гамлет уже отказался от мысли о суициде. Но с точки зрения символизма, мы как зрители, понимаем, что Офелия служит негативным примером (foil) для Гамлета. По аналогичным причинам Гамлет не может видеть, что в начале пьесы он вел себя в точности как Лаэрт: будучи одержим мекстью, он презирает мораль и идет на поводу у внешних сил<sup>2</sup> (Лаэрт: «Ему я в церкви перережу горло», IV, 7. Ср. Гамлет: «Ад дышит в мир; сейчас я жаркой крови // Испить бы мог и совершить такое, // Что день бы дрогнул», III, 2). Также Гамлет едва ли знает о Фортинбрасе до своего отъезда в Англию в акте IV. Однако у всех этих персонажей есть нечто общее.

<b>Гамлет</b>	отец погиб	есть мать	есть невеста	есть дядя
<b>Лаэрт</b>		есть мать	–	–
<b>Фортинбрас</b>		–	–	есть дядя

Мы не знаем подробностей об отношениях героев со своими отцами, за исключением Лаэрта, который явно в хороших отношениях с Полонием (Гамлет, очевидно, тоже, потому что готов покончить с собой от отчаяния, даже еще не зная, что отец был убит). Мы также ничего не знаем о матери Фортинбраса и о наличии у него невесты. О своей матери Лаэрт упоминает лишь однажды в порыве клятвы мести («И **мать моя** здесь, на челе безгрешном, // Несет клеймо блудницы», IV, v). К этой схеме можно добавить дополнительное сходство между Гамлетом и Фортинбрасом: у обоих героев есть дядя, который не дает им занять датский престол. Разница в том, что у Фортинбраса дядя немощный (Клавдий: «...мы просим этим // Письмом Норвежца, дядю Фортинбраса, // Который, немощный, едва ль что слышал // О замыслах племянника, пресечь // Его шаги...», I, ii), а у Гамлета – сильный.

Курт Роберт Айслер описывает подобную асимметрию в характеристике персонажей-двойников как «нисходящий ряд»: объем знания о родственных связях Гамлета призван подчеркнуть, что

<sup>2</sup> Гамлет обретает черты героизма именно тогда, когда отказывается от действия, потому что его мотив (убить Клавдия) – анти-героический и проистекает из манипулирования им со стороны. ("Much of his self-condemnation concerns his inability to take action, but we are made to see that this inability is Hamlet's strength...") [10, p. 156-7].

валентности родства Принца не дают ему адекватно и трезво принимать политические решения: он слишком много энергии уделяет неуравновешенным отношениям с Гертрудой и Офелией [5, р. 201]. В результате герои ведут себя совершенно по-разному: Гамлет в последний раз возвращается в Данию инкогнито и тайком; Фортинбрас – официально и под барабанную дробь. Разумеется, именно последнему суждено унаследовать престол.

***Лакуны в структуре родства в пьесе «Два Веронца»  
(Two Gentlemen of Verona) У. Шекспира***

Актантная структура пьесы «Два Веронца» основана на взаимоотношениях двух друзей, Валентина и Протейя, которые с небольшим отставанием, совершают одни и те же поступки: покидают дом, обретают взаимную любовь и временно теряют объект любви. Разница между тем, как эти события наступают в судьбе каждого из двух героев, напрямую связана с наличием или отсутствием у них фигуры Отца (причем не только у них самих, но и у их избранниц).

Джозеф Ларри Симмонс обращает внимание на интерлюдия (II, ii), в которой слуга Протейя, Ланс, узнав о предстоящей поездке на чужбину (в Милан), перечисляет родных, с которыми он вынужден расстаться [9, р. 860]. Мы узнаем, что Ланс в той же мере противится отъезду, что и Протей, с той лишь разницей, что Протей не хочет расставаться с невестой Джулией, а из родственников у него есть лишь отец (Антонио, который заявлен в действующих лицах), в то время как у Ланса почти полностью заполнены валентности родства внутри семьи, но отсутствует партнер за пределами семейного круга.

Полнота семьи Ланса должна обратить внимание публики на речевое поведение, характеристикацию и, в конце концов, мотивы центральных персонажей в контексте их родства.

<b>отец героя</b>	Антонио	<b>нет</b>	Герцог миланский	<b>нет</b>
<b>герой</b>	Протей	Валентин	Сильвия	Джулия

Когда в приведенной выше таблице мы указываем, что у Валентина и Джулии «нет отца», имеется в виду лишь то, что их нет среди действующих лиц и они не появляются на сцене.

	отец	мать	партнер	желание уехать
Ланс	+	+	-	-
Протей	+	-	+	-
Валентин	-	-	-	+
Джулия	-	-	+ / -	- / +
Сильвия	+	-	- / +	- / +

Валентин упоминает своего отца, который ждет его: «простимся ж, мой отец уже в дороге, меня он провожает на корабль»<sup>3</sup> («*my father at the road expects my coming*», I, i, 54-55). Далее, объективно о существовании отца Джулии мы узнаем из реплики служанки Лючетты: «сударыня, обед уже готов. Вас ждет отец». («*Madam, Dinner is ready, and your father stays*», I, ii, 290). В условиях физического отсутствия отца Джулия без разрешения отправляется в дорогу<sup>4</sup>, а Валентин без разрешения вступает в тайный брак с Сильвией: «Мы тайно обручились. Теперь еще побег нам предстоит» («*we are betroth'd: nay, more, our, marriage-hour, With all the cunning manner of our flight, Determined of...*», II, iv, 840-2).

Протей, в свою очередь, не только не осмеливается вступить в тайный брак с Джулией, но даже не решится открыто спросить дозволения: «если бы **отцы** наш брак благословили...» («*O, that our fathers would applaud our loves*», I, iii, 352). Его словоупотребление «отцы» не просто еще раз подтверждает объективное наличие отца у Джулии, но указывает на особый трепет, граничащий со страхом.

Сразу после этой реплики возникает Антонио и спрашивает про письмо, которое Протей держит в руках. Протей врет, что письмо якобы от Валентина. Мы помним, что существует симметричная сцена (III, i), в которой Валентин врет Герцогу, что письмо у него в руках якобы получено от Протея. Но в случае с Валентином: во-первых, он врет не родному отцу, а постороннему. Во-вторых, функция этой сцены диаметрально противоположная: нам важно убедиться, что Валентин начал учиться придворному искусству дипломатии (оно неизбежно начинается с вранья). Протею этому искусству учиться не нужно: в сцене с утаиванием письма Джулии от отца он уже демонстрирует мастерство дипломатии (лучше сказать, малодушие).

<sup>3</sup> Все переводы В. Левика приведены по изданию: Уильям Шекспир. Полное собрание сочинений в восьми томах. Том 2. М.: Искусство, 1958. 558 с.

<sup>4</sup> Лючетта – Джулии: «Вам надо бы штаны с **широким буфом**» («*You must needs have them with a codpiece, madam*». II.7.1028). Codpiece (гульфик) – вовсе не буф, но выступающая на промежности деталь мужского костюма XVI в. Служанка настаивает на пущей схожести Джулии с мужчиной, но символически за счет подчеркнутости мужских гениталий Джулия интернализует волевою фигуру отсутствующего отца. Для Симмонса здесь важен символизм инициации (вступления во взрослую жизнь). Для нас важно, что Джулия на время становится женщиной сама, и обретает нормальный женский облик, только когда арка Протея закрыта: «Гульфик обеспечил свободу действия для Джулии, предоставив ей доступ к регистру Символического» («*The codpiece that has afforded Julia entry into the symbolic realm...*» [9, P.872]).

Оригинал	Перевод В. Левика
Акт I, сцена 3, ст. 355-373	
<b>Antonio.</b> How now! what letter are you reading there?	<b>Антонио:</b> Мой сын, что за письмо в твоих руках?
<b>Proteus.</b> May't please <b>your lordship</b> , 'tis a word or two Of commendations sent from Valentine, Deliver'd by <b>a friend</b> that came from him.	<b>Протей:</b> Ах, мой <b>отец</b> , привет от Валентина, Доставленный мне нашим <b>общим другом</b> .
<b>Antonio.</b> Lend me the letter; let me see what news.	<b>Антонио:</b> Дай мне письмо, посмотрим, что он пишет
<b>Proteus.</b> There is no news, <b>my lord</b> , but that he writes. ... Wishing me with him, partner of his fortune.	<b>Протей:</b> Он пишет, <b>мой отец</b> , лишь об одном... ... Зовет меня — с ним разделить фортуны.
<b>Antonio.</b> And how stand you affected to <b>his wish</b> ?	<b>Антонио:</b> А ты б хотел откликнуться на зов?
<b>Proteus.</b> As one relying on your <b>lordship's will</b> And not depending on his <b>friendly wish</b> .	<b>Протей:</b> Я подчиняюсь только <b>вашей воле</b> , А не порывам <b>дружеских</b> желаний.
<b>Antonio.</b> <b>My will</b> is something sorted with <b>his wish</b> . ... I am resolved that thou shalt spend some time With Valentinus in the emperor's court: What maintenance he <b>from his friends</b> receives, Like exhibition thou shalt have <b>from me</b> .	<b>Антонио:</b> Его порыв <b>совпал</b> с моею волей. ... Ты должен будешь вместе с Валентином Пожить в гостях при герцогском дворе. <b>Тебе я</b> назначаю ту же сумму, Какую шлет <b>его отец</b> ему.

В приведенной таблице видно, что в своем речевом поведении персонажи пытаются либо усилить, либо нивелировать контраст между «волей высшего» и «желанием равного», но бросается в глаза странная ошибка переводчика. Левик, очевидно, не понимал, почему Шекспир вложил в уста Антонио «я буду платить тебе содержание, которое Валентину выплачивают друзья» («*What maintenance he **from his friends** receives*»), поэтому заменил «друзья» на «отец».

Из этого диалога можно сделать два вывода:

1. Протей уже умеет прогибаться под волей вышестоящего: волевое влияние Антонио с детства заставляло героя лицемерить, чтобы хитростью завоевать себе хотя бы небольшое личное пространство.

2. Антонио своим речевым поведением пытается заставить сына поверить, что «отец – это друг». Примечательно, что Протей позднее так же легко предает друга (Валентина), как обманывает отца.

Исключением в этой схеме оказывается Сильвия. У нее есть сильная фигура отца (Герцог Миланский) и подчеркнутое отсутствие матери (Герцог спрашивает у Валентина совета, как познакомиться с молодой женщиной, значит его супруги, матери Сильвии, явно нет в живых). Получается, что Сильвия – самый сильный персонаж в данной актантной структуре: при наличии

властного отца она проявляет самостоятельность в организации своей личной жизни, но в отличие от Протея не прибегает к коварству<sup>5</sup>.

***Некоторые произведения У. Шекспира, содержащие нарушенную структуру родства, ведущую к ложной самоидентификации главного героя***

В трагедии «Ромео и Джульетта» внутренний конфликт Ромео связан с одержимостью женским образом некоей Розалины, которая никогда не появляется на сцене и не заявлена среди действующих лиц.

По всем признакам, Розалина – пародия или отсылка к образу Прекрасной дамы, разработанному подражателями Петрарке (петраркистами). Помимо того, что в ее имени заложено название розы, традиционно ассоциирующейся с прекрасной дамой в итальянской поэзии<sup>6</sup>, она недоступна для физической близости («неуязвима для любовных стрел, она Дианы предпочла удел», I, i), что драматизировано через ее принципиальное отсутствие на сцене. Также Меркуцио упоминает о ней (хотя нарочито пошло) в стиле лирического героя Петрарки, не рисуя цельный образ, но описывая разрозненные части тела: «Тебя я заклинаю ясным взором // Прекрасной Розалины, благородным // Ее челом, пунцовыми устами, // Ногою стройной, трепетным бедром // И прелестями прочими ее...» (II, i).

Отец Ромео настолько обеспокоен девиантным поведением сына («завесит окна, свет дневной прогонит и сделает искусственную ночь», I, i), что просит Бенволио разобраться в его причине. Сам Отец Монтекки возникает только в трех сценах: когда просит спасти сына от меланхолии (I, 1), когда спасает сына от смертной казни (III, i). Последнее появление Монтекки происходит на похоронах сына (V, iii). Кровный отец так и не смог спасти Ромео от внутреннего конфликта, связанного с ложной идентификацией.

Как указывает Меркуцио, у Ромео два отца: естественный и литературный. Последним является Петрарка: «Теперь Ромео один из тех, в ком течет кровь Петрарки» («Now is he for the numbers that Petrarch flowed in...» II, iv.) Говоря это в конце второго акта, Меркуцио ошибается, т. к. в предыдущей сцене в саду Капулетти Ромео исцелился от одержимости петраркизмом, и вместо того, чтобы

<sup>5</sup> Можно предположить, что, по аналогии с Джулией, которая интернализует фигуру отсутствующего отца, чтобы отправиться в путешествие за своим женихом, Сильвия интернализует фигуру отсутствующей матери, чтобы обрести жениха: если Герцог откровенно заявляет, что домогается молодой особы, то у Сильвии-матери тоже должно быть устремление восполнить лакуну отсутствующего партнера.

<sup>6</sup> Недаром Джульетта, чтобы указать на нелепость петраркизма, переворачивает его условность, называя розой самого Ромео. Джульетта – во всем противоположность Розалины, и ее влияние ведет к временному закрытию конфликта Ромео.

«отказаться от отца и от имени» (как фантазировала Джульетта), он обретает свое настоящее имя (опять же, потому что в конце беседы Джульетта сама называет его «милый мой Монтекки», что санкционирует нормальную, не-идеалистическую самоидентификацию героя). В конце обычного обмена остротами Ромео с Меркуцио, последний заключает: «...ты прежний Ромео; ты то, чем сделали тебя природа и воспитание» («now art thou what thou art, by *art* as well as by *nature*»). Смысл этого высказывания в том, что между искусством и природой не должно существовать непримиримого противоречия. Если оно существует – это признак патологии, как и наличие у героя двух отцов. В этой сцене трижды немотивированно упоминается отец Ромео:

оригинальный диалог	перевод Т. Щепкиной-Куперник
<b>Mercutio:</b> Where the devil should this Romeo be? Came he not home to-night?	<b>Меркуцио:</b> Куда ж, черт побери, Ромео делся? Он так и не был дома?
<b>Benvolio:</b> Not to <i>his father's</i> ... Tybalt, the kinsman of old Capulet, Hath sent a letter to his <i>father's house</i> . ...	<b>Бенволио:</b> Нет, я с его слугою говорил.... Ему Тибальт, племянник Капулетти, Прислал какую-то записку на дом. ...
<b>Mercutio:</b> ...Romeo, will you come <i>to your father's</i> ? we'll to dinner, thither.	<b>Меркуцио:</b> Ну, Ромео, идешь ты домой? Мы ведь у вас обедаем.
<b>Romeo:</b> I will <i>follow you</i> .	<b>Ромео:</b> Сейчас приду.

Персонажи зачем-то упоминают «отца Ромео» как до появления, так и в присутствии героя, поэтому сам Ромео не может придать особый смысл этой оговорке и переосмыслить свой внутренний конфликт, как отсутствие роли кровного отца в своей судьбе. Его ответ «I will follow you» (я приду за вами следом) не дублирует формулировку вопроса.

Если бы эта пьеса была комедией, то она бы завершилась к концу второго акта на бракосочетании заглавных персонажей, когда Ромео закрыл исходный внутренний конфликт. Реакция Джульетты на убийство Тибальта в акте III снова запускает суицидальные наклонности Ромео, когда он хочет «убить свое имя», уничтожив свое тело. Почти полное отсутствие Отца Монтекки на сцене мешает последнему спасти сына от смерти. На контрасте, активнейшее участие Отца Капулетти в судьбе свободной от идеализма дочери ведет к череде ошибок (и самоубийству) идеалиста-Ромео. В итоге идеализм (искусство) побеждает жизнь (естественность), когда вместо двух живых молодоженов Верона довольствуется двумя золотыми статуями покойных.

Другим примером нарушения самоидентификации персонажа в связи с отсутствием родителей является Отелло. На отсутствие стабильной памяти о родителях, помимо факта, что герой с семи лет был на войне («начавши службу мальчиком в семь лет...», I, iii), указывает его два противоречивых

упоминания о происхождении рокового платка: сперва Отелло утверждает, что мать получила платок от цыганки; затем – что от отца.

оригинальный диалог	перевод Б. Пастернака
III, iv	
<b>Othello:</b> That is a fault. That handkerchief Did <i>an Egyptian to my mother give</i> ; She was a charmer...	<b>Отелло:</b> Платок достался матушке моей В подарок от ворожеи-цыганки.
V, ii	
<b>Othello:</b> It was a handkerchief, an antique token // <i>My father gave my mother.</i>	<b>Отелло:</b> Платок отца, дар матери моей.

Если в период раннего детства самоидентификация Отелло не состоялась по причине отсутствия фигуры отца (и вероятно, матери), герой черпает самоидентификацию из принципа драматической триады. Отелло делает ложный выбор между моделью божественного (Дездемона) и дьявольского (Яго).

Существуют две важные сцены, которые объясняют подобный выбор. В обеих сценах Отелло кратко излагает собственную биографию. Это третья сцена первого акта (I, iii), где Отелло объясняет Дожу, что его связь с Дездемоной носит характер взаимной любви; и последняя сцена пьесы (V, ii), в которой герой указывает на свои заслуги перед Венецией, прежде чем совершить самоубийство. В обеих сценах Отелло меняет стиль монолога в зависимости от ухода и появления Яго.

В сцене военного совета (I, iii) Отелло сначала произносит лаконичную речь, состоящую из простых предложений, чтобы оправдать себя перед ложным обвинением Брабанцио. Дож велит Яго отправиться за Дездемоной. После ухода Яго Отелло продолжает ту же речь, но уже наполненную эмоциональными подробностями о том, как он «ей своим бесстрашьем полюбился, // Она же мне – сочувствием своим» («She loved me for the dangers I had pass'd, // **And I loved her that she did pity them**».)

В своем последнем монологе Отелло начинает (в отсутствие Яго) рассказывать о роке, погубившем его как эпического героя. Когда приводят связанного Яго, Отелло произносит последнюю речь максимально сдержанно и рассудительно.

Дело в том, что Отелло стесняется говорить при Яго о себе как о (романтическом) герое. В присутствии Яго, даже когда злодей приводит доводы в пользу измены Дездемоны, Отелло характеризует себя как мудрый и справедливый судья<sup>7</sup> (Отелло: «Ты думаешь, я жизнь бы мог заполнить

<sup>7</sup> «Through Iago he defines himself as the wise judge, a thoughtful man of reason and decisiveness, who considers all the arguments and acts objectively and persistently» [7, p. 266].

// Ревнивыми гаданьями? О нет! // Нет, Яго, я сначала посмотрю, // Увижу что-нибудь, еще проверю, // А выясню, до ревности ли тут? // Тогда прощай любовь, прощай и ревность», III, iii).

Проблема Отелло усложняется тем, что он воспринимает Дездемону не как человека, а как зеркало себя самого. Первую встречу с Дездемоной на Кипре Отелло начинает с нелепого приветствия: «Моя воительница» («O my fair warrior!» II, i). Само признание в ранее упомянутом монологе из первого акта: «And I loved her that she did pity them» буквально означает: «я полюбил ее за то, что она нашла во мне привлекательным». Вот почему Отелло в третьем акте произносит странную фразу: «Прощайте армии в пернатых шлемах» (III, iii). Если его героическая самоидентификация выстроена на мнении «прелюбодейки», то его героическая личность теряет всякую ценность.

Это зеркало в лице Дездемоны дает сбой, когда она начинает говорить (т. е. становится полноправным индивидом). Если бы Дездемона так и не проснулась и не начала говорить, скорее всего, Отелло не стал ее убивать.

Единственная возможность для Отелло реабилитироваться в обоих качествах – эпического героя и судьи – убить «чудовище-Дездемону» как герой и покарать ее как судья: «Таков мой долг. Таков мой долг... //...Стереть ее с земли! // Я плачу и казню, совсем как небо, // Которое карает, возлюбив. // Она проснулась». (V, ii).

Самоидентификация, основанная на примере «судьи», оказывается сильнее также и потому, что Яго гораздо дольше Дездемоны был близким другом Отелло, хотя очевидно, что герой также не воспринимает Яго как независимого индивида, но пользуется им как зеркалом для самоидентификации, и потому не оказал ему должного внимания при продвижении в карьере: повышение Яго могло привести к нежелательным и непредвиденным для Отелло изменениям в их отношениях.

### ***Драматизации структуры родства в картине***

#### ***«Головокружение» (Vertigo, 1958) А. Хичкока***

Анализируя картину «Головокружение», Джеймс Максфилд указывает, что сюжет насыщен необъяснимыми противоречиями в поведении и взаимодействии персонажей. Автор предлагает рассматривать картину как последний сон персонажа Джеймса Стюарта (Скотти), не пережившего падения с крыши [8, р. 3-4]. Сам факт падения не визуализирован в прологе картины именно потому, что умирающий Скотти не хочет признавать факт своей гибели и выстраивает свою версию событий, проецируя архетипическую структуру родства на индивидов, которых знал при жизни (хотя нет никакой

уверенности, что кто-либо из персонажей после пролога – объективно существующие друзья и знакомые, которых Скотти знал до падения).

Событие	a	b	c	e
Часть 1	Скотти падает и умирает	Скотти с «мамой» и «папой»	Скотти с чужой женщиной	Восхождение на башню – не удалось
Событие	a'	b'	c'	e'
Часть 2	Скотти падает и умирает	«мама» и «папа» устранены	Скотти с чужой женщиной	Восхождение на башню – удалось

В событии b и b' фигуру матери воплощает Мидж, приятельница и бывшая однокурсница Скотти, дома у которой происходит первая сцена после пролога. Мы узнаем, что Скотти и Мидж были помолвлены, но Мидж прервала романтические отношения и ни разу не была замужем. Скотти также не был женат. Кроме того, она ведет себя нарочито по-матерински.

В ответ на предложение Мидж отвлечься и отдохнуть от работы Скотти возражает [00.07.11]: «Oh no Midge don't be so motherly» (по смыслу, «Не думай обо мне так жалко», хотя выбор слова motherly явно выбран из множества других более нейтральных вариантов). В событии b' Мидж, обнимая Скотти (как она обнимает его в сцене события b, после его падения с приставной лестницы), произносит: [01.26.41] «Мама с тобой» («Mother is here»).

В первой части повествования Мидж выполняет роль матери, которая не дает сыну вступить в половые отношения с ней самой (по своей инициативе разрывает помолвку). Гэвин Элстер – который впервые упомянут именно в разговоре с Мидж (и которого, как ни странно, она не помнит, хотя они предполагаемые ровесники и коллеги по институту) – реализует фигуру отца, который предлагает Скотти альтернативный вариант половых отношений за пределами семьи. Но поскольку Мэдлин – супруга Гэвина, восхождение на башню (фрейдистский символ эрекции и подразумеваемый половой акт) невозможно с ней, пока отец рядом.

Как только Гэвин уезжает в Европу, а Мидж навсегда исчезает из жизни Скотти (b'), герой обретает Джуди. Теперь ничто не мешает взойти с ней на ту же башню, с тем же (неудовлетворительным) результатом, ибо Скотти так или иначе, должен признать факт своей гибели.

## ***Драматизации структуры родства в картине «Паранормальное» (Endless, The, 2017)***

В картине «Паранормальное» (*The Endless*, 2017, dir. Justin Benson / Aaron Moorhead) драматизируется нарушение эдипального вступления в Символический порядок<sup>8</sup>. Мы рассмотрим, как младший из двух братьев, Аарон, уходит в до-эдипальную стадию развития субъекта, т. к. для него это единственная возможность бегства от тирании старшего брата, Джастина. Это бегство продублировано визуально как желание остаться в лагере отшельников, которые находятся в идиллическом состоянии, предшествующем кризису половой дифференциации. Арка Аарона развивается на фоне осознания того, что подобное состояние противоестественно для субъекта культуры. Само осознание внутреннего конфликта (и закрытие арки) обоих братьев происходит благодаря переосмыслению работы медиа (видеозаписей и фотографий).

Исходным событием в картине является получение Аароном посылки с видеопленкой, и покупка видеокамеры, которую герой использует для воспроизведения видео (камера используется не для создания видео, а для просмотра: для дальнейшего анализа важно отметить, что Аарон покупает не видеопроигрыватель, а именно устройство для создания видео, и принципиально не пользуется им по прямому назначению). Из последующей экспозиции мы узнаем, что Аарон живет под суровой опекой старшего брата Джастина, который в юности пытался заниматься фотографией, но не преуспел.

Таким образом, тема контроля над жизнью Аарона метафорически связана с производством медиа как инструментом контроля. Во время пробежки по лесу вокруг лагеря «Аркадия» Джастин наблюдает, как солнечный диск померк на мгновение, словно его заслонил затвор фотокамеры; перед героем мгновенно возникает полукруг из разложенных на земле фотографий, напоминающих полароидные отпечатки [00:39:13]. Джастин поднимает одну из них, но что на ней запечатлено, мы видим только в следующем эпизоде, когда Джастин показывает фотографию Халу, чтобы тот объяснил феномен.

Первое, что спрашивает Хал в ответ на просьбу объяснить природу снимков: «Кто, по-твоему, здесь лидер?» («Who's the leader here, Justin?»). Хал намекает, что лидером на самом деле является невидимое сверхъестественное Существо, которое «общается с членами «Аркадии» с помощью изображений» («It's how to communicate with us. With images». [00:57:47]).

На крупном плане фотографии видно, что на ней запечатлен боек посреди озера, неподалеку от Лагеря. Хал предлагает Джастину доплыть до отмеченного буйком места и достать со дна видеокассету.

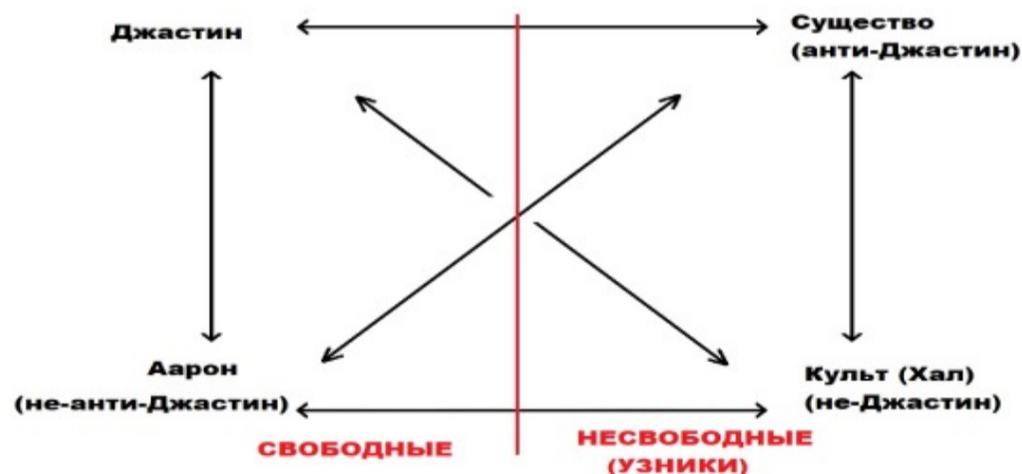
---

<sup>8</sup> «Согласно Лакану, вступление в Символический порядок в первую очередь связано с усвоением принципов полового различия. В теории Фрейда, эта стадия носит название Эдипальной и связана со страхом кастрации» [3, p. 39-40].

После коллективного просмотра очередного послания от Существа Хал упрекает Джастина в стремлении доминировать («Тебя никогда не устраивало отсутствие лидера. Может, ты занялся фотографией, потому что Существо делает фотографии. Может, ты хочешь быть Существом. Ты хочешь быть главным»<sup>9</sup>); стоящий рядом Аарон поддерживает Хала, утверждая впоследствии, что своей чрезмерной опекой старший брат «превратил его жизнь в ад» («Anything is better than the life you make me live» [01:36:45]), и тот предпочитает остаться в «Аркадии» под сверхъестественным контролем со стороны Существа, нежели вернуться и жить с Джастиним в нормальном мире.

Если представить данный конфликт в виде семиотического квадрата Греймаса, становится очевидно, что желание доминировать над братом – источник внутреннего конфликта Джастина, который он должен преодолеть, чтобы спасти Аарона от бесконечной временной петли, куда Существо его затянет, если оба брата вовремя не покинут «Аркадию». Поэтому в финальном эпизоде, когда Джастин, наконец, признается брату, что уважает его решение навеки остаться в лагере, Аарон говорит, что только это признание и хотел услышать. При побеге из «Аркадии», Джастин впервые пускает брата за руль и перестает с ним спорить по поводу чего-либо.

Когда в эпизоде с буйком на озере Джастин ныряет за сундуком с кассетой, он в ужасе рассказывает, что видел на дне «чудовище, которое пытается его удержать» («*Not a god, it's a monster!... There's something down there! I saw it! It **held me down!***» [00:55:40]). Вероятно, этот шокирующий для Джастина опыт заставляет осознать самого себя как «чудовище, которое **не пускает** [брата]».



Илл. 1. Семиотический квадрат Греймаса, иллюстрирующий взаимодействие актантов в картине «Паранормальное»

Необходимо обратить внимание на главный аргумент, в результате которого много лет назад юному Джастину удалось легко уговорить маленького брата покинуть страшный лагерь «Аркадии» –

<sup>9</sup> «...you were never comfortable with there being no leader here giving definite answers. Maybe you take crappy pictures because "it" takes pictures. **Maybe you wanna be "it."** You wanna control, you wanna be the alpha». [00:59:50]

**кастрация** участников культа [00:59:12] (очевидно, это ложь, но истинность данного сообщения не важна: важен его психоаналитический эффект).

оригинальный диалог	перевод
<b>Hal:</b> Then <i>telling the press</i> , among other things, that of us are <i>castrated</i> .	<b>Хал:</b> Ты рассказал прессе, что мы все кастраты.
<b>Justin:</b> You are castrated.	<b>Джастин:</b> Вы ведь кастраты.
<b>Hal:</b> As far as I know, everybody here has their s organs.	<b>Хал:</b> Насколько я знаю, у всех здесь половые орган на месте.
<b>Aaron:</b> <i>You told me</i> the camp... <i>they had to do th</i> That they sanctioned all of that.	<b>Аарон:</b> Ты же сказал, что в лагере... все это с должн делать. Что это обязательно.
<b>Justin:</b> I never said that.	<b>Джастин:</b> Я так не говорил.
<b>Aaron:</b> Yes, you did! <i>Why...</i>	<b>Аарон:</b> Ты сказал. Зачем...

Чтобы ответить на последний вопрос Аарона: «зачем [Джастин сказал/наврал о кастрации участников культа]?», необходимо обратить внимание на отсутствие фигуры Отца в кинотексте.

Важной частью саундтрека в картине является песня «The House of the Rising Sun». После того как братья сбегают от Существа, песня сопровождает финальные титры, и это единственная часть фонограммы, в которой отчетливо звучит слово *father* («*my father was a gambling man*»). Фигура отца или само слово не упоминается в картине ни разу. Эту песню на караоке-вечере исполняет Аарон, изменяя вышеприведенную строчку на «*my brother was a photographer*». Подобная трансформация текста песни может означать, что для Аарона Джастин – Отец (источник страха кастрации). Из текста картины невозможно узнать о реальном отце обоих братьев, но дважды упоминается мать: Хал извлек юношей из горящей машины матери, вероятно, после автокатастрофы («*I pulled the both of you out of your mother's burning car...*»), и во время бегства от Существа Джастин говорит о значимости родства, но упоминает только мать и брата, ничего не говоря о фигуре отца («*All right, listen, on tombstones it says like "Beloved Mother" or "Beloved Brother", not "Beloved Camp Member". And there's a reason for that, all right? From here on out, we're equals*»).

Если Существо производит медиапродукты (фотографии, фильмы на пленке и жестких дисках), используя жизнь реальных людей, то в картине визуализируется принцип влечения к смерти Фрейда: возвращение субъекта в форму неорганической материи (превращение жизни в иллюзию жизни на материальном носителе)<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> «[Существует психическая] функция, направленная на подавление всех возбуждений... [, которая] явилась бы частью всеобщего стремления живущего к возвращению в состояние покоя неорганической материи» [1, с. 254].

Перед въездом в лагерь братья останавливаются на обочине у мемориальной доски, на месте, где погибла их мать (Аарон поднимает свой детский рисунок семьи: отца на рисунке нет [00:11:18]). Таким образом, Аарон метафорически возвращается в состояние единства с матерью, воплощенное в мире «Аркадии», где отсутствует социальная иерархия и контроль со стороны кого-то видимого: если Существо невозможно увидеть, то оно не может участвовать в стадии зеркала в качестве фигуры Отца.

Судя по одному диалогу в экспозиции картины, Аарон не имеет отклонений в сексуальных отношениях («...*this one time, by some miracle, we met these girls at the park, and he takes 'em to this cheap Mexican food place, down by the apartment*». [00:08:15]), он обескуражен, что свидание с девушками было испорчено из-за того, что Джастин не к месту упомянул, что состоял в культе в лагере «Аркадия».

Однако в разговоре о ночи, проведенной с Анной, Аарон странным образом игнорирует или недопонимает слова Джастина о нормальном («взрослом») смысле выражения «спать с кем-то»: до-эдипальная стадия, в которую впал Аарон, оказавшись в «Аркадии», не знает полового различия [01:32:09].

оригинальный диалог	перевод
<b>Aaron:</b> Yeah, we <i>slept together</i> [with Anna].	<b>Аарон:</b> Мы спали с Анной.
<b>Justin:</b> [...] Congrats.	<b>Джастин:</b> Поздравляю.
<b>Aaron:</b> Thank you. I've never done that. Yeah, we went to bed around midnight, and <i>had a really good night sleep</i> and then when I woke up, I saw you were gone so I came to rescue you. [...]	<b>Аарон:</b> Спасибо. У меня такого еще не было. Мы легли где-то в полночь и отлично поспали. Потом проснулся, тебя нет. Пошел тебя искать.
<b>Justin:</b> You mean you <i>literally just slept</i> together?	<b>Джастин:</b> В смысле, вы буквально спали?
<b>Aaron:</b> Yeah, that's what I said.	<b>Аарон:</b> Я так и сказал.
<b>Justin:</b> I know that's what you said, <i>but usually</i> when people say they slept together, it <i>means that they had sex</i> .	<b>Джастин:</b> Я знаю, что ты так и сказал. Обычно, когда люди говорят, что «спали с кем-то» — значит, что между ними был секс.
<b>Aaron:</b> Pretty sure the word "sleep" means when you close your eyes, get comfortable, become unconscious	<b>Аарон:</b> Я думал, «спать» — значит закрыть глаза и отключиться.
<b>Justin:</b> Never mind.	<b>Джастин:</b> Проехали.

До этого Джастин запрещает Аарону реконструировать вариативность половых отношений, после чего Аарон уже не воспринимает Анну как полового партнера, и поступает с ней именно так как велит Джастин, когда говорит «спи давай» («*Go to sleep!*»). [00:36:05]

оригинальный диалог	перевод
<p><b>Aaron:</b> In order for a man <i>to have intercourse</i>...</p> <p><b>Justin:</b> <i>Go to sleep.</i></p> <p><b>Aaron:</b> In order...</p> <p><b>Justin:</b> Go to sleep.</p> <p><b>Aaron:</b> Women can't...</p> <p><b>Justin:</b> Go to sleep!</p>	<p><b>Аарон:</b> Мужчине, чтобы заняться сексом...</p> <p><b>Джастин:</b> Спи давай.</p> <p><b>Аарон:</b> Чтобы...</p> <p><b>Джастин:</b> Спи давай.</p> <p><b>Аарон:</b> Женщины не могут...</p> <p><b>Джастин:</b> Спи давай!</p>

Последняя фраза, которую Джастин обращает к Аарону перед побегом из зоны контроля Существа, имеет несколько важных коннотаций: [01:44:10]

оригинальный диалог	перевод
<p><b>Justin:</b> From <i>here on out</i>, we're <i>equals</i>. ... And I need you to start this car because I don't want <i>you to die</i>, <i>me to die</i>, okay?</p>	<p><b>Джастин:</b> Отныне мы на равных. И мне нужно, чтобы ты завел машину, потому что не хочу, чтобы ты умер или я умер, ясно?</p>

Во-первых, Джастин подчеркивает утверждение «мы равны» параллельной синтаксической конструкцией: «я не хочу, чтобы **ты умер**; чтобы **я умер**», что должно продемонстрировать искренность (нерефлексивный выбор) его слов. К тому же фраза «с этого момента» выбрана Джестином из множества возможных вариантов, которые допускает фразеология: вместо «from now on», в которой подчеркнута темпоральность, Джастин использует «from HERE on OUT», в которой подчеркнута пространственность и заложена семантика исхода: Аарон связывает факт равенства с фактом исхода из до-эдипальной мертвенной стадии, и возвращается в регистр Символического.

Таким образом, когда Аарон пытается сбежать от контроля брата в до-эдипальную стадию, это автоматически выводит его не просто в до-Символическую стадию, но откровенно активирует его ничем не ограниченный инстинкт смерти, потому что Аарон уже точно знает, что участников культа через несколько суток ждет в буквальном смысле смерть. Внутренний конфликт Аарона закрывается, когда он понимает, что выбор между братом-фотографом и Существом-фотографом лучше сделать в пользу брата (бедная жизнь в нормальном обществе Символического порядка лучше, чем мертвенная жизнь в до-Символическом мире лагеря, где нет развития).

В последнем эпизоде Существо пытается преградить братьям путь к бегству с помощью зеркальной стены посреди дороги. Этот последний травмирующий опыт – и есть визуализация заново пройденной стадии зеркала, после которой герои могут вернуться в нормальный человеческий мир.

## ***Заключение***

Проанализировав некоторые коммерчески успешные драматические произведения, созданные в период с раннего Нового времени по настоящее время, мы пришли к выводу, что родственные связи героев, заявленные, как подчеркнуто проблемные для внутреннего мира персонажей, могут выступать как источник дополнительной символической глубины и по-новому переопределять тему и идею произведения. Рассмотренные модели родства, основанные на неполных или перегруженных валентностях внутрисемейных отношений, являются важными факторами характеристики героев, которые не могут избежать трагической ошибки именно потому, что не способны, по законам диегезиса, увидеть источник своего внутреннего конфликта со стороны, так же как анализант не способен без специального анализа увидеть источник своей проблемы.

## ***Литература***

1. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М.: Прогресс, 1992. 576 с.
2. Шекспир У. Полное собрание сочинений в восьми томах. Том 2. М.: Искусство, 1958. 558 с.
3. Cubitt S. Timeshift: on Video Culture. Routledge. 1991. Pp. 39-40.
4. Dawson T. The Struggle for Deliverance from the Father: The Structural Principle of "Wuthering Heights." The Modern Language Review, 84(2). 1989. Pp. 289–304.
5. Eissler K. R. Fortinbras and Hamlet. American Imago. 1968. vol. 25, no. 3. Pp. 199–223.
6. Hardison O. B. The Dramatic Triad in 'Hamlet. Studies in Philology. 1960. vol. 57, no. 2. Pp. 144–64.
7. Kay C. McG. Othello's Need for Mirrors. Shakespeare Quarterly. 1983. vol. 34, no. 3. Pp. 261–70.
8. Maxfield J. F. A Dreamer and His Dream: Another Way of Looking at Hitchcock's 'Vertigo.' Film Criticism. 1990. vol. 14, no. 3. Pp. 3–13.
9. Simmons J. L. Coming Out in Shakespeare's the Two Gentlemen of Verona. ELH, 1993. vol. 60, no. 4. Pp. 857–77.
10. Taylor M. The Conflict in Hamlet. Shakespeare Quarterly. 1971. vol. 22, №. 2. Pp. 147–61.

## ***References***

1. Freud Z. Po tu storonu printsypa udovolstviya [Beyond the Pleasure Principle]. M.: Progress, 1992. 576 p. (in Russian)
2. Shekspir U. Polnoye sobranie sochinenii d vosmi tomakh. [The Complete Works of William Shakespeare in Eight Volumes.]. M.: Iskusstvo. 1958. Vol. 2. 558 p. (in Russian)

3. Cubitt S. *Timeshift: on Video Culture*. Routledge. 1991. Pp. 39-40.
4. Dawson T. The Struggle for Deliverance from the Father: The Structural Principle of "Wuthering Heights." *The Modern Language Review*, 84(2). 1989. Pp. 289–304.
5. Eissler K. R. Fortinbras and Hamlet. *American Imago*. 1968. vol. 25, no. 3. Pp. 199–223.
6. Hardison O. B. The Dramatic Triad in 'Hamlet. *Studies in Philology*. 1960. vol. 57, no. 2. Pp. 144–64.
7. Kay C. McG. Othello's Need for Mirrors. *Shakespeare Quarterly*. 1983. vol. 34, no. 3. Pp. 261–70.
8. Maxfield J. F. A Dreamer and His Dream: Another Way of Looking at Hitchcock's 'Vertigo.' *Film Criticism*. 1990. vol. 14, no. 3. Pp. 3–13.
9. Simmons J. L. Coming Out in Shakespeare's the Two Gentlemen of Verona. *ELH*, 1993. vol. 60, no. 4. Pp. 857–77.
10. Taylor M. The Conflict in Hamlet. *Shakespeare Quarterly*. 1971. vol. 22, no. 2. Pp. 147–61.



# ПРАКТИКА



**Строева Олеся Витальевна,**

доктор культурологии, кандидат философских наук, доцент ВАК, проректор по научной работе, профессор и заведующая кафедрой теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, ORCID ID: 0000-0002-8554-8053, ResearcherID: ABI-7254-2020, РИНЦ SPIN: 8154-1276, olessia\_75@mail.ru

**Миляев Иван Валерьевич,**

профессор, декан художественного факультета Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, Author ID: 986503, ivanmilyaev@yandex.ru

**Карнаухова Екатерина Александровна,**

старший преподаватель кафедры мастерства художника мультимедиа Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, РИНЦ SPIN:1215-3414, rainfall.09@yandex.ru

УДК 7.017.9/ 792.01

## **Тенденции современной театральной сценографии: гибридность на стыке реальностей**

**Аннотация:** статья посвящена *проблеме* эволюции театральной сценографии под влиянием развития визуальных технологий, позволяющих комбинировать цифровые проекции с натуралистичными инсталляциями воды, тумана, различными природными материалами, создавая новый тип гибридности и эффект смешанной реальности. *Цель исследования* – проанализировать трансформацию эстетического воздействия на зрителя, а также классифицировать подходы использования экрана, видеопроекций и других визуальных технологий в современной сценографии в сочетании с другими художественными приемами. *Актуальность исследования* обусловлена теми уникальными вызовами, которые встают перед современными театральными художниками при создании сценографии. Исследование опирается на *методы* искусствоведческого анализа, а также концепции современных исследователей экранной и виртуальной реальности. Авторы приходят к *выводу* о том, что целесообразно классифицировать приемы современной сценографии на два

направления: с одной стороны, использование экрана и полиэкрана как самостоятельного концептуального элемента сценографии в контексте постмодернистской деконструкции, а с другой, создание цифровых декораций как ренессанс живописных принципов на сцене, переосмысленных в новом технологическом ключе, а также появление гибридных форм под влиянием современных актуальных течений изобразительного искусства, например, сайнс-арта.

**Ключевые слова:** видеоарт, искусство, декорация, сценография, театральная живопись, видеопроекция, культура, экран

**Olesya V. Stroeva,**

Doctor of Science in Culture Studies, PhD in Philosophy, Associate Professor (VAK), Vice-Rector for Research, Professor and Head of the Department of Theory and History of Culture, GITR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284, Russia, ORCID ID 0000-0002-8554-8053, ResearcherID: ABI-7254-2020, RSCI SPIN: 8154-1276, olessia\_75@mail.ru

**Ivan V. Milyaev,**

Professor, Dean of the Department of Faculty of Art, GITR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284, Russia, AuthorID: 986503, ivanmilyaev@yandex.ru

**Ekaterina A. Karnaukhova,**

Senior Lecturer, Department of Multimedia Artist Mastery, GITR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284, Russia, RSCI SPIN:1215-3414 rainfall.09@yandex.ru

UDC 7.017.9/ 792.01

## **Contemporary Theatrical Scenography Tendencies: Hybridity at the Intersection of Realities**

**Abstract.** This paper examines the evolution of theatrical scenography enveloping under the influence of visual technologies including the introduction of video projections. The authors view the use of video projections as a possible bridge between tradition and modernity, opening up new creative possibilities for

theater designers. The aim of the study is to analyze the transformation of the aesthetic impact on the viewer and to classify approaches to using video projections and hybrid artistic forms in contemporary scenography. This research is relevant due to the unique challenges contemporary media artists are facing. The study uses methods of comparative art analysis, as well as concepts by contemporary researchers of screen and virtual reality. The authors come to the conclusion that it is appropriate to classify the techniques of modern scenography into two main directions: on the one hand, the use of the screen and multi-screen as an independent conceptual element of scenography and the technique of postmodern deconstruction, and on the other hand, the creation of computer graphics for scenery as a renaissance of painting principles on stage rethought in a completely new technological key merged with various hybrid contemporary forms inspired by science-art.

**Keywords:** video art, art, decoration, scenography, theatrical painting, video projection, culture, screen

### ***Введение***

Театральная живопись всегда находилась под влиянием эстетики тех художественных направлений, которые были актуальны в тот или иной период истории развития изобразительного искусства, сплетаясь в динамичный симбиоз, где художественные открытия одного вида искусства неизменно находили отклик и применение в другом: от классицизма и барокко, романтизма и реализма до авангарда и концептуализма. На протяжении столетий живопись, воплощенная в монументальных декорациях, служила ключевым элементом визуальной драматургии спектакля. Мастерство художника-декоратора создавало не просто фон, но всю атмосферу сценической реальности, определяя место действия, эпоху, социальную среду: задники, кулисы, падуго формировали сложную визуальную партитуру постановки, задавали необходимое настроение – будь то величие дворцовых зал, уют скромного жилища, мистическая аура волшебного леса или эпичность поля битвы. Эти живописные решения были не пассивным дополнением, а активным участником действия, напрямую влияющим на эмоциональное состояние публики, усиливая драматическое напряжение или, наоборот, создавая ощущение гармонии и покоя. Театральная сценография была и остается одним из главных источников театрального впечатления и катарсиса, синонимом зрелищности и художественной убедительности.

Создание масштабных, трудоемких живописных декораций всегда требует значительных материальных ресурсов, времени и усилий больших коллективов мастеров. В условиях меняющейся экономической конъюнктуры, появления новых, менее затратных технологий и стремления к большей сценической мобильности приводят к эстетике минимализма, а традиционные подходы все чаще подвергаются критике как негибкие, громоздкие и экономически не всегда оправданные. Совокупность

этих факторов – эстетических, технологических, экономических – постепенно смещает акценты в искусстве оформления сцены. Вековая гегемония станковой живописи, перенесенной в театральное пространство, оказалась под вопросом – ее начали воспринимать в современном театре как нечто статичное, излишне иллюстративное, не всегда способное адекватно отразить сложность и динамизм современного мира или новаторские режиссерские концепции.

В XXI веке восприятие зрителя можно определить как клиповое или монтажное, перенасыщенное динамичным визуальным медиаконтентом. Идея осознанного возвращения к эстетике близкой живописному полотну или к гипертрофированной натуралистичности природных материалов в театральных постановках в синтезе с самыми передовыми экранными технологиями становится актуальной тенденцией в современной сценографии. Таким образом, **целью статьи** является анализ проблемы гибридности и синтеза традиционных художественных приемов с новейшей видеографией, возникших под влиянием актуальных направлений современного искусства (видеоарт и сайнс-арт), а также исследование трансформации эстетического воздействия современной сценографии на зрителя. Для достижения поставленной цели необходимо рассмотреть ключевые этапы развития театральной живописи и классифицировать подходы к созданию современной гибридной сценографии. Предпринятое исследование позволяет глубже постичь саму природу эволюции сценического искусства как живого, постоянно развивающегося организма, его удивительную способность адаптироваться к вызовам времени, впитывать новые технологии и переосмысливать фундаментальные подходы к созданию сценического пространства и образа, не теряя при этом связи со своими корнями.

Важно отметить, что с точки зрения развития эстетического восприятия зрителя, внедрение цифрового изображения в традиционные формы искусства свидетельствует о перестройке перцепции, при которой возникают новые способы взаимодействия, новые взаимоотношения между театральным действием и реципиентом. Проблему влияния визуальных технологий на современное театральное искусство рассматривали многие отечественные исследователи, в том числе О. В. Строева и С. В. Аронин в статье «Тенденции развития визуальных искусств под влиянием новых экранных технологий», где авторы пишут о том, что современные спектакли погружают зрителя в особую среду образов смешанной реальности. Однако именно «понимание экрана и проекции как самостоятельного художественного звена наряду со сценарием, актерами, сценографией, звуковым решением, световой партитурой является неотъемлемой частью театрального языка в будущем» [9, с. 174]. Я. В. Кривоспицкая в статье «Некоторые аспекты виртуальности театрального искусства» говорит о том, что особенность театра всегда состояла в том, что он создавал виртуальную реальность посредством образов: «Театральную действительность так же можно назвать одной из виртуальных реальностей и при свойственном плюрализме восприятия реальностей, она может быть чуть ли не «первой среди равных» [5, с. 138]. А. В.

Краснослободцева в статье «Функции экранного текста в современном российском театре» подтверждает мысль о том, что «гибридизация современного театра, восходящая к теории gesamtkunstwerk Рихарда Вагнера, приводит не только к трансформациям отдельных элементов внутри театрального представления, но и меняет оптику самого зрителя, который по-новому воспринимает спектакли» [4, с. 57]. Многие другие современные отечественные искусствоведы и театроведы обращаются к этой теме, поскольку режиссеры в соавторстве с художниками постоянно экспериментируют с новыми возможностями видеографии и другими сценическими технологиями в современном театре. Несмотря на то, что проблема использования новейших визуальных технологий в театре достаточно хорошо разработана, она остается неисчерпаемой. **Актуальность и новизна** настоящего исследования заключается в анализе и классификации направлений и принципов современной сценографии, определении ее основных тенденций гибридности, оказывающей специфическое воздействие на аудиторию, формируя особый тип эстетического восприятия.

### *Исторические корни театральной живописи*

В России XVIII – XIX вв. расцвет дворянской культуры естественным образом стимулировал бурное развитие театра, особенно его музыкальных форм – оперы и балета. Театр стал не просто местом развлечения, но и ареной демонстрации социального статуса, утонченного вкуса и блеска российской аристократии. Именно в этот богатый на театральные события период в Россию прибыл Пьетро Гонзаго, итальянский художник, чья репутация новатора в сценографии была широко известна. Его влияние на русскую театральную живопись трудно переоценить: например, особенно знамениты его работы для театра Юсупова в усадьбе «Архангельское». Сохранившиеся задники – виртуозно исполненные архитектурные и пейзажные образы с безупречной перспективой и ясностью форм – свидетельствуют о его незаурядном мастерстве в создании иллюзии глубины. Художники-декораторы той эпохи нередко были универсальными мастерами, глубоко сведущими и в архитектуре, и в живописи, часто и в инженерном деле, что позволяло воплощать самые смелые замыслы.

Эпоха императорских театров справедливо считается золотым веком театральной живописи, временем невиданного прежде размаха сценографического искусства. Художники получили поистине уникальные возможности для творческого самовыражения: Александр Головин, заняв пост главного художника императорских театров, стал одной из ключевых фигур этого периода [1]. Его работам были присущи невероятная пышность, богатство деталей и размах. Декорации Головина ошеломляли зрителей буйством красок, сложнейшими орнаментами и скрупулезной проработкой мельчайших элементов. Его сценография к «Жизели» или «Борису Годунову» надолго стала эталоном, воплощением

стремления к созданию завораживающей, праздничной атмосферы, способной многократно усилить впечатление от спектакля. Не меньший вклад внес и Александр Бенуа, чьи декорации отличались изысканностью, тонким историзмом и безупречной точностью в деталях. Его оформление «Петрушки» Стравинского, пронизанное духом русского народного искусства и глубоким пониманием национального колорита, стало неотъемлемой частью мирового успеха балета. Создание подобных масштабных и трудоемких декораций требовало не только высочайшего профессионализма и передовых по тем временам технологий, но и колоссальных финансовых вложений, что отражало желание создать зрелище, достойное императорского двора. Художников, работавших тогда над оформлением сцены, по праву можно назвать виртуозами, чье творчество стало бесценным вкладом в историю российского театра.

Спустя несколько десятков лет передвижник Василий Поленов привносит в театральную живопись реализм и историческую точность. Новый Московский Художественный театр с удовольствием принимает эту тенденцию. Передвижник Виктор Симов очень точно и оригинально работает с пьесами А. П. Чехова. В его сценографии мы видим усадьбы, которые несут не только вехи времени, но и персональные черты своих хозяев. Новый взрыв театральной живописи приходит вместе с замечательным художником Константином Коровиным [3]. Это правый первый русский импрессионист, его живописный стиль очень театрален и музыкален. Он занимал должность главного художника императорских театров, часто сам делал декорации и имел возможность приглашать таких гениев, как Михаил Врубель. Знаменитая мозаика «Принцесса Греза», которая сейчас находится на фасаде отеля Метрополь, была до этого задником в Большом театре. Его не так давно нашли в декорационных запасниках и провели реставрацию.

Однако смена художественных парадигм и экономические потрясения неизбежно повлекли за собой пересмотр подходов к сценографии. На смену пышной иллюзорности пришел конструктивизм, провозгласивший отказ от декоративности в пользу функциональности, лаконизма и подчеркнутой конструктивности. Этот стиль, рожденный в эпоху кардинальных социальных сдвигов, стремился отразить динамику нового времени, отвергая прежние буржуазные идеалы и воспевая индустриальную мощь. Давид Боровский, один из самых влиятельных сценографов своего поколения, был ярким приверженцем этого направления. Он активно разрабатывал концепцию «действенного пространства», где сценография не просто фон, а активный участник действия. Боровский часто использовал минимум элементов, подчеркивая саму структуру сцены, ее геометрию и возможности. Его работам свойственны простота форм, обращение к индустриальным материалам и выраженная функциональность каждого элемента. В свою очередь, Олег Шейнцис нередко прибегал к металлическим конструкциям, строгим

геометрическим формам и динамичным решениям. Его сценография зачастую была насыщена символами, предлагая зрителю стать соучастником в расшифровке смыслов постановки [7].

Конструктивистские декорации были рассчитаны на то, чтобы активизировать восприятие зрителя, побудить его к размышлению и сопереживанию. Этот подход во многом диктовался и экономическими реалиями эпохи, требовавшими более рационального использования ресурсов и удешевления театрального производства в непростых условиях перемен. Конструктивизм стал не только художественным манифестом, но и практическим выходом, позволявшим создавать выразительные сценические миры с меньшими затратами. Безусловно, конструктивизм оставил глубокий след в театральном искусстве, повлияв на многие последующие поколения художников и режиссеров, переосмыслив саму роль декорации в спектакле.

### ***Экран и видеопроекции в театральной сценографии***

В сегодняшней театральной практике, активно осваивающей цифровые инструменты, видеопроекции заняли весьма заметное место в арсенале сценографов. Они стали почти привычным элементом оформления, давая возможность создавать многослойные, динамичные визуальные среды и обогащать привычный декорационный ряд. Видеоэкраны, которые нередко приходят на смену традиционным живописным задникам, не просто имитируют их, но и открывают качественно новые горизонты для визуального решения спектакля. Л. Манович писал о том, что картина со времен Ренессанса стала прообразом экрана, так как она служила «окном в виртуальный мир», и ее можно назвать «классической симуляцией» [6, с. 75]. Когда появился экран, восприятие зрителя было уже подготовлено многовековой историей живописи, особенно по форме – телевизор напоминает раму картины. Парадокс восприятия виртуальной реальности состоит в одновременности движения и неподвижности тела, что в театральном варианте усиливается необходимостью следить за действием актеров (рамой или окном служит сама сцена) и соединять его в воображении с различными элементами видеосценографии, то есть с другими окнами. Таким образом, восприятие театрального зрителя меняется на монтажное, сближая его с кинематографическим, когда приходится соединять разные элементы воедино – видеоизображение, текст, живые действия, декорации и т. д. Но поскольку театр – это зрелищное искусство, карнавальное, то есть телесно-ориентированное, что требует непосредственного контакта, монтаж происходит и между различными планами реальности – виртуальной и действительной (экзистенциальной).



*Илл. 1. Спектакль «Борис Годунов», поставленный в театре «Ленком».*

*Реж. К. Богомолов. Премьера состоялась 8 сентября 2014 г.*

Многие режиссеры сегодня используют экран как элемент сценографии, например, К. Богомолов одним из первых начал внедрять плазменные панели (полиэкранный) как отдельно действующих персонажей, дополняя смысл пьесы и расширяя горизонты понимания. Спектакль «Борис Годунов», поставленный в театре «Ленком», стал одним из самых обсуждаемых в прессе: «Художник Лариса Ломакина поселила героев в торжественно-холодный павильон, похожий на холл современного бизнес-центра. Режиссер свободно монтирует даты и предлагаемые обстоятельства с помощью уже опробованного им экрана с титрами – в них концентрируется тот действенный начальный юмор, с которым только и можно по Богомолову относиться к абсурду истории»<sup>1</sup>. Кроме того, в какой-то момент актер Александр Збруев в роли царя взаимодействовал с публикой, ломая четвертую стену по Б. Брехту (этот прием очень часто используется в современных постановках). Такое параллельное использование виртуального изображения с камеры, которая стояла на сцене и тут же транслировала происходящее на сцене на экран, с экзистенциальным действием актеров создавало эффект смешанной реальности.

Подобные приемы заимствованы из видеоарта, они были придуманы художниками в видеoinсталляциях для нарушения привычного ощущения времени и пространства (например, проекты Дэна Грэхэма «Present Continuons Past(s)» и Дуга Айткен «Electric Earth», инсталляции Эйи Линзы Ахтилы «Дом») [2]. Как и в период становления театральной живописи в XVIII—XIX веках эволюция сценографии сегодня тесно переплетается с развитием авангардных течений в изобразительном искусстве. Художники видеоарта, начиная с Нама Джунга Пайка, экспериментировали с экранами телевизоров, затем комбинировали видеоизображение на панелях, делали его мультиэкраным. «Как

<sup>1</sup> Исступление режима. «Борис Годунов» в постановке Константина Богомолова // Коммерсант. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/2563894> (Дата обращения 20.09.2025).

техника коллажа заменила масляную краску, так катодная трубка заменит холст», – говорил Пайк, прославившийся своими видеоинсталляциями из ТВ-бюстгальтеров, ТВ-башен, ТВ-садов (300 телеприемников). Всемирно известный художник видеоарта Билл Виола замедляет скорость видео до определенных пределов и демонстрирует другой взгляд на реальность, выставка его работ «Путешествие души» проходила в ГМИИ им. Пушкина в 2021 г. Целью видеоарта всегда было изучать границы видео как художественного средства, что становится своеобразным способом исследования пространства и времени, а также различных аспектов существования человеческой субъективности, поиском новых возможностей контакта со зрителем и разрушением стереотипов кинематографа и телевидения. «Видеоарт выражает в том числе и основные принципы концептуализма и постмодерна: «объект» искусства превращен в «процесс» соиздания искусства самим зрителем/участником, когда происходит размыкание границ между искусством и жизнью. Видеоарт основан на новом мимесисе, или постмимесисе, когда на месте прежнего зеркала возникает целая сложная система зеркал, отражающая предмет, самое себя, отражение предмета в себе, отражение себя в себе, отражение автора, отражение предмета в авторе, отражение отражения» [8, с. 150-151].

В спектакле «Карамазовы», поставленном К. Богомоловым в МХТ им. Чехова за год до работы в Ленком (премьера состоялась 26 ноября 2013 года, художник Лариса Ломакина), экран также играл смыслообразующую роль, на него выводился текст в искаженном утрированном пересказе с саркастическими ремарками. В подобных экспериментах экран служит целям постмодернистской деконструкции, предлагая зрителю множественность смыслов, контекстов и интерпретаций. Кроме того, как пишет А. В. Краснослободцева: «Плазма – символ обезличенности и пугающей унифицированной обстановки, в которой проводят большую часть жизни современные люди» [4, с. 58]. В том же 2013 г. в спектакле «Портрет Дориана Грея», поставленном в Театре имени Ермоловой Александром Созоновым, использовался похожий прием – экран стал буквальным символом картины и зеркала. Главный герой, как и другие персонажи, постоянно находились под прицелом камеры, изображение с которой в реальном времени проецировалось на большом экране, но не это было главной технологической новинкой: «В Москве, конечно же, уже давно привыкли к спектаклям с использованием видео, но гигантского монитора, который с помощью хитрой конструкции постоянно летает над сценой и перемещается во все стороны, явно еще не видали»; «В его (Созонова) спектаклях сценическое действие как таковое уходит на второй план и сложно монтируется как с заранее снятыми кадрами, так и с онлайн-видеотрансляцией. Его театр – нечто среднее между компьютерной игрой и клипом»<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Какую вещь испортили / Газета. URL: [https://www.gazeta.ru/culture/2013/04/08/a\\_5247641.shtml](https://www.gazeta.ru/culture/2013/04/08/a_5247641.shtml) (Дата обращения 20.09.2025)



*Илл. 2. Олег Меньшиков в спектакле «Портрет Дориана Грея».*

*Премьера состоялась 25 марта 2013 г. в театре имени Ермоловой. Реж. Александр Созонов.*

Если десять лет назад прием использования экрана или полиэкрана казался новым словом в отечественной сценографии, то сегодня экран как отдельный субъект действия или часть декораций перестал быть чем-то необычным. С развитием технологий видеопроекции начали более органично вписываться в сценографию, становясь естественной частью сценического ландшафта. Например, в спектакле выпускника режиссерского факультета Института кино и телевидения (ГИТР) Александра Скоробогатова «Наташина мечта»<sup>3</sup>, используется прием монтажности, но более мягко, не деконструируя действие, а дополняя его. История детства героини демонстрируется как проекция на заднике – растянутой простыне, которая органично вписана в минималистичные декорации. Специально снятый для спектакля мини-фильм естественно вплетается в общее повествование и не вызывает ощущения чужеродности у зрителя. Наоборот, видеоистория создает эффект воспоминаний, образов из детства, всплывающих в подсознании героини, будто зритель заглядывает в ее прошлое. В данном случае прием использования видеопроекции становится одновременно интегративной частью общей эстетики спектакля и монтажным звеном.

<sup>3</sup> Премьерные показы состоялись 17 и 18 августа 2024 г. Арт-платформа в Новом манеже. Спектакль создан при поддержке Департамента культуры города Москвы в рамках проекта «Открытая сцена».



*Илл. 3. Режиссерский дебют Александра Скоробогатова и творческого объединения Анаморфоз. Спектакль «Наташина мечта». Премьерные показы состоялись 17 и 18 августа 2024 г.<sup>4</sup>*

Как считает режиссер и преподаватель ГИТР С. В. Аронин: «В репрезентации экрана различаются феноменальная и семиотическая формы. Если персонажи используют настоящий экран (либо проекцию), то он уже перестает быть лишь элементом декорации... Однако такое внедрение по-прежнему остается проявлением традиционной системы художественных средств театра. Принципиально иной формой участия экрана в спектакле становится тот случай, когда экран является неотъемлемой частью спектакля как произведения искусства, когда он вписывается в новую эстетику театра и часто выстраивает свою эстетику вокруг собственного присутствия» [9, с. 187].



*Илл. 4. Спектакль «Эстеты» в театре имени Моссовета.  
Реж. С. Аронин*

<sup>4</sup> Источник изображения: [https://web.telegram.org/k/#@anamorph\\_theatre](https://web.telegram.org/k/#@anamorph_theatre) (Дата обращения 12.08.2025)

Сам С. В. Аронин использовал экран в спектакле «Эстеты» в театре имени Моссовета на протяжении всего действия в разных функциях: в первом акте на экране транслируется несколько коротких видеозаписей, актеры никак не взаимодействуют с экраном, их нет на сцене, во втором же акте экран стремительно внедряется в ход действия, комментируя его, иллюстрируя и определяя место действия, демонстрируя внутренний мир героев и подвергая все происходящее иронии [ibid, с. 188].

### ***Современная видеография и гибридная сценография***

Таким образом, использование видеопроекций в сценографии целесообразно разделить на два типа: первое рассмотренное нами – постмодернистское, концептуальное и в разной степени деконструктивистское направление, когда экран становится активным участником действия и взаимодействует со зрителем наравне с актерами. И второе можно было бы назвать ренессансом театральной живописи в новой цифровой форме: в этом случае зрительское восприятие органично воспринимает проекцию как часть действия, усиливающую погружение в сюжет и атмосферу спектакля.

Мастера живописи веками создавали впечатляющие иллюзорные миры, сегодня эту эстафету подхватывают видеохудожники, вооруженные возможностями цифровой эпохи. Илья Стариллов<sup>5</sup> – один из самых заметных практиков в этой области, в качестве видеохудожника работавший над множеством художественных проектов, в том числе в Большом и Мариинском театрах, Электротеатре Станиславского и многих других. В своем интервью журналу Сноб он говорит: «Видеомэппинг — это, в первую очередь, создание иллюзии внутри нашей реальности. Некий портал в другое измерение... (меня) в чисто визуальном смысле вдохновляет кинематограф Дэвида Линча, различные знаковые структуры, эстетика трансгуманизма и мои собственные сны... Мне важно добиться такого эффекта, будто я воссоздал свой сон через видеопроекцию. Честно говоря, мне временами становится непросто отличить явь от сна, реальность от своего искусства. Как в фильме Кристофера Нолана «Начало», где главный герой пробирается в сознание других людей, когда те спят, и в финале уже не может понять, не застрял ли он в чьем-то сне навсегда. Я такой же архитектор снов, как герой этой кинокартины»<sup>6</sup>.

Современный видеохудожник – это фигура на стыке нескольких профессий, он сочетает в себе качества художника, режиссера, программиста и техника, способного реализовать подчас очень сложные визуальные концепции. Он создает цифровую партитуру спектакля, расширяя его визуальный язык, при этом важно понимать, что видеопроекция – это не просто технологическая замена, а

<sup>5</sup> Читайте творческую биографию на сайте Большого театра. URL: [https://bolshoi.ru/persons/ilya-starilov?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F](https://bolshoi.ru/persons/ilya-starilov?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F) (Дата обращения 25.09.2025)

<sup>6</sup> Видеохудожник Илья Стариллов: Я архитектор снов // Сноб. 27 июня 2024 г. URL: <https://snob.ru/art/videokhudozhnik-ilia-starilov-ia-arkhitektor-snov/> (Дата обращения 25.09.2025)

совершенно иной инструмент, требующий особого мастерства. Художнику приходится учитывать массу нюансов, от технических характеристик проекционного оборудования до психологии зрительского восприятия движущегося изображения на расстоянии. Критически важным становится взаимодействие видеоряда со световой партитурой спектакля, ведь свет способен как усилить, так и полностью уничтожить эффект от проекции. Необходимо виртуозно работать с освещением, перспективой, динамикой, масштабом, чтобы образы работали на общую идею и одинаково воспринимались из разных точек зала. Видеопроекции должны органично вплестаться в ткань постановки, а не быть лишь эффектным, но чужеродным элементом.

Современные медиахудожники, находя вдохновение в самых разных областях изобразительного искусства – от станковой картины до монументальных росписей и декоративных панно, – создают порой очень сложные и эмоционально насыщенные визуальные миры, которые способны значительно усилить воздействие спектакля. В их арсенале самые разные техники – от фотореалистичных пейзажей до абстрактной анимации и почти психоделических визуализаций. Видеопроекции могут выполнять роль фона или снова становиться активным персонажем, вступая во взаимодействие с актерами, создавая дополнительные уровни смысла, – примером служит использование хроники и фотографий в спектакле «Русланова» Романа Шаляпина<sup>7</sup>. Проецируемые изображения возникают внутри бутафорских рам, создавая удивительный эффект ожившей истории, вовлекая зрителя в события прошлого. Здесь проекции не просто иллюстрируют, они становятся частью нарратива, углубляют его и помогают создать ощущение подлинности, связи времен.



Илл. 5. Спектакль «Месяц в деревне» в МХТ им. Чехова,  
премьера состоялась 24 декабря 2020 г.

*Режиссер Егор Перегудов, художник Владимир Арефьев.*

Но современные технологии позволяют не только комбинировать видеопроекции с декорациями, но и создавать невероятные живые спецэффекты на сцене, многие из них заимствуются из

<sup>7</sup> Спектакль «Русланова» идет на Экспериментальной сцене Центрального академического театра Российской Армии.

современного сайнс-арта: например, искусственное создание тумана, дождя, облаков, использование воды в разных ее формах и конфигурациях – и все это становится новинкой в театральном сценографическом языке. Сайнс-арт (science art) представляет собой синтез искусства, природы и науки, своего рода эстетизацию науки или превращение науки в арт-объект (например, как в био-арте). Многие современные художники занимаются иммерсивным искусством, создавая био-арт-среду: так скандинавский художник Олафур Элиассон конструировал инсталляции с облаками и водопадами, используя для создания тумана смесь из сахара и воды, увлажнители и лампы, излучающие желтый свет («Weather Project», 2003, галерея Tate Modern); швейцарский архитектор Филипп Рам перешел от «метеорологических» инсталляций к «метеорологической» городской среде, «поставив перед собой задачу изобрести новый вид планирования архитектурной среды, в котором будут формулироваться новые виды типологий в сферах метеорологии и физики, артикуляции движения воздуха, преобразования воды в пар, темпа обновления воздушных масс, звукового давления, температуры и дыхания, потоотделения и метаболизма» [10].

В театральном контексте подобные натуралистические эффекты воплощены, например, в спектакле «Месяц в деревне» по пьесе Ивана Тургенева (МХТ им. Чехова, премьера состоялась 24 декабря 2020 г.), где режиссер Егор Перегудов вместе с художником Владимиром Арефьевым сконструировали тургеневскую деревню в современном формате 5D: вся сцена засыпана сеном, а над сценой висит настоящий туман. Зрители, сидящие в первых рядах партера, ощущают запах деревни и промозглости, им даже предлагают пледы, как в прохладный летний вечер на даче. Однако при всей сложности и изощренности сценографии сам спектакль кажется слишком затянутым и невыразительным с точки зрения режиссуры, будто уход в визуальные эффекты становится главной задачей постановки, что обедняет ее в плане передачи смыслов и содержания произведения.

В спектакле «Лес» театра Маяковского, где Егор Перегудов служит художественным руководителем и режиссером, сцену полностью покрывает вода. «Изначально была идея, что лес – это что-то дремучее, наступающее, опасное. А сейчас лес – это такая стоялая вода, какое-то место, где ничего не изменяется», – рассказал перед премьерой Перегудов, работавший снова в тандеме с художником Владимиром Арефьевым: его сценическое решение «сплавления леса по реальной воде» – произошло чуть ли не впервые в мировой практике на театральной сцене. Вода на сцене и на заднике в виде «кино», герои в сапогах и галошах, плавающие яблоки, бревна, на которых играют Счастливец и Несчастливец<sup>8</sup>. Однако та же проблема, что и в МХТ им. Чехова – при потрясающей сценографии само действие скучно, лишено динамики и драматургии, зрители часто уходят после первого действия.

---

<sup>8</sup> Интервью полностью читайте на сайте: <https://mospravda.ru/2023/11/09/708429/>



*Илл. 6. Спектакль «Лес» в театре им. Маяковского.  
Режиссер Егор Перегудов, художник Владимир Арефьев.*

Еще одним примером гибридности приемов в создании сценографии является спектакль «Сон смешного человека» (художник-постановщик Алексей Говязин, выпускник аспирантуры ГИТР) – эскиз-перформанс по мотивам фантастического рассказа Ф. М. Достоевского, представленный на конкурс «Арт-мастерс» в 2021 г. и представлявший собой потрясающее взаимодействие стихий (песка и воды), света, танца и видеопроекций<sup>9</sup>. В первом действии актеры стоят в свете бочек-фонарей, ассоциирующихся с барабаном револьвера, так как они перекручиваются с характерным щелчком, будто передавая слово следующему говорящему, а после раунда монологов из бочек высыпается песок. Во втором действии вначале сцена кажется просто зеркальной, в ней отражаются видеопроекции – огромные изображения абстрактных фактур и текстур, и не сразу понятно, что эта поверхность – бассейн с водой. Сначала действие развивается вокруг этой поверхности, поэтому она выглядит гладкой, и только, когда актеры ее тревожат, становится понятно, что это вода, и это создает потрясающий эффект неожиданности. Далее действие и танец уже связаны непосредственно с водой при постоянной трансляции видеоизображений, гармонично дополняющих друг друга. В этой постановке молодой режиссер Кристина Звыкова заменила оригинальный текст Ф. М. Достоевского на размышления актеров по поводу его рассказа, что не задало изначально весь смысл, а разрушило его, не дав возможность самому зрителю поразмышлять над классическим произведением. Спектакль превратился в прекрасный арт-перформанс с огромным количеством интересных визуальных решений художника, однако главная задача театрального действия – создавать гармонию формы и содержания, не была достигнута.

<sup>9</sup> См. подробнее [https://www.production.artmasters.ru/son\\_smeshnogo\\_cheloveka](https://www.production.artmasters.ru/son_smeshnogo_cheloveka)



*Илл. 7. «Сон смешного человека». Эскиз-перформанс по мотивам фантастического рассказа Ф. М. Достоевского, «Арт-мастерс», 2021 г. Реж. К. Звыкова. Художник А. Говязин.*

### **Заключение**

Таким образом, в XXI веке развернулся новый этап развития сценографии, связанный с активным внедрением гибких, многомерных и поистине безграничных по своему потенциалу визуальных технологий. Театр, как живой организм, на протяжении всей своей истории находился в непрерывном поиске наиболее точных и выразительных средств, адекватных духу времени и художественным задачам. Современные театральные художники получили возможность создавать масштабные цифровые полотна, работать с цветом, светом и фактурой на недоступном ранее уровне, комбинировать статичные и движущиеся объекты любой сложности, создавать реальные природные и метеорологические условия на сцене, что открывает безграничные горизонты для сценографического творчества. На рассмотренных нами примерах видно, что главной тенденцией сценографии сегодня становится гибридизация совершенно, казалось бы, разнородных элементов цифровой и натуралистической эстетики, что создает потрясающие зрелищные эффекты, но не всегда находится в балансе с содержанием и передачей смыслов. Такое парадоксальное сочетание элементов вполне естественно воспринимается зрителем, поскольку его способ бытия в современных условиях медиасреды очень напоминает его опыт смешанной реальности – на границе виртуального и экзистенциального измерения. Этот процесс трансформации далеко не завершен, и мы, вероятно, стоим лишь у истоков новых форм визуального театра, учитывая непредсказуемые возможности использования нейросетей.

## ***Литература***

1. Головин А. 1863-1930. СПб: Palace Editions, 2013. 132 с.
2. Деникин А. А. Американское и европейское видеоискусство 1960-2005 / Диссертация. М., 2008. URL: <https://www.dissercat.com/content/amerikanskoe-i-evropeiskoe-videoiskusstvo-1960-2005> (Дата обращения 27.09.2025)
3. Коровин К. Воспоминания. Издательство «Захаров», 2022. 927 с.
4. Краснослободцева А. В. Функции экранного текста в современном российском театре // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2019. №. 1. С. 56-66.
5. Кривоспицкая Я. В. Некоторые аспекты виртуальности театрального искусства // Приволжский научный вестник. 2012. № 2 (6). С. 138-140.
6. Манович Л. Археология компьютерного экрана // Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. С. 55-76.
7. Слобода Й. Тайна театрального пространства. Лекции по сценографии. М.: Издательство ГИТИС, 2020. 192 с.
8. Строева О. В., Аронин С. В. Тенденции развития визуальных искусств под влиянием новых экранных технологий // Наука телевидения. 2019. № 15.1. С. 173-193.
9. Строева О. В. Ars Longa. Лекции по истории изобразительного искусства. М.: ГИТР, 2020. 170 с.
10. Хайман Э. Архитектура полей: живые стены и цифровые города // Теории и практики, 2011. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/1478-arkhitektura-poley-zhivyesteny-i-tsifrovye-goroda> (Дата обращения 10.09.2025).

## ***References***

1. Golovin A. 1863-1930 [1863-1930]. SPb: Palace Editions, 2013. 132 p. (in Russian)
2. Denikin A. A. Amerikanskoe i evropejskoe videoiskusstvo 1960-2005 [American and European Video Art 1960-2005] / Dissertaciya. M., 2008. URL: <https://www.dissercat.com/content/amerikanskoe-i-evropeiskoe-videoiskusstvo-1960-2005> (accessed 27.09.2025) (in Russian)
3. Korovin K. Vospominaniya [Memories]. Izdatel`stvo «Zaxarov», 2022. 927 p. (in Russian)
4. Krasnoslobodceva A. V. Funkcii e`krannogo teksta v sovremennom rossijskom teatre [Functions of Screen Text in Contemporary Russian Theater] // Teatr. Zhivopis`. Kino. Muzy`ka. 2019. №. 1. Pp. 56-66. (in Russian)
5. Krivospiczkaya Ya. V. Nekotory`e aspekty` virtual`nosti teatral`nogo iskusstva [Some Aspects of the Virtuality of Theatrical Art] // Privolzhskij nauchny`j vestnik. 2012. № 2 (6). Pp. 138-140. (in Russian)

6. Manovich L. Arxeologiya komp'yuternogo e`krana [Archeology of the Computer Screen] // E`krannaya kul`tura. Teoreticheskie problemy`. SPb.: «Dmitrij Bulanin», 2012. Pp. 55-76. (in Russian)
7. Sloboda J. Tajna teatral`nogo prostranstva. Lekcii po scenografii [The Secret of Theatrical Space. Lectures on Scenography]. M.: Izdatel'stvo GITIS, 2020. 192 p. (in Russian)
8. Stroeva O. V., Aronin S. V. Tendencii razvitiya vizual`ny`x iskusstv pod vliyaniem novy`x e`kranny`x tehnologij [Trends in the Development of Visual Arts under the Influence of New Screen Technologies] // Nauka televideniya. 2019. № 15.1. Pp. 173-193. (in Russian)
9. Stroeva O. V. Ars Longa. Lekcii po istorii izobrazitel`nogo iskusstva [Ars Longa. Lectures on the History of Fine Art]. M.: GITR, 2020. 170 p. (in Russian)
10. Xajman E`. Arxitektura polej: zhivy`e steny` i cifrovy`e goroda [Architecture of Fields: Living Walls and Digital Cities] // Teorii i praktiki, 2011. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/1478-arkhitektura-poley-zhivyesteny-i-tsifrovye-goroda> (Accessed 10.09.2025). (in Russian)

**Елпидинская Мария Владимировна,**

юрист, член Союза журналистов России, доцент кафедры продюсирования Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32А, ORCID ID: 0009-0002-3599-2989, WoS: ODK-1155-2025, РИНЦ SPIN: 6752-0407, elpidinski@inbox.ru

УДК 004.8/ 340.12

## **Искусственный интеллект в киноиндустрии: проблемы соблюдения правового принципа гуманизма**

**Аннотация:** в статье рассматриваются вопросы правового регулирования при использовании технологий искусственного интеллекта в сфере киноиндустрии и создании других произведений искусства. *Ключевая проблема* выражается в отсутствии основной составляющей правовой культуры – гуманизма, что приводит к утрате ценности самого акта творчества, как проявления духовности, и утилитарному использованию человека, влекущее за собой ряд этических, юридических и экономических последствий. *Актуальность исследования* обусловлена сложившейся в последнее время тенденцией бесконтрольного широкого использования технологий искусственного интеллекта в киноиндустрии и общественной дискуссией о возможности замены человеческого интеллекта искусственным при создании художественных произведений. Обнажается правовая незащищенность автора, теряющего не только право на доход от оригинала произведения, но и саму ценность вклада души в искусство. Анализ темы на стыке правовых и этических аспектов определяет *новизну* исследования. Для этого в качестве *методологии* привлекается метод системного (структурного) анализа и юридической конструкции. *В результате* автор констатирует пробелы правового регулирования в области использования технологий искусственного интеллекта и приходит к выводу, что бесконтрольное использование ИИ в киноиндустрии приводит к нарушению прав и свобод человека, так как правомерное создание произведений культуры и искусства должно осуществляться с соблюдением принципов гуманизма.

**Ключевые слова:** автор, произведение, культура, киноиндустрия, искусственный интеллект, правосубъектность, гуманизм, права человека

**Maria V. Elpidinskaya,**

Lawyer, Member of the Union of Journalists of Russia, Associate Professor of the Department of Production, GITR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284, Russia, ORCID ID: 0009-0002-3599-2989, WoS: ODK-1155-2025, RSCI SPIN: 6752-0407, elpidinski@inbox.ru

UDC 004.8/ 340.12

## **Artificial Intelligence in the Film Industry: Problems of Observing the Legal Principle of Humanism**

**Abstract.** The article discusses the issues of legal regulation in the use of artificial intelligence technologies in the film industry and the creation of other works of art. The key problem is expressed in the absence of the main component of legal culture – humanism, which leads to the loss of the value of the act of creativity itself as a manifestation of spirituality and the utilitarian use of man, entailing a number of ethical, legal and economic consequences. The relevance of the research is due to the recent trend of uncontrolled widespread use of artificial intelligence technologies in the film industry and the public discussion about the possibility of replacing human intelligence with artificial intelligence in the creation of artistic works. It exposes the legal insecurity of the author, who loses not only the right to income from the original work, but also the very value of the soul's contribution to art. The analysis of the topic at the junction of legal and ethical aspects determines the novelty of the research. For this purpose, the method of system (structural) analysis and legal construction is used as a methodology. As a result, the author notes the gaps in legal regulation in the field of the use of artificial intelligence technologies and comes to the conclusion that the uncontrolled use of AI in the film industry leads to a violation of human rights and freedoms, since the legitimate creation of works of culture and art must be carried out in compliance with the principles of humanism.

**Keywords:** author, work, culture, film industry, artificial intelligence, legal personality, humanism, human rights

### ***Введение***

Современное общество существует в условиях конфликта, связанного со стремительным развитием технологий, с одной стороны, и девальвацией ценности человека с другой. Развитие технологий генеративного искусственного интеллекта, позволяющих с помощью нейронных сетей

создавать огромное количество информации (контента) без внешнего воздействия, рассматривается специалистами как явление, снижающее роль человека в создании произведений культуры и искусства. Кроме того, следует отметить тенденцию к наделению технологий несвойственной им силой и властью, созданию определенных маркетинговых ходов для продвижения продуктов деятельности человека в качестве замены самого человека. Вместе с тем, указанные выше тенденции порождают необходимость прояснения вопросов, связанных с соблюдением и защитой прав человека при создании произведений с помощью искусственного интеллекта. Современное международное и российское законодательство, устанавливая базовые принципы создания и внедрения ИИ, до сих пор не определило конкретные концепции возникновения и использования прав на созданные с помощью технологий искусственного интеллекта объекты и не установило пределы использования таких технологий в творчестве. Вместе с тем, вопрос соблюдения прав человека при использовании любых технологий является ключевым вопросом правового регулирования. Кроме того, не решен также и важный вопрос ответственности за нарушение закона об использовании технологий искусственного интеллекта при создании произведений культуры и искусства. Разработчики обучают нейросети на большом массиве информации, которую никто и никак не проверяет на достоверность, подлинность и легальность, поэтому нарушения прав третьих лиц неизбежны, а конкретный субъект правонарушения (разработчик или пользователь нейросети) не определен.

Автор ставит перед собой **цель** выявить проблемы соблюдения правового принципа гуманизма при применении технологий искусственного интеллекта в киноиндустрии. Для этого необходимо определить возможные нарушения правового принципа гуманизма при использовании искусственного интеллекта в киноиндустрии, а также сформулировать недостатки концепции о наделении ИИ правосубъектностью и признания за ним возможности обладать исключительным правом на созданные с его помощью объекты авторского права. Исходя из вышесказанного, **объектом исследования** является совокупность общественных отношений в области интеллектуальной собственности и защиты прав и свобод человека. **Предмет исследования** раскрывает вопрос соблюдения основополагающего принципа правового регулирования – гуманизма при создании произведений культуры и искусства с использованием технологий «искусственного интеллекта».

### ***Правовые аспекты понятия «искусственный интеллект»***

Любое существующее в науке или законе определение «искусственного интеллекта» неразрывно связано с человеком и присущими ему функциями. Так, например, в Национальной стратегии развития искусственного интеллекта на период до 2030 года указано, что «...искусственный интеллект – комплекс

технологических решений, позволяющий имитировать когнитивные функции человека (включая поиск решений без заранее заданного алгоритма) и получать при выполнении конкретных задач результаты, сопоставимые с результатами интеллектуальной деятельности человека или превосходящие их»<sup>1</sup>.

Из этого определения можно сделать вывод об одном из принципов работы технологий искусственного интеллекта – имитации присущих человеку функций. Подражая человеку, созданный им алгоритм копирует или симулирует форму первоначальной мысли человека, не понимая саму идею творчества, поскольку технологиям недоступны мысли и чувства, они не могут создать в своем внутреннем мире некий первоначальный образ, чтобы придать ему форму творчества.

При этом мы можем признавать наличие у нейронных сетей способности к выполнению некоторых функций, традиционно присущих именно человеку, таких как анализ и обучение. Более того, нейронные сети способны к самообучению, и в том числе, способны обучаться с помощью тех синтетических данных, которые создаются ими же на основе загружаемого в них первоначального материала. Однако этих способностей явно недостаточно для сравнения принципов функционирования человеческого интеллекта и алгоритма нейронной сети. Как показывают исследования<sup>2</sup>, часто искусственный интеллект сравнивают с человеческим мозгом, и задача многих исследователей – как можно удачнее создать компьютерную программу, функционально похожую на человеческий мозг. Однако в сравнении с искусственным интеллектом наш мозг нацелен на поиск ассоциативных связей, то есть если нам нужно что-то найти, мы это делаем с помощью подходящих ассоциаций.

Вместе с тем, стремление разработчиков алгоритмов ИИ к созданию универсального человеческого мозга с помощью обучения нейросетей имитации деятельности мозга неизбежно будет сталкиваться с ограниченностью материала, на базе которого проходит такое обучение. Любые данные, загруженные человеком для дальнейшей обработки с помощью нейронной сети, содержат человеческие стереотипы и ограничения, которые, с учетом алгоритма имитации и подражания, в дальнейшем будут сохраняться на всех этапах обработки данных, и, соответственно, в самом результате этой обработки. Так, например, если загрузить в нейросеть информацию о том, что люди, имеющие зависимость от шоколада, склонны к совершению мошеннических действий чаще людей, которые не любят сладкое, то можно потом обнаружить в создаваемых с помощью этой нейросети сценариях, что герои-аферисты постоянно поедают шоколадные торты. «Алгоритмы не работают объективно,

---

<sup>1</sup> Указ Президента Российской Федерации от 10.10.2019 г. № 490 «О Национальной стратегии развития искусственного интеллекта на период до 2030 года». URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102608394> (Дата обращения 12.08.2025)

<sup>2</sup> Ассоциация IPChain «Искусственный интеллект в сфере интеллектуальной собственности», URL: [https://ai.gov.ru/knowledgebase/vnedrenie-ii/2019\\_iskusstvennyy\\_intellekt\\_v\\_sfere\\_intellektualnoy\\_sobstvennosti\\_ipchain/?ysclid=mfexvxp5t9482762940](https://ai.gov.ru/knowledgebase/vnedrenie-ii/2019_iskusstvennyy_intellekt_v_sfere_intellektualnoy_sobstvennosti_ipchain/?ysclid=mfexvxp5t9482762940) (Дата обращения 12.08.2025)

поскольку люди внедрились в них свои стереотипы. Техношовинизм заставляет людей думать, что компьютеры более «объективны» и «беспристрастны», поскольку для них вопросы и ответы сведены к математическим уравнениям, но это не так», – отмечает Мередит Бруссард [2, с. 17].

Понимание этого аспекта работы нейронных сетей заставляет задуматься о возможных нарушениях закона и прав человека при создании произведений культуры и искусства с помощью технологий искусственного интеллекта, и о субъекте ответственности за эти нарушения.

### ***Вопросы творчества и авторского права***

Основным вопросом, на который следует обратить внимание с точки зрения правового регулирования результатов деятельности искусственного интеллекта, является вопрос о социальной цели правовой защиты объектов авторского права.

Основной целью охраны результатов интеллектуальной деятельности является стимулирование социально важной деятельности по созданию таких объектов. Это проявляется в выборе как субъекта права, так и условий охраны соответствующего объекта [3]. Создавая произведения искусства, автор понимает, что может претендовать на защиту личных авторских прав и имущественных интересов в отношении созданного объекта с помощью установленной законодателем системы правовых норм. Слаженность и прозрачность работы норм авторского права создают для авторов дополнительные стимулы развивать свое творчество.

Также при разработке юридических норм, регулирующих искусственный интеллект, необходимо учитывать основополагающий принцип правового регулирования – гуманизм, образующий антропоцентрическую правовую оболочку, которая строится вокруг незыблемости прав и свобод человека, их высшей ценности по отношению к другим менее значимым категориям [1].

В центре всех социальных и экономических отношений должен оставаться человек, его интересы и благополучие, поэтому любые исследования и разработки в области искусственного интеллекта должны осуществляться в соответствии с правами человека, с одной стороны, и в целях достижения максимальной пользы при минимальном вреде – с другой стороны. Отметим, что основным правилом данной концепции должен стать запрет использования технологий искусственного интеллекта в любых целях, противоречащих морально-этическим и правовым нормам и стандартам.

«Ни один из этапов жизненного цикла искусственной интеллектуальной системы не должен быть связан с ущербом или зависимостью физического, экономического, социального, политического, культурного или интеллектуального характера для человека или для людского сообщества», – согласно

Рекомендации об этических аспектах искусственного интеллекта, разработанной по результатам Генеральной конференции ООН<sup>3</sup>.

В этом контексте, создание и использование, к примеру, «цифрового образа» реального человека может быть рассмотрено как нарушение принципа гуманизма, влекущего за собой исключительно утилитарное использование человека в киноиндустрии. Такой подход также может повлечь за собой причинение значительного материального ущерба исполнителям, работающим в киноиндустрии, поскольку неизбежно приведет к снижению получаемого ими дохода. В этом контексте показательным является случай с американской актрисой Скарлетт Йоханссон, которая в 2024 году обвинила разработчиков чат-бота Open AI в незаконном использовании ее голоса при создании голоса цифрового помощника этого чата. Из уважения к актрисе разработчики удалили похожий голос, хотя и отрицали, что он создан на основе голоса Скарлетт. Такая ситуация возможна только в случае правовой неопределенности в вопросе использования биометрических данных в технологиях искусственного интеллекта. Эта неопределенность должна быть устранена в целях соблюдения базовых личных прав человека.

Важно также помнить, что создание любого объекта авторского права – это акт творчества. С этой точки зрения представляется спорной концепция о наделении искусственного интеллекта правосубъектностью и признании за ним возможности обладать правами на созданные объекты авторского права. При рассмотрении этой концепции необходимо фундаментально осмыслить понятие творчества как процесса, присущего исключительно человеку, то есть творцу – существу, наделенному разумом и воображением. Относительно творческой природы объектов, созданных ИИ, в случае признания его субъектом предположительно одним из основных вопросов должно стать наполнение произведения с точки зрения творческого вклада субъекта права, в то время как деятельность искусственного интеллекта по созданию объекта базируется на выборе и сочетании элементов ранее созданных произведений [4].

Кроме того, при рассмотрении вопроса о наделении искусственного интеллекта правосубъектностью необходимо учитывать правовые проблемы определения субъекта юридической ответственности в ситуациях, связанных с использованием ИИ. Без решения вопроса: кто именно и каким образом несет ответственность за любые действия с технологиями искусственного интеллекта и причиняемый этой технологией ущерб (например, при разглашении персональных данных или нарушении авторских прав) невозможно легальное и конструктивное использование такой технологии. Также важным аспектом, который необходимо учитывать при разработке юридических норм в области

---

<sup>3</sup> Рекомендация об этических аспектах искусственного интеллекта / Генеральная конференция ООН 9-24 сентября 2021 года. URL: <https://ifap.ru/ofdocs/unesco/airec.pdf> (Дата обращения 14.06.2025)

технологий искусственного интеллекта, является вопрос наделения определенными правами лица, по запросу которого с помощью технологий искусственного интеллекта создается тот или иной объект – изображение, музыкальное произведение или текст.

В данном вопросе представляется юридически корректным следующий подход: лицо, которое инициировало создание произведения с помощью технологий искусственного интеллекта и дорабатывало его после генерации (уточняло и дополняло детали и прочее), то есть внесло творческий вклад в создание этого объекта, должно считаться автором такого произведения. Такой подход позволит рассматривать нейросети как одну из возможных технологий для создания объектов авторского права и учитывать вклад человека при создании этого объекта как творческую составляющую. У человека, который создает произведение с помощью технологий искусственного интеллекта, возникают личные авторские права и исключительное право на это произведение, а также обязанность соблюдать права других лиц и не допускать заимствований из чужих произведений при создании своего объекта авторского права.

### ***Заключение***

В статье были рассмотрены основные вопросы соблюдения принципа гуманизма при создании произведений культуры и искусства с помощью технологий искусственного интеллекта. Основные проблемы в области правового регулирования произведений культуры и искусства, созданных с помощью ИИ, связаны с попытками противопоставить технологии человеческому интеллекту и наделять технологи несуществующими сверхспособностями. При таком подходе снижается ценность человеческого вклада в создание произведений, размывается понимание человека как творца и сути творчества. Такой подход может привести к снижению социальной значимости процесса творчества, поскольку результаты деятельности человека не будут иметь правовой защиты, а иные социальные нормы в данном случае работать не будут. Художник должен быть уверен, что созданная им картина не может безнаказанно копироваться с помощью технологий искусственного интеллекта, а может приносить ему доход.

Важно помнить, что исключение человека из любого общественного процесса создает невозможность выявить субъект ответственности за нарушения закона в этом процессе, компенсировать ущерб, причиненный людям. Если созданные с помощью технологий искусственного интеллекта произведения будут нарушать базовые принципы прав человека (например, запрет дискриминации по расовому или национальному признаку), вопрос о том, кто несет за это нарушение ответственность, будет иметь не только теоретическое, но и важное практическое значение. Нарушение этого принципа

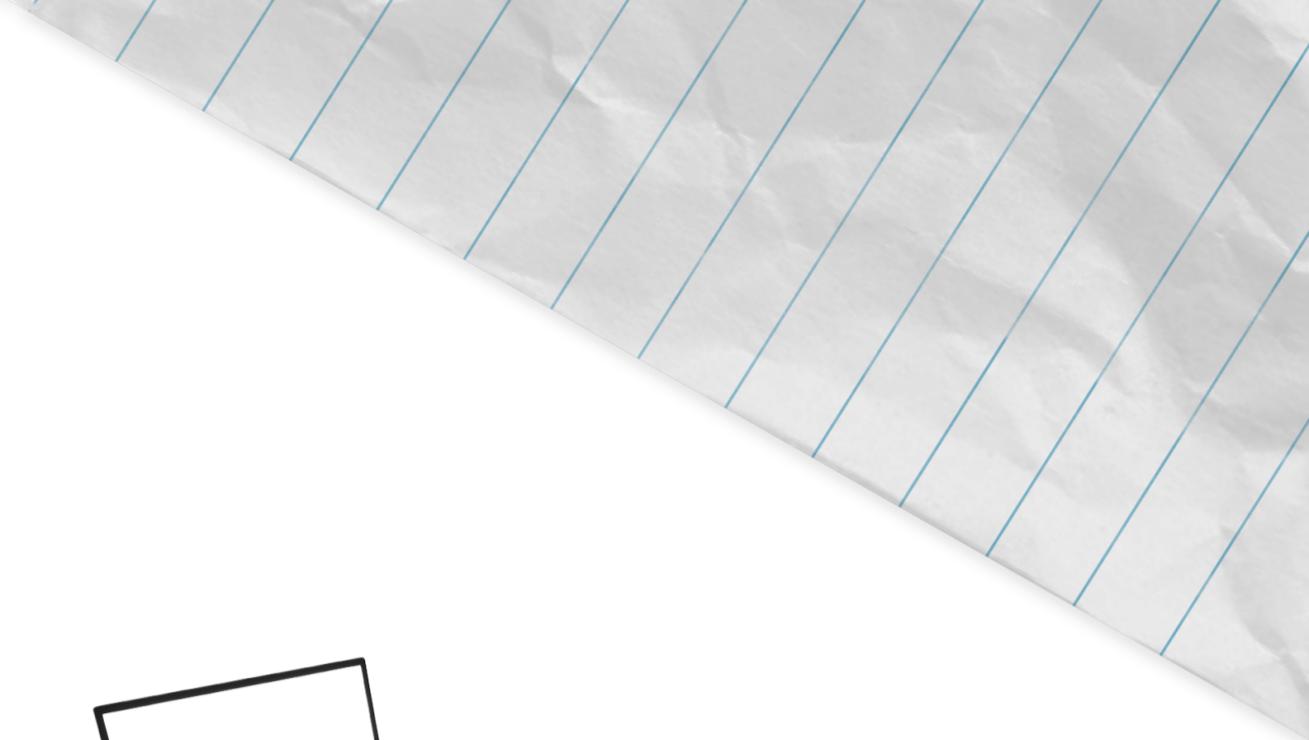
может повлечь за собой уголовную ответственность, а субъект преступления – всегда человек. Технология или механизм не могут быть признаны субъектом преступления. Исходя из вышесказанного, нам представляется важным при выборе концепции правового регулирования вопросов использования технологий искусственного интеллекта определить пределы их использования при создании произведений культуры и искусства и сохранить значимость творческого вклада человека в создание этих произведений.

### ***Литература***

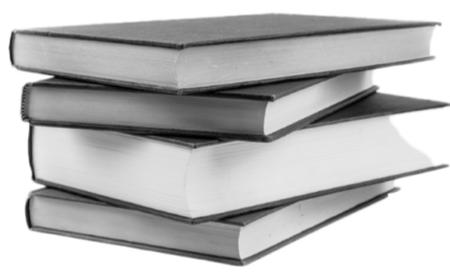
1. Баяк Д. А., Попова А. В. Правовые и этические проблемы искусственного интеллекта. М.: Прометей, 2022. 300 с.
2. Бруссард М. Искусственный интеллект. Пределы возможного / Пер. Е.Арье. М.: Альпина Пабlishер, 2020. 362 с.
3. Калятин В. О. Определение субъекта прав на результаты интеллектуальной деятельности, созданные с использованием искусственного интеллекта / Право. Журнал Высшей школы экономики. 2022. Т. 15. № 4. С. 24-50.
4. Кирсанова Е. Е. Обзор основных теорий определения правового режима объектов, созданных искусственным интеллектом / [Электронный ресурс] «Закон». 2023. № 9. URL: <https://zakon.ru/publication/igzakon/10469> (Дата обращения 12.09.2025)

### ***References***

1. Bayuk D.A., Popova A.V. Pravovy`e i e`ticheskie problemy` iskusstvennogo intellekta [Legal and Ethical Issues Related to Artificial Intelligence]. M.: Prometej, 2022. 300 p. (in Russian)
2. Brussard M. Iskusstvenny`j intellekt. Predely` vozmozhnogo [Artificial Intelligence. The Limits of Possibility] / Per. E.Ar`e. M.: Al`pina Pablisher, 2020. 362 p. (in Russian)
3. Kalyatin V. O. Opredelenie sub`ekta prav na rezul`taty` intellektual`noj deyatel`nosti, sozdanny`e s ispol`zovaniem iskusstvennogo intellekta [Determining the Subject of Rights to the Results of Intellectual Activity Created Using Artificial Intelligence] // Pravo. Zhurnal Vy`sshej shkoly` e`konomiki. 2022. T. 15. № 4. Pp. 24-50. (in Russian)
4. Kirsanova E. E. Obzor osnovny`x teorij opredeleniya pravovogo rezhima ob`ektov, sozdanny`x iskusstvenny`m intellektom [Overview of the Main Theories for Determining the Legal Regime of Objects Created by Artificial Intelligence] / [Electronic resource] «Zakon». 2023. № 9. URL: <https://zakon.ru/publication/igzakon/10469> (accessed 12.09.2025). (in Russian)



# ПЕДАГОГИКА



**Борисов Игорь Альбертович,**

кандидат философских наук, доцент ВАК, доцент кафедры теории и истории культуры Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, ORCID ID 0000-0002-7851-3813, РИНЦ SPIN: 8186-7133, mibia@yandex.ru

**Трапезникова Людмила Сергеевна,**

доцент кафедры мастерства художника мультимедиа Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, РИНЦ SPIN: 6553-2624, Ludmila.trapeznikova@gmail.com

УДК 004.928

## **Взаимосвязь хроматического кода и цветопартитуры в анимационном искусстве: теоретико-методологический аспект**

**Аннотация:** предмет исследования – взаимосвязь хроматического кода и цветопартитуры как инструмент, направленный на достижение эмоционального катарсиса в анимационном искусстве. Актуальность исследования обусловлена необходимостью преодоления разрыва между технической подготовкой студентов-аниматоров и их способностью к созданию эмоционально насыщенных визуальных образов, что является ключевым требованием для современной анимации, особенно в формате «короткого метра». Цель статьи – проанализировать условия формирования у будущих художников способности к сознательному конструированию цветопартитуры на основе знания хроматического кода для управления эмоциями зрителя. Методология работы основана на семиотическом анализе визуальных практик, теории цветовосприятия И. В. Гете и герменевтике педагогического процесса. Результаты демонстрируют, что интеграция упражнений на драматургию цвета в академический курс трансформирует интуитивное цветовосприятие в осознанный инструмент и является необходимым условием для достижения эффекта катарсиса у зрителя от готового произведения. Выводы подчеркивают, что предложенные идеи представляют собой модель синтеза технических навыков и образного мышления, актуальную для современного художественного образования.

**Ключевые слова:** хроматический код, цветопартитура, анимация, педагогика искусства, семиотика, катарсис, визуальный образ, эмоция, драматургический рисунок

**Igor A. Borisov,**

PhD, Associate Professor of the Higher Attestation Commission, Associate Professor of the Department of Theory and History of Culture, GTR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284, Russia, ORCID ID 0000-0002-7851-3813, RSCI SPIN: 8186-7133, mibia@yandex.ru

**Lyudmila S. Trapeznikova,**

Associate Professor of the Department of Multimedia Artist's Skills, GTR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow, 125284, Russia, RSCI SPIN: 6553-2624, Ludmila.trapeznikova@gmail.com

UDC 004.928

## **The Relationship Between Chromatic Code and Color Score in Animation Art: Theoretical and Methodological Aspects**

**Abstract.** The subject of the research is the relationship between the chromatic code and the color palette as a tool aimed at achieving emotional catharsis in animation art. The relevance of the research is due to the need to bridge the gap between the technical training of animation students and their ability to create emotionally intense visual images, which is a key requirement for modern animation, especially in the «short meter» format. The purpose of the article is to analyze the conditions for the formation of future artists' ability to consciously design color settings based on knowledge of the chromatic code to control the emotions of the viewer. The methodology of the work is based on the semiotic analysis of visual practices, J.W. Goethe's theory of color perception and the hermeneutics of the pedagogical process. The results demonstrate that the integration of exercises on color drama into an academic course transforms intuitive color perception into a conscious tool and is a prerequisite for achieving a cathartic effect for the viewer from the finished work. The conclusions emphasize that the proposed ideas represent a model of synthesis of technical skills and imaginative thinking, relevant for modern art education.

**Keywords:** chromatic code, color scheme, animation, pedagogy of art, semiotics, catharsis, visual image, emotion, dramatic drawing

## **Введение**

Одно из противоречий современного художественного образования в области анимации заключается в том, что, с одной стороны, существует устойчивая традиция глубокой академической подготовки по рисунку и живописи, направленная на формирование безупречного технического навыка. С другой стороны, производство анимационного кино, особенно в условиях доминирования короткометражных и сериальных форм, предъявляет жесткие требования к эмоциональной выразительности и драматургической плотности визуального образа, который должен мгновенно доносить идею до зрителя. Зачастую выпускник, виртуозно владеющий техникой, оказывается неспособен наполнить свой эскиз смыслом и эмоцией, что приводит к созданию визуально бедных, «плоских» произведений.

**Актуальность** работы определяется необходимостью теоретико-методологического осмысления педагогических методик, позволяющих преодолеть этот разрыв. В эпоху перенасыщения визуальным контентом способность анимационного произведения вызывать сильный эмоциональный отклик становится его ключевым конкурентным преимуществом. Следовательно, задача воспитания художника-автора, способного сознательно, с пониманием глубинного культурного контекста оперировать цветом и тоном как инструментами драматургии, выходит на первый план. **Новизна** исследования заключается в рассмотрении данной педагогической практики не только в узкоприкладном, но и в широком культурологическом и семиотическом ключе. Конструирование цветопартитуры анимационного фильма анализируется как технология расшифровки и целенаправленного применения культурных (хроматических) кодов, заложенных в цветовых архетипах. Уточняется понятие «хроматический код» как система связей между цветом и эмоцией. **Цель** статьи – проанализировать теоретические и практические условия формирования у будущих художников-аниматоров способности к созданию целостной «цветопартитуры» – системы цветового и тонального решения, подчиненного драматургической задаче и направленной на достижение эмоционального катарсиса у зрителя.

### **Задачи** исследования:

- рассмотреть теоретические основы метода в контексте учения о цвете И. В. Гете;
- уточнить терминологический аппарат – *хроматический код* и *цветопартитура*;
- описать механизм перевода интуитивного цветовосприятия в осознанный инструмент в рамках педагогического процесса;

– проследить связь между индивидуальным эмоциональным переживанием художника-аниматора и последующей трансляцией эмоции зрителю.

**Методы исследования** включают семиотический анализ (рассмотрение визуального языка анимации как знаковой системы), герменевтический анализ трудов И. В. Гете, а также метод кейс-обучения, применяемый для анализа конкретных педагогических техник. **Степень разработанности проблемы.** Теоретической основой исследования выступают фундаментальные работы по семиотике визуального образа и психологии искусства Ю. М. Лотмана [4], Р. Барта [2], Р. Арнхейма [1]. Учение И. В. Гете о цвете является ключевым для понимания эмотивного потенциала цвета [3]. Теория цвета Йоханнеса Иттена является наряду с работами Гете основой колористики [7]. Среди современных российских исследований назовем работу О. В. Петрухиной [6]. Понятие хроматического кода применяется в гуманитарных исследованиях не так часто, упомянем исследование Л. В. Никифоровой и Н. Н. Розановой [5]. При этом взаимосвязь хроматического кода и цветопартитуры является недостаточно изученной, что и определяет **новизну** данного исследования.

## ***Раздел 1. Теоретическая рамка: цвет как культурный код.***

### ***Наследие И. В. Гете***

Фундаментальной основой данного исследования выступает синтез натурфилософского учения Иоганна Вольфганга Гете о цвете с современным семиотическим и культурологическим подходом. Такой синтез позволяет преодолеть ограниченность чисто физикалистских трактовок визуального восприятия и раскрыть цвет как многомерный феномен, находящийся на пересечении физиологии зрения, психологии эмоций, культурных традиций и художественной практики. В предлагаемой концепции цвет понимается не как пассивное физическое свойство, но как активный смыслообразующий инструмент в процессе коммуникации между творцом и реципиентом.

### ***Критика физикалистского подхода: Гете vs. Ньютон***

Центральным объектом критики Гете в его фундаментальном труде «Учение о цвете» (1810) выступала ньютоновская оптическая парадигма, редуцировавшая цвет к механистическому следствию преломления бесцветного света. Если Ньютон рассматривал цвет как объективную физическую данность, поддающуюся математическому измерению через длину волны, то Гете предлагал принципиально иной, феноменологический подход. Для него цвет – это не объективная реальность, а продукт сложного взаимодействия света и тьмы, опосредованного средой (мутной, прозрачной, полупрозрачной) и, что особенно важно, воспринимающим сознанием.

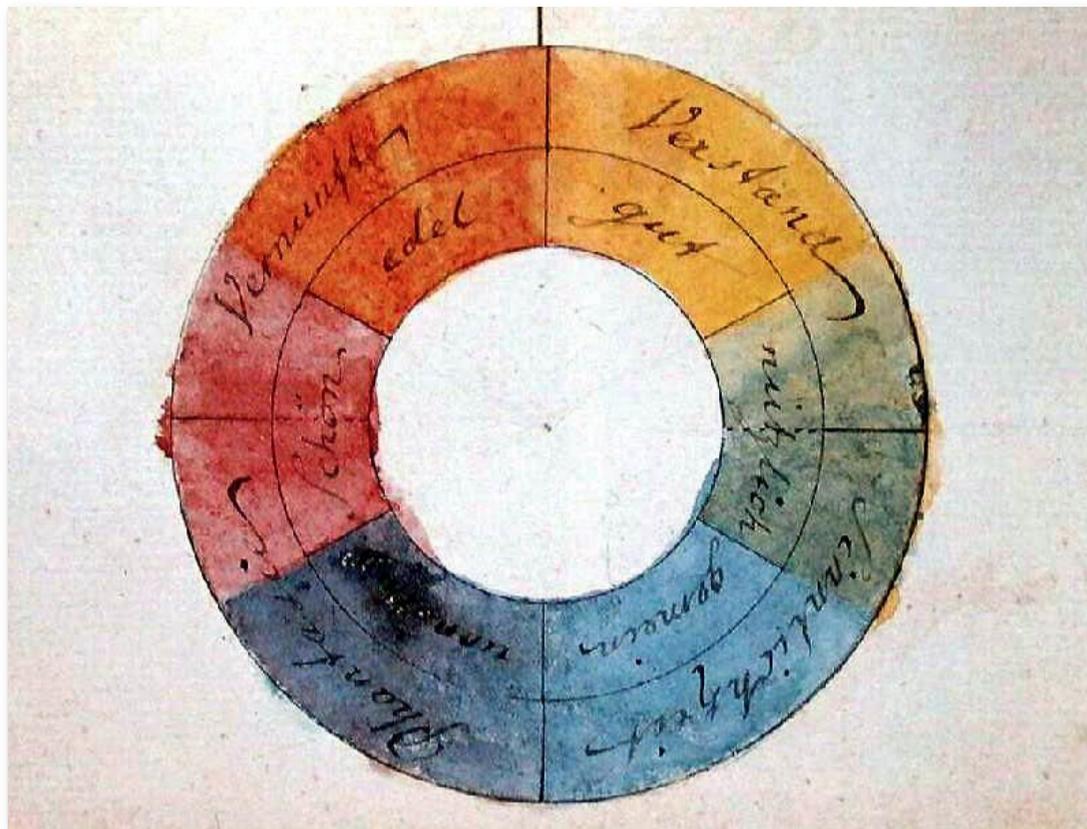
Гетевский эксперимент принципиально отличался от ньютоновского. Если Ньютон пропускал луч света через призму в затемненной комнате, добиваясь его разложения на спектр, то Гете рассматривал взаимодействие света и тени через призму, обращая внимание на возникновение цветовых полей на границах светлого и темного. Это привело его к формулировке ключевого тезиса: цвет есть элементарное явление природы, данное нам в ощущениях, которое проявляется через диалектику разделения и противопоставления, смешения и соединения, усиления и ослабления. Таким образом, цвет изначально понимается Гете как диалектическая и реляционная категория, существующая лишь в системе оппозиций (свет – тьма, яркое – темное). Его методология была по своей сути герменевтической: он стремился не объяснить цвет через математические формулы, но понять его смысл через непосредственное опытное восприятие и интроспекцию. Этот подход предвосхищает многие положения феноменологии Эдмунда Гуссерля с ее призывом «к самим вещам!» (zu den Sachen selbst!), то есть к непосредственному опыту восприятия, свободному от наслоений готовых теоретических конструкций.

### ***Анализ ключевых высказываний из «Учения о цвете»***

Наиболее значимым для нашего исследования является раздел работы Гете «Чувственно-нравственное действие цветов», где автор детально анализирует психоэмоциональное воздействие различных цветов. Именно здесь формулируются ключевые положения для понимания хроматического кода – системы связей между цветом и эмоцией. Цитата: «Цвет оказывает известное действие на чувство зрения, к которому он преимущественно приурочен, а через него и на душу. Это действие бывает специфическое, если он взят в отдельности, гармоническое или негармоническое, часто также характеристическое, если сопоставлено несколько цветов, но всегда определенное и значительное, и оно примыкает к сфере нравственного» [3, с. 355]. Эта емкая формулировка содержит несколько принципиально важных тезисов. Во-первых, Гете четко указывает на опосредованный характер воздействия цвета – через орган зрения на душу (психику). Во-вторых, он дифференцирует это воздействие в зависимости от контекста: отдельный цвет действует специфически, сочетания цветов создают гармонические или характеристические эффекты. В-третьих, и это самое главное, Гете прямо связывает цветное воздействие со сферой нравственного, то есть с этико-эмоциональными аспектами человеческого существования.

Другое важное положение: «Опыт учит нас, что отдельные цвета вызывают особые душевные настроения» [3, с. 349]. Здесь Гете эмпирически констатирует то, что современная психология

экспериментально подтвердит лишь два столетия спустя – цвет обладает прямой эмоциональной валентностью, способностью вызывать аффективные реакции, минуя когнитивное опосредование.



Илл. 1. Цветовой круг И. В. Гете, 1809 г.<sup>1</sup>

Гете детально описывает эмоциональные качества различных цветов. Желтый излучает «тепло и благодушие», создает бодрое настроение. Красный (пурпурный) внушает «благоговение и достоинство», ассоциируется с серьезностью и величием. Синий вызывает чувство «холода и пустоты», навеивает настроение покоя, но также и печали. Зеленый дает реальное удовлетворение, создает ощущение покоя и гармонии.

Важно отметить, что Гете не просто перечисляет эмоциональные соответствия, но выстраивает целостную систему, основанную на принципе полярности «плюса» и «минуса» цветового воздействия. Эта система, несмотря на свой умозрительный характер, демонстрирует удивительную проницательность и находит свое подтверждение во многих современных исследованиях в области психологии восприятия.

### **От чувственного восприятия к культурному коду**

Гетевское понимание «чувственно-нравственного действия» цвета имеет два взаимосвязанных уровня: универсальный физиологический и вариативный культурно-символический.

<sup>1</sup> Источник изображения: [https://en.wikipedia.org/wiki/Color\\_wheel?ysclid=mg6tjusxtd422337966](https://en.wikipedia.org/wiki/Color_wheel?ysclid=mg6tjusxtd422337966) (Дата обращения 15.07.2025)

Первый уровень основан на биологических особенностях человеческого восприятия. Универсальные психофизиологические реакции на цветовые стимулы коренятся в самой природе зрительного аппарата и нервной системы человека. Длинноволновые цвета (красный, оранжевый) объективно воспринимаются как «теплые», вызывают активизацию нервной системы, ассоциируются с энергией, опасностью, активностью. Коротковолновые цвета (синий, фиолетовый) воспринимаются как «холодные», оказывают успокаивающее действие, ассоциируются с покоем, дистанцией, меланхолией. Эти реакции являются транскультурными и универсальными. Однако на этот универсальный фундамент накладывается сложная система культурных кодификаций. Культурный код – это система условных соответствий между знаком и значением (эмоцией, идеей, социальным статусом), исторически сложившаяся в рамках определенной культурной традиции. Если мы затрагиваем систему соответствий между цветом как знаком и его значением, тогда мы используем понятие хроматический код, который выступает по отношению к понятию культурный код как частное к общему.

Культурное опосредование цветового восприятия происходит через несколько механизмов:

1. Языковые и понятийные системы – различные культуры по-разному категоризируют цветовой спектр, что влияет на его восприятие (известная гипотеза лингвистической относительности Сепира-Уорфа).
2. Религиозные и мифологические традиции – символика цвета в различных религиозных системах (например, в одних культурах белый цвет – символ чистоты, а в других – символ траура).
3. Социально-исторический контекст – изменение цветовых предпочтений и символических значений в разные исторические эпохи (например, пурпурный как цвет императорской власти в Риме).
4. Художественные практики – становление определенных цветовых палитр и их символических значений в истории искусства.

Таким образом, хроматический код всегда существует в двух измерениях – универсально-биологическом и культурно-историческом. Современная семиотика, в частности, работы таких теоретиков, как Ролан Барт и Юрий Лотман, дает инструментарий для анализа того, как цвет функционирует как знак в рамках «вторичных моделирующих систем» [2], [4]. Лотман в своей теории семиосферы показал, что культурные коды существуют не изолированно, а в сложном взаимодействии, порождая новые смыслы на своих границах [4].

### ***Определение хроматического кода***

На основании вышеизложенного мы можем дать следующее определение хроматического кода: это устойчиво-вариативная система ассоциаций между цветовыми решениями (отдельными цветами, их сочетаниями, насыщенностью, тоном, фактурой) и определенными эмоционально-смысловыми комплексами (радость, тревога, покой и т. д.), функционирующая в рамках конкретной культурной традиции или художественной практики.

Хроматический код обладает следующими характеристиками:

1. Системность – цветовые значения не существуют изолированно, а образуют сложные системы оппозиций и взаимосвязей (теплое/холодное, активное/пассивное, земное/небесное и т. д.).
2. Иерархичность – одни цветовые коды являются доминирующими в определенную эпоху или в определенном виде искусства, другие занимают периферийное положение.
3. Динамичность – хроматические коды не являются раз и навсегда данными, они изменяются во времени, переосмысливаются, вступают в «диалог» с другими кодами.
4. Интермедиальность – цветовые коды способны транслироваться между различными видами искусства и медиа (живопись, кино, анимация, дизайн).
5. Эмотивная эффективность – способность вызывать непосредственный эмоциональный отклик, минуя рациональное осмысление.

В анимационном искусстве хроматический код становится мощным инструментом драматургии. Цветовая партитура фильма способна не только создавать эмоциональный фон, но и вести нарратив, раскрывать характеры персонажей, обозначать трансформации и кульминационные моменты. Мастерское владение хроматическим кодом позволяет художнику-аниматору выстраивать сложные многоуровневые сообщения, обращенные как к сознанию, так и к бессознательному зрителя. Таким образом, теоретическая рамка, основанная на учении Гете и дополненная современными семиотическими подходами, позволяет рассматривать цвет как мощный инструмент смыслообразования в анимационном производстве. Понимание механизмов работы хроматического кода становится основой для современного художника-аниматора, стремящегося создавать произведения, обладающие не только визуальной, но эмоциональной, а также смысловой глубиной. Но здесь мы сталкиваемся со следующей задачей – как воспроизвести механизмы работы хроматического кода в учебном процессе со всеми своими тонкостями? И здесь нам от теории придется перейти к педагогической практике.

## ***Раздел 2. Педагогическая практика как поле декодирования и кодирования***

Переход от теоретического понимания хроматического кода к его практическому освоению в художественном образовании представляет собой сложный педагогический процесс, требующий специальной методологии. Этот процесс можно описать как движение от декодирования существующих цветовых систем к сознательному кодированию новых визуальных сообщений. Педагогическая практика в этом контексте становится полем экспериментов, где студент учится не просто воспроизводить реальность, но говорить на языке цвета, используя его «грамматику и синтаксис» для выражения сложных эмоциональных и смысловых содержаний.

### ***Роль Мастера: от контролера техники к режиссеру-семиотику***

В традиционной системе образования роль преподавателя рисунка и живописи часто сводится к контролю за технической стороной работы – правильностью построения, точностью тональных отношений, качеством владения материалом. В предлагаемой модели роль педагога кардинально меняется – из контролера техники он превращается в «режиссера-семиотика», задача которого помочь студенту освоить язык цвета и научиться сознательно им пользоваться для актуальных задач анимационного производства.

Мастер как режиссер-семиотик выполняет несколько ключевых функций:

1. Функция декодера – помогает студенту «расшифровать» существующие цветовые коды в произведениях мастеров, в природе, в окружающей действительности. Совместный анализ работ известных художников и аниматоров, обсуждение использованных ими цветовых решений, их эмоционального и смыслового воздействия.
2. Функция катализатора – создает условия для эмоционального раскрытия студента, помогает преодолеть робость и страх ошибки, поощряет эксперименты и смелые цветовые решения.
3. Функция переводчика – помогает перевести эмоциональные состояния и образные представления в конкретные цветовые решения, найти адекватное цветовое выражение для сложных эмоций и смыслов.
4. Функция режиссера – ставит перед студентом сложные и разнообразные задачи, направленные на освоение всего спектра возможностей цвета, создает «сценарий» обучения, в котором каждое упражнение имеет свое место и значение.

5. Функция критика-аналитика – анализирует работы студентов не с точки зрения соответствия академическим нормам, а с точки зрения эффективности цветового решения, его эмоционального воздействия, соответствия поставленной задаче.

Важной особенностью работы Мастера является индивидуальный подход к каждому студенту. Разные студенты имеют разный цветовой опыт, разные эмоциональные особенности, разную степень восприимчивости к цвету. Задача Мастера – найти ключ к каждому, помочь раскрыть его индивидуальные цветовые возможности. Мастер работает не только с технической стороной цвета, но и с психологией цветовосприятия, помогает студенту осознать свои собственные цветовые ассоциации и предпочтения, понять их природу и научиться использовать их сознательно в творческой работе.

Еще одна важная функция Мастера – создание особой творческой атмосферы в мастерской, атмосферы доверия, открытости, готовности к эксперименту. Именно в такой атмосфере возможен подлинный творческий рост, преодоление стереотипов и открытие новых возможностей цвета. В процессе работы Мастер постепенно передает студенту инструменты для самостоятельной работы с цветом, учит его самому ставить себе задачи, анализировать результаты, развивать свою цветовую интуицию. Конечная цель – сделать студента самостоятельным творцом, сознательно владеющим языком цвета и способным использовать его для решения сложных художественных задач.

Таким образом, педагогическая практика в области цвета представляет собой сложный многомерный процесс, сочетающий техническое обучение с развитием эмоционального интеллекта, цветовой интуиции и образного мышления. Через систему специальных упражнений, особую методологию постановки задач и усовершенствованную роль преподавателя студент преодолевает психологические барьеры, учится декодировать существующие цветовые системы и сознательно «кодировать» новые визуальные сообщения, насыщенные эмоциональным и смысловым содержанием. Этот процесс является основой для подготовки художника-аниматора, способного создавать произведения, обладающие не только визуальным совершенством, но и эмоциональной глубиной и смысловой насыщенностью.

### ***От упражнения к фильму: цветопартитура как целостная система***

Переход от учебных упражнений к созданию полноценного анимационного произведения требует от художника принципиально иного уровня работы с цветом – способности мыслить целостными цветовыми системами, подчиненными драматургическим задачам фильма. Этот качественный скачок осуществляется через освоение концепции цветопартитуры – сложного синтетического инструмента,

позволяющего управлять не только визуальным восприятием, но и эмоциональным переживанием зрителя на протяжении всего хода фильма.

Цветопартитура представляет собой целостный замысел цветового и тонального решения фильма, подчиненный его драматургии и эмоциональному ритму. Термин, образованный по аналогии с музыкальной партитурой, неслучаен – он отражает глубинную связь между цветовым и звуковым оформлением произведения, их общую ритмическую и эмоциональную природу. Как музыкальная партитура определяет последовательность и характер звучания различных инструментов оркестра, так цветопартитура задает логику развития цветового решения анимационного фильма. Она включает в себя не только статичные цветовые схемы отдельных кадров, но и динамику их преобразования, ритмическое чередование цветовых акцентов, плавные или резкие переходы между цветовыми состояниями.

Цветопартитура функционирует на нескольких взаимосвязанных уровнях:

1. Уровень отдельного кадра – цветовая композиция и тональное решение каждого конкретного кадра, его внутренняя цветовая гармония или дисгармония.

2. Уровень эпизода – единство цветового решения группы кадров, объединенных общим настроением, местом и/или временем действия.

3. Уровень всего фильма – сквозное цветовое развитие, соответствующее общей драматургической арке произведения.

4. Уровень персонажа – индивидуальная цветовая характеристика героев, их цветовые лейтмотивы и трансформации.

5. Уровень символов – использование цвета для выражения ключевых тем и идей фильма.

Такая многоуровневая организация превращает цвет из декоративного элемента в активного участника повествования, несущего смысловую и эмоциональную нагрузку.

### ***Эволюция от случайного к системе: педагогическая стратегия***

Формирование у студента понимания необходимости целостного цветового решения – сложный педагогический процесс, требующий постепенного и систематического подхода. Этот процесс проходит несколько закономерных стадий, которые можно проследить в эволюции студенческого сознания.

На начальном этапе студент воспринимает цвет как свойство отдельных объектов – небо синее, трава зеленая, яблоко красное. Цветовые решения носят случайный, интуитивный характер, определяются преимущественно натуралистическим подходом. Даже выполняя драматургические упражнения, студент еще не видит связи между ними, не осознает возможности создания единой цветовой системы. Поворотным моментом становится осознание того, что цвет может быть не просто свойством объекта, но средством выражения отношения, эмоции, идеи. Через серию упражнений на передачу различных состояний одной и той же натуры студент открывает для себя, что цвет обладает собственной семантикой, способностью говорить на языке эмоций.

Следующий этап – понимание цветовых отношений и контрастов. Студент учится видеть не отдельные цвета, а их взаимодействие, осознает, что эмоциональное воздействие цвета зависит от его окружения, от соотношения с другими цветами. Это важный шаг к системному мышлению. Ключевой момент в эволюции – переход от работы с отдельными кадрами к мышлению в последовательностях. Студент начинает понимать, что цветовое решение каждого кадра должно быть связано с предыдущим и последующим, что цвет может развиваться, трансформироваться, вести зрителя по нарративу.

Завершающей стадией становится осознание необходимости общего замысла, предваряющего работу над фильмом. Студент приходит к пониманию, что цветопартитура – это не результат случайного наложения цветовых решений отдельных сцен, а изначальный замысел, определяющий все дальнейшие выборы цвета. Педагогическая стратегия на этом пути заключается в постепенном усложнении задач – от работы с отдельными кадрами через создание коротких цветовых этюдов (10-15 секунд) к разработке цветового решения для всей сцены и, наконец, для всего фильма. Каждый этап сопровождается анализом работ мастеров анимации, обсуждением использованных ими принципов цветопартитуры.

### ***Управление вниманием и эмоцией зрителя: механизмы воздействия***

Цветопартитура является мощным инструментом управления восприятием зрителя, позволяющим решать несколько важных задач драматургии. Управление вниманием осуществляется через создание визуальной иерархии в кадре. Яркие, насыщенные, теплые цвета привлекают внимание, в то время как приглушенные, холодные тона отступают на второй план. Контрастные цветовые акценты направляют взгляд зрителя к ключевым элементам композиции, важным для понимания сцены. Ритмическое чередование цветовых акцентов создает определенный пульс повествования, ускоряет или замедляет восприятие. Быстрая смена цветовых состояний может создавать ощущение напряженности, динамики, тогда как плавные, постепенно переходы вызывают чувство покоя, стабильности. Управление эмоциями происходит через сознательное использование эмоциональных оттенков различных цветов и их

сочетаний. Цветопартитура позволяет создавать сложные эмоциональные состояния, управлять настроением зрителя, подводить его к определенным переживаниям в ключевые моменты фильма.

Важным механизмом является использование цветовых контрастов для выделения кульминационных моментов. Резкое изменение цветового решения в ключевой сцене усиливает ее эмоциональное воздействие, подчеркивает значимость происходящего. Например, переход от насыщенной цветовой гаммы к монохромной в момент трагического события или, наоборот, взрыв цвета в кульминации радости.

Ведение по нарративу осуществляется через цветовые лейтмотивы и трансформации. Повторяющиеся цветовые схемы могут связывать различные эпизоды, создавать ассоциативные связи между персонажами и событиями. Постепенное изменение цветового решения может отражать развитие характеров, трансформацию мировоззрения героя. Цвет может служить и средством символического выражения ключевых тем фильма. Например, постепенное выцветание цвета может символизировать угасание жизни, потерю иллюзий, тогда как насыщение цветом – пробуждение, открытие нового мира. Особую роль играет цветовой ритм – чередование различных по настроению и интенсивности цветовых эпизодов. Правильно выстроенный цветовой ритм создает определенное дыхание фильма, соответствует его общей драматургической структуре.

### ***Достижение катарсиса: цвет как проводник эмоции***

В условиях лаконичности анимационной формы, особенно в коротком метре, где каждый кадр несет повышенную смысловую нагрузку, цвет становится одним из основных проводников эмоций, ведущих зрителя к катарсису – очищению через сопереживание. Катарсис в анимации достигается не через подробное психологическое развитие характеров (как в игровом кино), а через концентрацию выразительных средств, их максимальную насыщенность и точность. Цвет в этом смысле обладает уникальными возможностями – он способен мгновенно передавать сложные эмоциональные состояния, минуя вербальное опосредование. Согласованность цветового ритма фильма с хроматическим кодом целевой аудитории, а также со смысловой и эмоциональной кульминацией является необходимым условием достижения катарсиса у зрителя. Это означает, что развитие цветового решения должно точно соответствовать драматургическому развитию, подводить зрителя к кульминационной точке одновременно по смысловой, эмоциональной и визуальной линии.

Механизм катарсического воздействия цвета можно описать через несколько взаимосвязанных процессов:

1. Эмоциональное заражение – непосредственное воздействие цвета на эмоциональную сферу зрителя, вызывающее определенные аффективные состояния.

2. Символическое соучастие – когда цветовые образы выступают как символы универсальных переживаний, позволяющие зрителю отождествиться с опытом героев.

3. Эстетическое потрясение – момент интенсивного цветового воздействия, выводящий зрителя из состояния привычного восприятия, открывающий новые измерения переживания.

4. Катарсическое очищение – завершающая фаза, когда через интенсивное цветовое переживание происходит эмоциональная разрядка, чувство очищения и просветления.

Ярким примером такого воздействия может служить кульминационная сцена в анимационном фильме, где цветовое решение достигает максимальной интенсивности, резко контрастируя с предыдущим развитием. Этот цветовой «взрыв» вызывает у зрителя сильный эмоциональный отклик, ведущий в идеале к катарсическому переживанию. Важно отметить, что катарсическое воздействие возможно только при условии целостности и внутренней непротиворечивости цветопартитуры. Случайные, неоправданные цветовые решения, несоответствие хроматическому коду, принятому в данной конкретной культуре, разрушают эмоциональное доверие зрителя, препятствуют достижению катарсиса.

Таким образом, освоение концепции цветопартитуры в контексте знания и понимания хроматического кода целевой аудитории представляет собой поворотный момент в профессиональном становлении художника-аниматора. Это переход от работы с отдельными цветовыми решениями к созданию целостных и понятных зрителю цветовых систем, от интуитивного использования цвета к сознательному проектированию его воздействия, от решения локальных задач к управлению всем комплексом эмоциональных и смысловых аспектов фильма. Цветопартитура основанная на релевантном хроматическом коде, становится тем инструментом, который позволяет аниматору говорить на понятном зрителю языке человеческих эмоций, достигать подлинной художественной выразительности и вести зрителя к глубокому катарсическому переживанию.

### ***Заключение***

Проведенное теоретико-практическое исследование позволяет сделать ряд выводов о природе и функциях цвета в анимационном искусстве, а также о методах педагогической работы по формированию цветовой культуры у будущих художников-аниматоров.

Анализ теоретических предпосылок и практических методик свидетельствует о том, что проблема работы с цветом в анимации выходит далеко за рамки технического мастерства и затрагивает глубинные вопросы хроматических кодов, визуальной коммуникации, эмоционального воздействия и смыслообразования. Особую значимость имеет акцент на том, что последовательная работа с драматургическими упражнениями естественным образом подводит студента к необходимости мыслить целостными цветовыми системами – цветопартитурами.

Цветопартитура, понимаемая как аналог музыкальной партитуры в визуальном искусстве, становится тем инструментом, который позволяет художнику-аниматору управлять не только визуальным восприятием, но и в том числе, эмоциональным переживанием зрителя на протяжении всего фильма. В данной модели рассматривается формирование у студента способности идти от хроматического кода через создание цветопартитуры к созданию необходимых условий для эмоционального катарсиса через цветовое решение. В условиях лаконичности анимационной формы, особенно в коротком метре, цвет становится мощным проводником эмоции, способным мгновенно передавать сложные эмоциональные состояния и вести зрителя к интенсивному катарсическому переживанию. Научная новизна данного исследования заключается в рассмотрении глубинного культурного контекста педагогического процесса в анимации через призму синтеза семиотического подхода и теории цвета И. В. Гете. Такой синтетический подход позволяет вывести дискуссию о методах обучения художников-аниматоров из сугубо прикладной плоскости в область культурологии искусства. Педагогическая практика работы с цветом в анимации рассмотрена как технология декодирования и кодирования культурных смыслов. Метод драматургических упражнений интерпретирован не как набор технических приемов, а как утонченная практика освоения языка цветовых кодов, позволяющая студенту стать активным участником культурного диалога, а не просто исполнителем технических заданий.

Теоретическая рамка исследования, объединяющая натурфилософский подход Гете, теорию цвета Иттена с современными семиотическими концепциями, позволила раскрыть цвет как многомерный феномен, находящийся на пересечении физиологии восприятия, психологии эмоций, культурных традиций и художественной практики. Такой междисциплинарный подход открывает новые возможности для анализа визуальных искусств в целом и анимации в частности. Теоретическое уточнение и прояснение взаимосвязей понятий «хроматический код» и «цветопартитура» представляет вклад в теоретико-методологический аппарат современной анимации. Эти понятия позволяют более адекватно описывать и анализировать сложные процессы цветового решения анимационных фильмов, выходя за рамки традиционных систем описания.

Проведенное исследование открывает несколько перспективных направлений для дальнейшей научной работы в области теории и практики анимации.

Первое направление связано с возможностью применения предложенного подхода для анализа конкретных анимационных фильмов. Необходима разработка методологии анализа цветопартитуры, которая позволила бы систематически исследовать цветовое решение анимационных произведений различных жанров и стилей, а также относящихся к разным историческим периодам. Такой анализ мог бы выявить универсальные и специфические закономерности использования хроматического кода в анимации, проследить эволюцию цветовых решений в истории искусства. Особый интерес представляет сравнительный анализ цветопартитур в разных национальных анимационных школах. Культурная специфика цветового восприятия, безусловно, находит отражение в анимационных произведениях, созданных в разных культурных традициях. Сравнительное исследование могло бы выявить характерные особенности российской, японской, французской, американской и др. анимации с точки зрения использования цвета как средства выражения культурной идентичности.

Второе направление могло быть связано с дальнейшей разработкой и совершенствованием педагогической методики работы с цветом. Необходимы экспериментальные исследования эффективности различных упражнений, разработка оптимальных критериев оценки цветовых решений студентов, создание подробных методических рекомендаций для преподавателей анимации.

Третье направление – исследование психологических механизмов воздействия цвета в анимации. Современная психология и нейронауки предлагают новые методы изучения восприятия цвета, которые могли бы быть применены к исследованию анимационных произведений.

Четвертое направление связано с изучением влияния цифровых технологий на цветовую культуру в анимации. Цифровые инструменты предоставляют художникам принципиально новые возможности работы с цветом, что неизбежно влияет на цветовое решение современных анимационных фильмов. Необходим анализ того, как технологические изменения трансформируют эстетику цвета в анимации.

Пятое направление – исследование взаимовлияния цветовых решений и хроматического кода в анимации и других видах визуальных искусств (кино, видеоигры, цифровое искусство). В условиях современной визуальной культуры происходит интенсивный обмен приемами и решениями между различными медиа, что создает богатый материал для компаративистских исследований.

В заключение следует отметить, что проведенное исследование подтверждает ценность релевантных хроматическому коду цветовых решений как средства художественной выразительности в анимации и необходимость усовершенствований в процессе обучения работе с цветом, в частности,

синтеза преподавания рисунка и мастерства. Данный взгляд открывает новые возможности для подготовки будущих художников-аниматоров, способных создавать эмоционально насыщенные и смысловые произведения, отвечающие вызовам современной визуальной культуры.

### ***Литература***

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Архитектура-С, 2007. 392 с.
2. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / Пер. с фр. Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. 616 с.
3. Гете И. В. К учению о цвете. Хроматика. Избранные сочинения по естествознанию. М.: Изд-во АН СССР, 1957. 452 с.
4. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблема киноэстетики / Об искусстве. СПб.: Искусство СПб, 1998. С. 288-372.
5. Никифорова Л. В., Розанова Н. Н. Хроматический код власти: культурная история и современная народная символизация / Международный журнал исследований культуры. 2022. №4. С. 131-147.
6. Петрухина О. В. Цвет в российской и советской анимации как инструмент визуальной экспрессии: исследование возможностей / Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. СПГХПА. Санкт-Петербург, 2024. С. 288-295.
7. Itten J. The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color. New York: John Wiley & Sons, 1974. 155 p.

### ***References***

1. Arnheim R. Iskusstvo i vizual'noe vospriyatie [Art and Visual Perception]. M.: Arkhitektura-S, 2007. 392 p. (in Russian)
2. Bart R. Izbrannye raboty: Semiotika: Poehtika: [Selected Works: Semiotics: Poetics] Per. s fr. / Sost., obshch. red. i vstup. st. G. K. Kosikova. M.: Progress, 1989. 616 p. (in Russian)
3. Gete I. V. K ucheniyu o cvete. Khromatika. Izbrannye sochineniya po estestvoznaniyu [On the Doctrine of Color. Chromatics. Selected Works on Natural Science]. M.: Izd-vo AN SSSR, 1957. 452 p. (in Russian)
4. Lotman YU. M. Semiotika kino i problema kinoehstetiki [Semiotics of Cinema and the Problem of Cinema Esthetics] / Ob iskusstve. SPb.: Iskusstvo SPb, 1998. Pp. 288-372. (in Russian)
5. Nikiforova L.V., Rozanova N.N. Khromaticheskij kod vlasti: kul'turnaya istoriya i sovremennaya narodnaya simbolizaciya [The Chromatic Code of Power: Cultural History and Contemporary Folk Symbolization] / Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury. 2022. №4. Pp. 131-147. (in Russian)

6. Petrukhina O. V. Cvet v rossijskoj i sovetskoj animacii kak instrument vizual'noj ehkspressii: issledovanie vozmozhnostej [Color in Russian and Soviet Animation as a Tool of Visual Expression: a Study of Possibilities] / Materialy IV Vserossijskoj nauchno-praktičeskoj konferencii c mezhdunarodnym uchastiem. SPGKHPA. Saint Petersburg, 2024. Pp. 288-295. (in Russian)
7. Itten J. The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color. New York: John Wiley & Sons, 1974. 155 p



# ПЕРВОЕ СЛОВО В НАУКЕ



**Наводничая Каролина Георгиевна,**

студентка третьего курса кафедры кино-, теледраматургии Института кино и телевидения (ГИТР), 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., 32А, ORCID ID: 0009-0007-4297-8516, caroline.navod@mail.ru

Научный руководитель **А. В. Брынцев**, доцент кафедры кино-, теледраматургии Института кино и телевидения (ГИТР)

УДК 791.3/ 004.89

## **Философия нейросети и судьба алгоритмического кинематографа новых медиа**

**Аннотация:** предмет исследования связан с проблемой проникновения нейросетей в творческий процесс создания кинематографа. В статье выявляются философские основания присутствия нейросети в искусстве, а также идейная, смысловая составляющая творческой деятельности искусственного интеллекта на примере двух современных кинокартин, выполненных с помощью средств нейросети, что определяет новизну исследования. В качестве методологической основы мы опираемся на широкий круг исследователей от Античных философов (Аристотель, Платон) до современных теоретиков кино (С. М. Эйзенштейн, З. Кракауэр, А. Базен), что служит философской базой решения многих проблем и задач, связанных с развитием искусственного интеллекта и его участием в медиакультуре. Для более глубокого и наглядного понимания специфики работы искусственного интеллекта в процессе исследования анализируются сенсуалистическая теория Дж. Локка и теория Р. Стернберга о креативности. В результате исследования автор раскрывает многогранность темы искусственного интеллекта и акцентирует внимание на тезисе о том, что нейросеть не может существовать отдельно от человека и является его симулякром, но при этом претендует на роль «искусственного Творца» нашей современности. В статье опровергается заключение о том, что принципы работы нейросети могут нести лишь исключительное благо для человека, обнажая многочисленные проблемы философского, эстетического и концептуального характера.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект, нейросеть, ИИ, сенсуализм, кинематограф, философия, симулякр, компиляция, автоматизирование, Творец

**Karolina G. Navodnichaya,**

a Third-year Student of the Film and Television Dramaturgy Department,  
GITR Film and Television School, 32A Khoroshevskoe Shosse, Moscow,  
125284, Russia, ORCID ID: 0009-0007-4297-8516, caroline.navod@mail.ru

Scientific Supervisor **A. V. Bryntsev**, Associate Professor of the Film and  
Television Dramaturgy Department, GITR Film and Television School

UDC 791.3/ 004.89

## **Philosophy of Neural Networks and the Fate of Algorithmic Cinema of New Media**

**Abstract.** The subject of the research is related to the problem of neural network penetration into the creative process of cinematography creation. The article reveals the philosophical foundations of the presence of a neural network in art, as well as the ideological and semantic component of the creative activity of artificial intelligence using the example of two modern films made using neural network tools, which determines the novelty of the research. As a methodological basis, we rely on a wide range of researchers from Ancient philosophers (Aristotle, Plato) to modern film theorists (S. M. Eisenstein, Z. Krakauer, A. Bazin), which serves as a philosophical basis for solving many problems and tasks related to the development of artificial intelligence and its participation in the country's mediaculture. For a deeper and clearer understanding of the specifics of the work of artificial intelligence in the course of research, the sensationalist theory of J. R.R. Tolkien is analyzed. Locke and R. Sternberg's theory of creativity. As a result of the research, the author reveals the versatility of the topic of artificial intelligence, and focuses on the thesis that a neural network cannot exist separately from a person and is his simulacrum, but at the same time claims to be the «artificial Creator» of our modernity. The article refutes the conclusion that the principles of the neural network can only bring exceptional benefits to humans, exposing numerous problems of a philosophical, aesthetic and conceptual nature.

**Keywords:** artificial intelligence, neural network, AI, sensualism, cinematography, philosophy, simulacrum, compilation, automation, CreatorA

## **Введение**

*Как темная река струится время,  
Проистекая из первоисточка,  
Который именуют вечным завтра.*

Мигель де Унамуно<sup>1</sup>

Интеграция искусственного интеллекта во все сферы общества является **актуальной** проблемой современной культуры, затрагивающей этические и философские аспекты. В данной статье мы сконцентрируемся на вопросах влияния нейросети на творческий процесс создания кинематографа, что определяет **предмет** исследования. Наша **цель** – выявить потенциал искусственного интеллекта и проследить сложный акт взаимодействия человека с нейросетью в ходе создания кинопроизведения. Для этого мы ставим перед собой **задачу** выявить потенциал самоопределения человека без нейроподдержки и систематизации искусства как компьютерной программы.

Алгоритмическим кинематографом можно по праву называть кинематограф с применением нейросетей, которые широко используются в наши дни для создания игровых сценариев, CG графики, анимации, музыкальных композиций, живописи и др. Однoboкo будет причислять появление нейросети лишь технологическому, научному прогрессу, поскольку на ее появление издавна указывали философы и писатели в своих размышлениях о сознании человека, о будущем мира. Тем важнее проанализировать, насколько далеко может зайти искусственный интеллект в создании медиа творчества, и как при этом трансформируются духовно-нравственные ценности самого человека. В статье отводится большое внимание раскрытию роли искусства и философии нейроразума, в чем автор видит определенный упадок экранной культуры.

Труды ученых, которые использовались при написании данной статьи, можно разделить на следующие группы в соответствии с тематикой исследования.

*В первую очередь* были использованы труды древнегреческих философов, которые разъясняют понятие сознания человека и существования его в бытие. Сюда вошли диалоги Платона и его учения об эйдосах, а также «Органон» Аристотеля, посвященный логике, и трактат «Поэтика» о теории литературы и искусства.

---

<sup>1</sup> Сонет испанского поэта Мигеля де Унамуно «Описательная рифма» (сборник «Розарий лирических сонетов», 1910, XXXVIII).

*Во вторую группу* вошли философы периода Средневековой схоластики, которые рассуждали о проблеме взаимосвязи мышления и воли самого субъекта: Ф. Аквинский и И. Д. Скот.

*В третью группу* вошли представители как классической философской школы, так и философии рационализма эпохи просвещения. Их труды отражают предпосылки рождения искусственного интеллекта: Дж. Локк, Д. Декарт, Б. Спиноза, Г. Лейбниц, Т. Гоббс, Ф. Гегель.

*В четвертую группу* вошли работы современных ученых-специалистов в области искусственного интеллекта. Работы ученых отражают возможную репрезентацию искусственного интеллекта в будущем и опасность последствий его использования: Н. Бостром, С. Рассел, Р. Стернберг.

*Пятую группу* составили историки эстетики, писатели, которые уделяли внимание вопросам соотношения реальности и ее символического отображения, а также проблеме симулякра: В. В. Бычков, М. К. Мамардашвили, Ж. Бодрийяр.

Для лучшего раскрытия проблем, связанных с внедрением искусственного интеллекта в кинематограф, были включены труды теоретиков кино: С. М. Эйзенштейн, З. Кракауэр, А. Базен.

### ***Машина для стихов и прозы***

Еще в 1824 году Фаддей Булгарин – журналист и писатель пушкинской эпохи, в строках научно-фантастической повести «Правдоподобные небылицы, или Странствование по свету в XXIX веке» приходит к выводу, что рациональное творчество эклектики без «смысла и цели» порождает лишь пустоту. Сюжет повести типичен: главный герой засыпает в пещере на тысячу лет, а когда просыпается, оказывается в совершенно новом неизведанном ему мире. Повесть Булгарина высмеивает современное автору общество, но в наши дни предсказания выглядят не столько сатирой, сколько попыткой предвидеть развитие науки и техники. Так, автор предвидит подводные лодки, воздухоплавание и копировальные машины, а его главный герой повести находит: «...машину для делания стихов и машину для прозы (...) кузнечный мех, сжимаемый цилиндром, дул в ящик со словами, которые (...) выскакивали на шахматную доску в такт, под музыку. Чрез полчаса машина остановилась, и я прочел стихи, в которых нашел все слова на своем месте, меру, гармонию в стихах и богатые рифмы, – одним словом, все, кроме здравого смысла и цели»<sup>2</sup>.

По мысли Р. Декарта познание начинается с осознания самого себя как мыслящего существа: «Я мыслю, следовательно, я существую...» [12, с. 296]. При этом все остальное является менее надежным и

---

<sup>2</sup> Булгарин Ф. В. Правдоподобные небылицы, или Странствование по свету в XXIX веке // Мультимедийное издательство Стрельбицкого, 2022. С. 15.

может быть подвергнуто сомнению. Возникает вопрос, какую ценность под собой имеет неосознанный беспорядочно составной процесс мышления нейросети. Нейросеть причисляют к искусству, которое вызывает «безвозмездное» удовольствие, не связанное с практической пользой или понятием цели. Но можно ли, в таком случае, причислять ее к искусству? И. Кант считал, что «красота – целесообразность без цели» [13, с. 421]. Но насколько действительна красота, воссозданная нейросетью, или же она является подменной красотой? Через метод рассуждения Р. Стернберга оказывается, что «...для творчества необходима независимость мышления от стереотипов и внешнего влияния. Творческий человек самостоятельно ставит проблемы и автономно их решает» [21, с. 105], чего не допускает нейросеть, ведь она является программой шаблонного разрешения проблем.

Машина для прозы действует схожим образом, что и нейросеть: «...вышло довольно подробное описание города... я тотчас приметил напыщенность, пошлые изречения, чужие мысли и недостаток связи с целым, которые обнаруживали действие машины, а не ума»<sup>3</sup>. Такие машины, по мысли главного героя, могли бы стать хорошим подспорьем для плохих писателей: «[Изобретение] сохранялось втайне между пишущей братией и переходило... от безграмотного к бестолковому и обратно»<sup>4</sup>. Бесспорно, нельзя отрицать того факта, что нейросеть, обладает быстротой и оригинальностью мышления, чего зачастую недостает человеку. «Приобретаемый опыт человека тормозит принятие оригинальных решений в ситуации неопределенности», – подчеркивает Б. Азарян [1, с. 8]. Но оригинальность нейросети является безмотивационной, мотивация задается самим пользователем. Мотивация – важнейший творческий атрибут по мнению Р. Стернберга, служащий анализом творческого процесса, определением цели и задач будущего фильма.

Особенно важны для творчества, по теории Р. Стернберга:

1. **синтетическая способность** – новое видение проблемы, преодоление границ обыденного сознания. Нейросеть не способна дать свое видение проблемы, так как она основана на процессе подбора уже существующих понятий и может лишь комбинировать и собирать алгоритмы в форму искусственного произведения.

2. **аналитическая способность** – выявление идей, достойных дальнейшей разработки. Многие пользователи нейросети используют чаты GPT именно с этой целью: узнать разные варианты решения творческой проблемы, а затем аналитически отобрать подходящую версию. Сама нейросеть не способна к интеллектуальному отбору материала.

---

<sup>3</sup> Булгарин Ф. В. Правдоподобные небылицы, или Странствование по свету в XXIX веке // Мультимедийное издательство Стрельбицкого, 2022. С. 16.

<sup>4</sup> Булгарин Ф. В. Правдоподобные небылицы, или Странствование по свету в XXIX веке // Мультимедийное издательство Стрельбицкого, 2022. С. 16.

**3. практические способности** – умение других убеждать в ценности идеи. Однозначно, и этот пункт мышления неподвластен искусственному интеллекту.

Так, из данного исследования можно сделать вывод, что нейросеть, хоть и владеет оригинальностью к подходу решения разных задач, но креативностью она не обладает. Креативность – это способность производить новые идеи, продукты или процессы, которые отличаются от существующих. «Машины для стихов и прозы» лишают человека креативности и сенсуалистического восприятия мира.

### ***Нейросеть в контексте классической философии***

Многие представители классической философии, анализируя основные принципы работы разума человека и сущность алгоритмов его мышления, задавались вопросом о возможном возникновении искусственного интеллекта. Может ли автоматизированная машина мыслить разумно? Обладает ли она свойственными человеку психическими задатками и сознанием? Способна ли она чувствовать и размышлять? Эти и многие другие аспекты рассматривали ученые еще задолго до появления компьютеров.

Например, Платон, разрабатывая концепцию о «мире идей», так называемых эйдосов, отмечал, что знание не является следствием физического опыта, а представляет собой систему, к которой можно получить доступ [18]. Разум человека через мышление соприкасается с миром идей. Отсюда следует философское объяснение, что мышление может сосуществовать независимо от тела. Данные заключения Платона являются предтечей искусственного интеллекта, который «телом» не обладает. Аристотель, в свою очередь, акцентирует свое внимание на логике [3]. Его цель – систематизировать рассуждения по определенным правилам, являет собой первую попытку символической обработки информации, а вместе с этим идею о том, что рассуждение может быть механически воспроизводимо какой-либо автоматизированной системой.

Чуть позже вопрос о всемогущем уме, о «божественном интеллекте», был обозначен в философии Средневековой схоластики. Ф. Аквинский [2] и И. Д. Скот [19] задавались вопросом: могут ли знания существовать без субъекта, обладающего волей. Отсюда становится очевидным существование явления разума без телесности, что уже в будущем ознаменует явление искусственного интеллекта.

В эпоху Нового времени появляются первые теоретические предпосылки возникновения науки об искусственном интеллекте. Одним из первых, кто обратил внимание на сопоставление умственных способностей человека и машины, был Р. Декарт. Разработанная ученым теория о дуальном, то есть

телесном и духовном, предполагала наличие возможности мышления не только у человека [12]. Декарт рассматривал возможность создания мыслящей машины человеком. Отделение тела от разума, по мнению философа, является предвестником и раскрывает возможность создания искусственного мышления, в частности, для нас – рождение искусственного интеллекта. Декарт не отвергал возможность создания умных машин будущего, но при этом придерживался достаточной доли скептицизма: «Можно представить себе, что автомат или машина, выполненная с мастерством рук человека, могла бы выполнять действия, подобные нашим, в которых проявляется жизнь. Но такие машины, сколько бы они не имитировали действия живых существ, все же всегда бы оказывались несостоятельными в одном: они не могли бы использовать разум, как это делает человек» [12, с. 405-406]. Из сказанного, становится очевидным, что машина будет иметь ограниченные способности по сравнению с биомеханикой человека. Предпосылки для дальнейшего исследования принципов работы искусственного интеллекта заложили идеи философа-рационалиста Б. Спинозы. В частности, ученый говорил, что разум человека не характеризуется свободой воли, а представлен частью обширной причинно-следственной цепочкой, которая следует законам природы [20]. Детерминистская позиция о мышлении Спинозы применима и к современным вычислительным алгоритмам искусственного интеллекта, которым свойственно моделировать знания по определенному своду правил.

Размышления Декарта не оставили равнодушным и представителя немецкой классической философии Г. В. Лейбница, который трактовал процесс мышления не как таинственное субъективное явление, а скорее как функцию, доступную к автоматизации [15]. Мечта ученого об «универсальном языке», в котором возможно было бы стандартизировать все понятия логики, представляет собой истоки современного программирования. Эту линию рассуждений продолжает Т. Гоббс, который приравнивал рассуждение к счету [11]. Ученый сводил понятие мышления к формальным операциям, где логика отнюдь не требует феномена души, интуиции или воли самого индивидуума. Ей требуется правило, согласно которому одни символы переходят в другие. Отсюда возникает процесс мышления, динамически развивающийся без субъекта, покрытый обезличенностью и искусственностью. Здесь знание возникает не как интегрированный импульсами головного мозга акт сознания человека, а как форма, не осознающая себя. Сознание вытесняется функцией, а человек – машиной, моделью.

Из вышесказанного становится ясным, что труды перечисленных ученых, посвященные раскрытию человеческого мышления, начиная с античных форм до Нового времени, выявили истоки формирования самостоятельного разума. Разума, который отделен от человеческой сущности, разума, который впоследствии будет называться искусственным интеллектом.

### ***Влияние нейросети на современное искусство***

На сегодняшний день границы искусственного интеллекта уверенно расширяются. Они вторгаются во многие сферы современного искусства: живопись, музыку, литературу и кинематограф. Для лучшего раскрытия вопроса о том, как искусственный интеллект влияет на современное искусство, остановимся на содержании самого понятия искусства. Российский философ, историк эстетики В. Бычков говорит об искусстве следующее: «Искусство призвано показывать сущностные метафизические основы духовно-материального пространства человеческого бытия. Искусство – это чрезвычайно важное для человека событие и жизненно необходимое ему. Главный смысл события заключается в том, что в нем в концентрированном виде выражается, проявляется и закрепляется эстетический опыт человека и человечества в целом, а также его духовно-душевный склад, менталитет самой культуры на протяжении многих тысячелетий» [9, с. 287].

Действительно, искусство является важной составляющей жизни человека. Оно соединяет в себе категории этики, художественного мышления, чувственный опыт. Именно искусство, посредством образно-символической формы выражает жизненно важные для человека смыслы. Погружая его в особое художественное пространство, оно возводит человека в высокие миры далеко от повседневной действительности. Искусство заставляет переживать, трепетать, духовно заново рождаться, не оставляет равнодушным. Аристотель назвал это состояние катарсисом, когда через сопереживание к героям зритель духовно очищается, проникается моральными и философскими замыслами произведения, при этом получая глубокое эстетическое наслаждение [4]. Искусство создает гармонию как в человеке, так и в отношении его с социумом, дает осознание полноты бытия.

Как справедливо отметил Ю. Бондарев: «Если человек утратит чувство ответственности перед миром, чувство сопричастности чужой боли, он превратится в машину с пластмассовыми деталями» [7, с. 113]. Наконец, искусство передает не только важнейшие морально-нравственные основы, которыми человек будет руководствоваться на протяжении всего жизненного пути, но и раскрывает истинное понятие красоты. Именно благодаря красоте, искусство выполняет все основные функции, давая человеку возможность блаженного созидания. На сегодняшний момент ведутся многочисленные дискуссии: можно ли считать современное искусство, в создании которого участвовали средства искусственного интеллекта, поистине подлинным искусством, ведь у предметов искусства всегда существовал автор. Тогда кто является автором работ искусственного интеллекта? Теоретик кино А. Базен утверждал: «Кинематограф из-за своего коллективного и высоко-технологичного производства более всех искусств нуждается в определении роли авторства» [5, с. 4].

Основной задачей искусственного интеллекта является облегчение и оптимизация обыденных задач творческого процесса. К примеру, в живописи система нейросетей самостоятельно генерирует изображения, подбирая при этом стандартные цвета и формы, имитируя художественный стиль. Более того, они сами предлагают структуру для наброска, в чем полностью лишают автора, художника-творца, его творческого потенциала и фантазии, а самое главное лишают художественное произведение его чувственной материи, следовательно, приводят к отсутствию воздействия на созерцателя.



*Илл. 1. Картина вымышленного нейросетевого художника Аристарха Игнатъевича Новомирова, объединяющая 150 работ из коллекции Третьяковской галереи в единый пейзаж.*

*Автор: Ян Посадский<sup>5</sup>*

Как известно, один из патриархов советской кинематографии С. М. Эйзенштейн утверждал, что искусство должно воздействовать на зрителя: «Сила монтажа в том, что в творческий процесс включаются эмоции и разум зрителя. Зрителя заставляют проделать тот же созидательный путь, который прошел художник, создавая образ» [22, с. 435]. Символическая и эстетическая парадигма искусственного интеллекта демонстрирует лишь форму без содержания: эклектичные симулякры и симулятивное переживание, где субъект подменяется системой, а знание становится прилагаемой опцией, необязательно осознаваемой. Как результат, чем больше человек углубляется в интеллектуальный автоматизированный аппарат, тем меньше понимает себя, отдаляется от себя, от людей. Недаром М. К. Мамардашвили утверждал: «Благодаря искусству происходит накопление и передача человеческой чувственности следующим поколениям» [17, с. 133]. Аналогичными методами нейросеть подбирает

---

<sup>5</sup> Фото автора.

аккордовые последовательности за композиторами, конструирует типовых персонажей с шаблонными сюжетными линиями за литераторов.

Переходя к вопросу о влиянии искусственного интеллекта на кинематограф, вспомним знаменитое высказывание немецкого социолога З. Кракауэра: «Кинематограф – это зеркальное отражение нашей жизни» [14, с. 377]. Ученый был убежден, что фильмы способны показать достоверную реальность в ее историческом срезе; они отражают чувство и переживания целых народов, передают правду каждого прожитого дня. Искусственный интеллект все чаще осмысливается, как зеркало человеческого мышления, но подчеркнем, зеркало пустое. Оно не отражает человека, а имитирует его форму, создавая подобие симулякра, который по словам Ж. Бодрийяра: «...знак без оригинала, образ, который не отражает реальность. Симулякр не может обрести собственного голоса, так как он всегда остается пустым, зависшим в пространстве знаков» [6, с. 223]. Добавим, что, по мнению Гегеля: «цель искусства – дать возможность донести до сознания правду о самих себе и, таким образом, осознать, кто мы есть на самом деле. Искусство должно выражать важнейшие моральные, философские особенности времени, раскрывать истину» [10, с. 654].

Таким образом, автоматизируя многие «рутинные» процессы кинопроизводства, искусственный интеллект приводит к утрате подлинности как морально нравственной, так и изобразительно концептуальной, превращая кинопродукт в бесцельное и беспредельное развлекательное поприще, отвечающие запросам массовой культуры, нежели кинематографа, который заставит задуматься или отразит истинность прекрасного в прожитом дне. Ведь, как утверждал Гегель: «Искусство разрешает высшую задачу, поскольку ставится в один ряд с религией и философией и является одним из способов познания глубочайших человеческих интересов» [10, с. 279].

Рассмотрим примеры внедрения искусственного интеллекта в кинематограф. Одна из первых кинокартин, снятая целиком с помощью нейросети вышла в 2025 году. Фильм **«Чингис-Хан»** режиссера К. Калашникова снят по поэме В. Слипенчука. Отметим, что несмотря на максимальную достоверность изображаемого, которое достигалось посредством длительного обучения нейросети, большому объему исторических данных и загрузки в нее тысячи фактов из научных трудов, в фильме не ощущается органическая, живая, осознанная атмосфера происходящего. Пейзажи наполнены скованной, отнюдь не реалистичной метафизикой (плоская река, слишком рельефная гора), которая скорее напоминает не природный оригинал, а симулякр, подражающий ему. Отдельной оценки заслуживают главные герои ленты. В работе над фильмом было задействовано пятнадцать моделей ИИ. Персонажи фильма обладают холодным, стеклянным взглядом даже при улыбке, что вызывает страх при просмотре.



*Илл. 2. Кадр из фильма «Чингис-Хан»,  
реж. К Калашников, 2025 г.<sup>6</sup>*



*Илл. 3. Кадр из фильма «Чингис-Хан»,  
реж. К Калашников, 2025 г.<sup>7</sup>*

Нейросеть не может воспроизвести теплоту в глазах настоящего человека и передать его добросердечность. Массовые сцены отличаются динамичностью, однако, даже в этих эпизодах наблюдается некая заявка на интерактив, на ирреальность, нежели реальность мира.

Как совершенно правильно отметила кинокритик Ю. Шагельман: «В данной картине особенно сильно виден эффект «зловещей долины», в перебивках, где появляются современные российские мальчики, которые знакомят зрителя с книгой про Чингис-Хана»<sup>8</sup>. К. Калашников назвал свою картину неким «нейрокомиксом», который, по его мнению, ознаменует новый жанр в кинематографе, вовсе

<sup>6</sup> Скриншот автора. Источник изображения: <https://www.kinopoisk.ru/film/8123009/> (Дата обращения 10.08.2025)

<sup>7</sup> Скриншот автора. Источник изображения: <https://www.kinopoisk.ru/film/8123009/> (Дата обращения 10.08.2025)

<sup>8</sup> Шагельман Ю. «Конь жалок без монгола». Статья журнала «Коммерсант». 2025. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/7850967?ysclid=mfsbtjcba2944503896> (Дата обращения 10.09.2025).

исключая в нем человеческий феномен. Однако и здесь Ю. Шагельман оказывается права: «сочетание текста и видеоряда на экране можно, конечно, чисто технически назвать «фильмом», но если судить по нему, нейросети еще не скоро, а может и вовсе не смогут вытеснить из кинематографа людей с воображением и талантом»<sup>9</sup>.

Вторая картина, которая полностью создана с помощью средств искусственного интеллекта – это мультипликационная лента **«Беловежская пуща»** режиссера С. Кадрова производства студии «Артеки» 2025 г. В отличие от первой реалистичной картины, данная выдержана в контексте объемной мультипликации. На первый план выходит неестественность анимации, а именно движений героев, наивность и фальшивость лиц, мимики, безликость глаз, когда как глаза в мультипликации играют важнейшую роль для передачи выразительности героя.



*Илл. 4. Кадр из мультфильма «Беловежская пуща. Зубр Бублик и большой побег», реж. С. Кадров, 2025 г.<sup>10</sup>*

Динамические сцены обладают скачкообразным, рваным темпом. Сказочный лес напоминает некое пространство странных полукруглых сводов вместо берез, елок и дубов. Утеряна достоверная прорисовка растений с природными специфическими качествами, которые отличают дуб от клена, сосну от ели. Мотивация героев оторвана от осознания, а объекты мира приближены к симуляции, вместо того чтобы отражать истинную красоту окружающих вещей. Сюжет не имеет логической последовательности, герои действуют запрограммировано и безынициативно. Мультипликация, сделанная ИИ технологиями, исключает роль не только автора, но и всей съемочной команды, в результате, не выпуская качественной кинопродукции.

<sup>9</sup> Шагельман Ю. «Конь жалок без монгола». Статья журнала «Коммерсант». 2025. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/7850967?ysclid=mfsbtjcba2944503896> (Дата обращения 10.09.2025).

<sup>10</sup> Скриншот автора. Источник изображения: <https://www.kinopoisk.ru/film/8486688/> (Дата обращения 10.08.2025)

## ***Заключение***

Искусственный интеллект призван быть машиной будущего, которая будет комплексно и алгоритмически облегчать и упрощать многие процессы жизнедеятельности, что на практике вызывает сомнение. Современный философ Н. Бостром, теоретизируя о будущем нейросетей, уверен, что искусственный интеллект обгонит человека, может превзойти его способности [8]. Ученый полагает, что в дальнейшей перспективе неминуемо появление и так называемых «самосознающих» компьютеров. Но дилемма кроется в ином аспекте: будет ли искусственный интеллект вторить другу-человеку, повысив эффективность проделанной работы, или бестелесный разум обернется против человека. Эту же гипотезу поддерживает С. Рассел, предупреждая об особых рисках, связанных с расширением использования технологии ИИ [8]. Нейросети не опираются на душевные категории при размышлениях, они не имеют чувственной основы. Но ведь знания не возникают из отстраненного алгоритма, либо пустоты, они основаны на чувственном опыте в том числе. Сенсуалистическая теория Дж. Локка указывает, что все идеи происходят из опыта и именно благодаря ему можно сформировать разум, характер знания [16]. Процесс познания напрямую зависит от способов восприятия и воспроизведения своих идей. Смотря на картину И. К. Айвазовского «Девятый вал», человек не задумывается о географическом положении местности, составе воды, возможной глубине моря. Его поражает энергия морской пучины, сила стихии, волшебство трагедии и бескрайность небосклона.

Отвечая на поставленные задачи исследования, можно заключить, что сосуществование человека и нейросети в искусстве возможно только при соблюдении строгого баланса и очерченных границ, где человек является не только создателем, но и создателем своего детища, определенно понимая собственное назначение и раскрывая свой потенциал, с помощью высокого подлинного искусства, разрушившего компьютерную Вселенную.

## ***Литература***

1. Азарян Б. Романтика реальности. М.: АСТ, 2024. 416 с.
2. Аквинский Ф. Онтология и теория познания. М.: Книга по требованию, 2013. 208 с.
3. Аристотель. Органон // под ред. Луканин Р. К. М.: Наука, 1984. 303 с.
4. Аристотель. Поэтика // перевод Позднева М. М., М.: Амфора, 2008. 320 с.
5. Базен А. О политике авторов [Электронный ресурс] URL: <https://cineticle.com/de-la-politique-des-auteurs/> (Дата обращения 3.08.2025)
6. Бодрийяр Ж. Общество потребления. М.: АСТ, 2025. 384 с.

7. Бондарев Ю. В. Человек несет в себе мир. М.: Молода гвардия, 1980. 256 с.
8. Бостром Н., Рассел С. Искусственный интеллект. Современный подход. М.: Диалектика, 2019. 604 с.
9. Бычков В. В. Искусство в пространстве эстетического опыта. Книга вторая. М.: Прогресс- Традиция, 2017. 1115 с.
10. Гегель Ф. Феноменология духа. М.:Азбука, 2021. 704 с.
11. Гоббс Т. Основы философии (о теле, о человеке, о гражданине); Человеческая природа; О свободе и необходимости; Левиафан // перевод с английского. Москва: АСТ, ОГИЗ, 2022. 937 с.
12. Декарт Р. Рассуждение о методе. М.: Азбука, 2024. 320 с.
13. Кант И. Критика чистого разума. М.: Мысль, 1994. 591 с.
14. Кракауэр З. Теория кино. Реабилитация физической реальности // пер. с англ. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2024. 504 с.
15. Лейбниц Г. Новые опыты о человеческом разумении // под ред. Юшкевича П. М.: Азбука, 2023. 640 с.
16. Локк Дж. Опыт о человеческом разумении // под ред. Савина А. Н., М.: Азбука, 2022. 864 с.
17. Мамардашвили М. К. Формы и содержание мышления. М.: Азбука, 2011. 288 с.
18. Платон. Диалоги. М.: Эксмо-Пресс, 2019. 464 с.
19. Скот И. Д. Избранные сочинения // под ред. Майорова Г. М.: Францисканское наследие, 2001. 240 с.
20. Спиноза Б. Сочинения в двух томах // СПб.: Наука, 2006. 1119 с.
21. Стернберг Р. Интеллект успеха. М.: Попурри, 2015. 400 с.
22. Эйзенштейн С. М. Нравнодушная природа фильма. Том 1. М.: 2004. 685 с.

### ***References***

1. Azaryan B. Romantika real'nosti [The Romance of Reality]. М.: AST, 2024. 416 p. (in Russian)
2. Akvinskij F. Ontologiya i teoriya poznaniya [Ontology and Theory of Knowledge]. М.: Kniga po trebovaniyu, 2013. 208 p. (in Russian)
3. Aristotel'. Organon [Organon] / pod red. Lukanin R. K. М.: Nauka, 1984. 303 p. (in Russian)
4. Aristotel'. Poehtika [Poetics] / perevod Pozdneva M. M., М.: Amfora, 2008. 320 p. (in Russian)
5. Bazen A. O politike avtorov [About the Authors' Policy] / [Electronic resource]. URL: <https://cineticle.com/de-la-politique-des-auteurs/> (Accessed 3.08.2025). (in Russian)
6. Bodriyyar ZH. Obshchestvo potrebleniya [Consumer Society]. М.: AST, 2025. 384 p. (in Russian)
7. Bondarev YU. V. Chelovek neset v sebe mir [Man Carries the World Within Him]. М.: Moloda gvardiya, 1980. 256 p. (in Russian)
8. Bostrom N., Rassel S. Iskusstvennyj intellekt. Sovremennyj podkhod [Artificial Intelligence. A Modern Approach]. М.: Dialektika, 2019. 604 p. (in Russian)

9. Bychkov V. V. *Iskusstvo v prostranstve ehsteticheskogo opyta* [Art in the Space of Aesthetic Experience]. Kniga vtoraya M.: Progress-Tradiciya, 2017. 1115 p. (in Russian)
10. Gegel' F. *Fenomenologiya dukha* [The Phenomenology of the Spirit]. M.: Azbuka, 2021. 704 p. (in Russian)
11. Gobbs T. *Osnovy filosofii (o tele, o cheloveke, o grazhdanine); Chelovecheskaya priroda; O svobode i neobkhodimosti; Leviafan* [Fundamentals of Philosophy (about the Body, about the Human Being, about the Citizen); Human Nature; On Freedom and Necessity; Leviathan] / perevod s anglijskogo. Moscow: AST, OGIZ, 2022. 937 p. (in Russian)
12. Dekart R. *Rassuzhdenie o metode* [Reasoning about the Method]. M.: Azbuka, 2024. 320 p. (in Russian)
13. Kant I. *Kritika chistogo razuma* [Criticism of Pure Reason]. M.: Mysl', 1994. 591 p. (in Russian)
14. Krakauehr Z. *Teoriya kino. Reabilitaciya fizicheskoy real'nosti* [Theory of Cinema. Physical Reality Rehabilitation] // per. s angl. Moscow: Ad Marginem Press, 2024. 504 p. (in Russian)
15. Lejbnic G. *Novye opyty o chelovecheskom razumenii* [New Experiences about Human Understanding] // pod red. Yushkevicha P. M.: Azbuka, 2023. 640 p. (in Russian)
16. Lokk Dzh. *Opyt o chelovecheskom razumenii* [The Experience of Human Understanding] // pod red. Savina A.N., M.: Azbuka, 2022. 864 p. (in Russian)
17. Mamardashvili M. K. *Formy i sodержanie myshleniya* [Forms and Content of Thinking]. M.: Azbuka, 2011. 288 p. (in Russian)
18. Platon. *Dialogi* [Dialogues]. M.: Ehksmo-Press, 2019. 464 p. (in Russian)
19. Skot I. D. *Izbrannye sochineniya* [Selected Writings] // pod red. Majorova G. M.: Franciskanskoe nasledie, 2001. 240 p. (in Russian)
20. Spinoza B. *Sochineniya v dvukh tomakh* [Essays in Two Volumes] // SPb: Nauka, 2006. 1119 p. (in Russian)
21. Sternberg R. *Intellekt uspekha* [The Intelligence of Success]. M.: Popurri, 2015. 400 p. (in Russian)
22. Ehzenshtejn S. M. *Neravnodushnaya priroda fil'ma* [The Caring Nature of the Film]. Tom 1. M.: 2004. 685 p. (in Russian)

**Для оформления обложки использованы следующие изображения:**

1. В. Г. Перов. Портрет Ф. М. Достоевского, 1872 г. Источник изображения: Третьяковская галерея (официальный сайт) / Моя Третьяковка <https://my.tretyakov.ru/app/masterpiece/8429>
2. Фотография Райана Гослинга. Фото Луи Венанса. 67-й ежегодный Каннский кинофестиваль, 20 мая 2014 г., Канны, Франция. Источник изображения: Gettyimages <https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/canadian-actor-ryan-gosling-poses-as-he-arrives-for-the-news-photo/492909239?adppopup=true>
3. Фотография Тильды Суинтон. Фото Питера Хапака. Источник изображения: Etoday <https://etoday.ru/2012/09/fotograf-peter-hapak.php>
4. Фотография Дэвида Линча. Источник изображения: Jacob Burns Film Center (JBFC) <https://burnsfilmcenter.org/cinefiles-wild-at-heart-and-weird-on-top-a-tribute-to-david-lynch/>
5. Фотография Килиана Мерфи. Источник изображения: Steam <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1686578792>
6. Фотография Жюль Делеза. Источник изображения: Philosophy Magazine <https://www.philomag.com/philosophes/gilles-deleuze>
7. Фотография Симоны де Бовуар. Источник изображения: Wealthynotes. Стиль жизни состоятельных людей <https://wealthynotes.com/simona-de-bovuar/>
8. Фотография Андрея Тарковского. Источник изображения: API TV [https://apitv.ru/publ/kino/vystavka\\_andrej\\_tarkovskij\\_pro\\_nego\\_i\\_pro\\_kino\\_otkroetsja\\_v\\_jurevce\\_4\\_ijunja/3-1-0-2427](https://apitv.ru/publ/kino/vystavka_andrej_tarkovskij_pro_nego_i_pro_kino_otkroetsja_v_jurevce_4_ijunja/3-1-0-2427)
9. Фотография Квентина Тарантино. Источник изображения: Useless Daily Gazette <https://www.uselessdaily.com/news/45-interesting-facts-about-quentin-tarantino-list/?shared=email&msg=fail>

## МЕДИАКУЛЬТУРА 1 (3), 2025

Главный редактор — О. В. Строева

Научный редактор — И. А. Борисов

Ответственный секретарь, редактор — Е. Н. Лаврова

Художник — Л. Д. Строева

Институт кино и телевидения (ГИТР)

Контактная информация: 8 (495) 787–65–11

[www.gitr.ru](http://www.gitr.ru); [mail@gitr.ru](mailto:mail@gitr.ru)

125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., д. 32А