

ISSN 2072-3156 (PRINT)
ISSN 2588-0047 (ONLINE)

ОБСЕРВАТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

ТОМ 21

5/2024

OBSERVATORY
OF CULTURE

20
лет

An abstract graphic at the bottom of the page consists of numerous rectangular blocks of varying shades of gray, stacked to create a three-dimensional, stepped effect resembling a staircase or a modern architectural structure. The blocks are arranged in a way that creates a sense of depth and perspective, with some blocks appearing to recede into the distance while others are in the foreground.

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Алексеева Галина Васильевна, доктор искусствоведения, профессор, Дальневосточный федеральный университет (Владивосток)
Астафьева Ольга Николаевна, доктор философских наук, профессор, заслуженный работник высшей школы Российской Федерации, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Москва)
Егоров Владимир Константинович, доктор философских наук, кандидат исторических наук, профессор, заслуженный деятель науки Российской Федерации, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Москва)
Ерохина Татьяна Иосифовна, доктор культурологии, профессор, Ярославский государственный театральный институт, Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского (Ярославль)
Кириллова Наталья Борисовна, доктор культурологии, профессор, заслуженный деятель искусств Российской Федерации, Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина (Екатеринбург)
Консон Григорий Рафаэльевич, доктор искусствоведения, профессор, Московский физико-технический институт, Институт кино и телевидения, Российская академия музыки им. Гнесиных (Москва)
Кочеляева Нина Александровна, кандидат исторических наук, Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова, АНО «Новый институт культурологии» (Москва)
Любимов Борис Николаевич, кандидат искусствоведения, заслуженный деятель искусств Российской Федерации, профессор, Высшее театральное училище (институт) им. М.С. Щепкина, ректор (Москва)
Малинецкий Георгий Геннадьевич, доктор физико-математических наук, профессор, Институт прикладной математики им. М.В. Келдыша Российской академии наук (Москва)
Мальгина Ирина Викторовна, доктор философских наук, профессор, Московский государственный лингвистический университет (Москва)
Никонорова Екатерина Васильевна, главный редактор, доктор философских наук, профессор, Российская государственная библиотека (Москва)

Романова Екатерина Назаровна, доктор исторических наук, Институт гуманитарных исследований и проблем малочисленных народов Севера ЯНЦ СО РАН, Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова (Якутск)
Рубинштейн Александр Яковлевич, доктор философских наук, кандидат экономических наук, профессор, заслуженный деятель науки Российской Федерации, Институт экономики РАН, Государственный институт искусствознания (Москва)
Самарин Александр Юрьевич, доктор исторических наук, доцент, заслуженный работник культуры Российской Федерации, Российская государственная библиотека (Москва)
Сиднева Татьяна Борисовна, доктор культурологии, профессор, Нижегородская государственная консерватория им. М.И. Глинки (Нижний Новгород)
Синецкий Сергей Борисович, доктор культурологии, профессор, Челябинский государственный институт культуры, ректор (Челябинск)
Сиповская Наталия Владимировна, доктор искусствоведения, Государственный институт искусствознания, директор (Москва)
Судакова Наталия Евгеньевна, доктор философских наук, кандидат педагогических наук, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Москва)
Фёрингер Маргарет, PhD по истории искусств, Гёттингенский университет им. Георга-Августа (Гёттинген, Германия)
Хромов Олег Ростиславович, доктор искусствоведения, действительный член Российской академии художеств, Московская духовная академия Русской православной церкви (Сергиев Посад)
Шлыкова Ольга Владимировна, доктор культурологии, профессор, почетный работник высшего профессионального образования Российской Федерации, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Москва), Арктический государственный институт культуры и искусств (Якутск)
Штейнер Евгений Семенович, доктор искусствоведения, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Москва)

EDITORIAL COUNCIL

Galina V. Alekseeva (Vladivostok)
Olga N. Astafieva (Moscow)
Vladimir K. Egorov (Moscow)
Tatiana I. Erokhina (Yaroslavl)
Natalia B. Kirillova (Ekaterinburg)
Grigoriy R. Konson (Moscow)
Nina A. Kochelyaeva (Moscow)
Boris N. Lyubimov (Moscow)
Georgy G. Malinetsky (Moscow)
Irina V. Malygina (Moscow)
Ekaterina V. Nikonorova (Moscow)
Ekaterina N. Romanova (Yakutsk)
Alexander Ya. Rubinstein (Moscow)
Aleksandr Yu. Samarin (Moscow)
Tatiana B. Sidneva (Nizhny Novgorod)
Sergey B. Sinetskiy (Chelyabinsk)
Natalia V. Sipovskaya (Moscow)
Natalia E. Sudakova (Moscow)
Margaret Vöringer (Göttingen, Germany)
Oleg R. Khromov (Sergiev Posad)
Olga V. Shlykova (Moscow, Yakutsk)
Evgeny S. Steiner (Moscow)

Certificate of the mass information media
registration

ПИ no. 77-16687, date 10.11.2003
Published since 2004

Founder and Publisher

Russian State Library,
“Pashkov Dom” Publishing House

Address

Journal Publishing Department
Vozdvizhenka Str., 3/5
Moscow, 119019, Russia
tel.: +7 (499) 557-04-70, ext. 19-33
observatoria@rsl.ru
http://observatoria.rsl.ru

АДРЕС РЕДАКЦИИ:

Отдел периодических изданий
Воздвиженка ул., д. 3/5,
Москва, 119019, Россия
тел.: +7 (499) 557-04-70,
доб. 19-33
observatoria@rsl.ru
http://observatoria.rsl.ru

ISSN 2072-3156 (PRINT)
ISSN 2588-0047 (ONLINE)

ОБСЕРВАТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

ТОМ 21

5/2024

OBSERVATORY
OF CULTURE

Научный рецензируемый журнал «Обсерватория культуры» издается Российской государственной библиотекой с 2004 года. С 2007 г. журнал включен в «Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук» Высшей аттестационной комиссии Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (Перечень ВАК). Публикует научные статьи по следующим научным специальностям и соответствующим им отраслям науки:

- ◆ 5.7.8. Философская антропология, философия культуры (философские науки);
- ◆ 5.10.1. Теория и история культуры, искусства (искусствоведение, культурология, философские науки);
- ◆ 5.10.2. Музееведение, консервация и реставрация историко-культурных объектов (культурология, искусствоведение);
- ◆ 5.10.3. Виды искусства (с указанием конкретного искусства) (искусствоведение);
- ◆ 5.10.4. Библиотечковедение, библиографоведение и книговедение (культурология).

На основании решения Президиума ВАК Минобрнауки России от 08.12.2023 № 31/1-разн «О категорировании перечня рецензируемых научных изданий...» журнал распределен в категорию **K1**.

Включен в Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Публикует в открытом доступе метадаанные статей и списки источников на русском и английском языках.

Официальный сайт: <http://observatoria.rsl.ru/>

The peer-reviewed scholarly journal "Observatory of Culture" has been published by the Russian State Library since 2004. The Editorial Staff accepts only original research papers and other research materials on culture and arts, which have never been published elsewhere and comply with the main subject sections. The main researching areas of the journal are Philosophical Science, Art Studies, Cultural Science.

For more information, see the official site: <http://observatoria.rsl.ru/>

ОБСЕРВАТОРИЯ
КУЛЬТУРЫ

ТОМ 21

5/2024

OBSERVATORY
OF CULTURE

КОНТЕКСТ

Батыршин Р.И. Интерференция культурных кодов стран СНГ Центральной Азии: цивилизационные трансформации452

КУЛЬТУРНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Сун Цун. Создание станций будущего: применение больших генеративных моделей в дизайне метро462

Мищенко И.Е. Формы репрезентации военной культуры в компьютерных играх472

Социальная онтология культуры (к 95-летию Э.С. Маркаряна)481

В ПРОСТРАНСТВЕ ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРНОЙ ЖИЗНИ

Алесенкова В.Н. Семантика перехода: смерть и воскрешение героя в кинофэнтези рубежа XX—XXI веков482

Сергеева О.В., Мизиряк Н.А. Пространственные фантазии в современном российском кино492

НАСЛЕДИЕ

Краснощеков В.А. Визуализация моды в европейской гравюре XVI — начала XVIII века502

Лисицина Я.Ю. Художники и БАМ: «Приезжайте чаще, рисуйте больше»516

ИМЕНА. ПОРТРЕТЫ

Павлова А.Л. Александр Максимович Колчин — церковный художник эпохи классицизма526

КАФЕДРА

Чистюхин И.Н., Титов А.Ю. Церковное содержание византийского театра (антифон, троп)540

Творческая личность — 2024: традиции в современной российской культуре551

СВЯЗЬ ВРЕМЕН

Чашкина Л.Ю. Влияние творчества Уолта Диснея на советскую мультипликацию552

Информация

для авторов и рецензентов

Требования к информации и статьям, предоставляемым для публикации в журнале «Обсерватория культуры»560

OBSERVATORY of CULTURE

VOL 21

5/2024

ОБСЕРВАТОРИЯ
КУЛЬТУРЫ

CONTEXT

- Batyrshin R.I.** Interference of Cultural Codes
of the CIS Countries of Central Asia:
Civilizational Transformations452

CULTURAL REALITY

- Song Cong.** Creating Future Stations:
The Application of Large Generative Models
in Metro Design.....462
- Mishchenko I.E.** Forms of Representation
of Military Culture in Computer Games472
- Social Ontology of Culture (for the 95th
Anniversary of E.S. Markaryan)481

IN SPACE OF ART AND CULTURAL LIFE

- Alesenkova V.N.** Semantics of Transition: Death
and Resurrection of the Hero in Film Fantasy
at the Turn of the 20th—21st Centuries482
- Sergeyeva O.V., Miziryak N.A.**
Spatial Fantasies in Contemporary
Russian Cinema492

HERITAGE

- Krasnoshchyokov V.A.** Visualization of Fashion
in European Engravings of the 16th — Early 18th
Century502
- Lisitsina Ya.Yu.** The Artists and BAM:
“Come and Draw, Again and Again”516

NAMES. PORTRAITS

- Pavlova A.L.** Alexander Maksimovich
Kolchin as a Church Artist
of the Classical Era526

CURRICULUM

- Chistiukhin I.N., Titov A.Yu.**
Ecclesiastical Content of Byzantine Theatre
(Antiphon, Trop)540
- Creative Personality — 2024:
Traditions in Modern Russian Culture551

JOINT OF TIME

- Chashkina L.Yu.** Influence of Walt Disney’s Work
on Soviet Cartoons552

Information for Authors and Reviewers

- Requirements to Information and Articles
Submitted for Publication in “Observatory
of Culture” Journal560

Р.И. БАТЫРШИН

ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ СТРАН СНГ ЦЕНТРАЛЬНОЙ АЗИИ: ЦИВИЛИЗАЦИОННЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ

кандидат филологических наук
ORCID 0000-0001-8859-8366; SPIN 8584-6060
batyrshin_ri@mail.ru

Цель настоящей работы — исследование именно тех особенностей взаимодействия пограничных культур, которые подпадают под описание культурной интерференции в ее изначальном смысле, предполагающем спонтанное, неконтролируемое культурное взаимопроникновение, приводящее к усилению одних характеристик и ослаблению других, в условиях отсутствия доминирующей культуры и преднамеренного воздействия на качественные характеристики каждой из взаимодействующих культур. Данная публикация предлагает анализ спонтанности и неконтролируемости цивилизационных трансформаций пограничных культур, выступающих как естественный процесс интерференции культурных кодов. Исследовательским материалом послужили культурные практики стран СНГ Центрально-Азиатского региона.

В качестве основных исследовательских методов используются концептуальный анализ, феноменологический анализ, аксиологический и аналитический методы исследования, метод классификационного анализа и др.

В результате исследования выявлен ряд совпадающих элементов культуры стран СНГ Центральной Азии, указывающих на наличие у них общей национальной культурно-цивилизационной идентичности, которые проистекают не только из культурных корней, единых для данных народов, но и являются следствием культурной интерференции и интеграции в процессе многовекового сосуществования на сопредельных территориях.

Ключевые слова: национальная культурная идентичность, интеграция, модель цивилизационного развития, культурный код, Центрально-Азиатский регион, культурная политика, прикладная культурология, историческая динамика культуры.

Для цитирования: Батыршин Р.И. Интерференция культурных кодов стран СНГ Центральной Азии: цивилизационные трансформации // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 452–461. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-452-461.

Многовековое сосуществование этносов на соседних друг с другом территориях отмечено не только этническими конфликтами и противостояниями, но и сопряжением национальных культур, развитием общности культурных традиций, обменом элементами культуры повседневности и другими положительными явлениями культурной интеграции [1, р. 388].

Взаимодействие культур представляет собой одну из самых сложных и многогранных проблем современности. Это явление охватывает множество аспектов, включая язык, искусство, традиции, религию и социальные нормы. В связи с глобализацией, когда границы между культурами становятся все более размытыми, необходимость в глубоком понимании этих процессов становится особенно актуальной. Интерес к взаимодействию культур проявляется учеными различных гуманитарных направлений, таких как социология, антропология, культурология, психология и др. Изучение типов взаимодействия культур приобретает особую значимость в связи с необходимостью не только сохранения уникальности национальных культур, но и поиска путей их взаимодействия и взаимопонимания. В условиях, когда многие культуры сталкиваются и пересекаются, важно понимать, как они могут сосуществовать, обогащая, а не разрушая друг друга.

Одним из проявлений культурного взаимодействия пограничных культур является процесс культурной интерференции, представляющий собой интересный и малоизученный феномен в современной культурологии, и его исследование позволит раскрыть некоторые особенности цивилизационного развития культур мира.

ТЕРМИНОЛОГИЯ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Существует множество подходов к классификации культурных взаимодействий. Наиболее известная — традиционная типология, которая выделяет несколько основных видов культурного взаимодействия: аккультурацию, ассимиляцию, интеграцию, сепарацию, сегрегацию и геноцид [2].

Аккультурация подразумевает процесс, при котором одна культура заимствует элементы другой, сохраняя при этом свою идентичность. Ассимиляция предполагает более глубокое слияние: одна культура может полностью поглотить другую, что иногда приводит к утрате уникальных черт. Интеграция рассматривается как более позитивный процесс, где разные культуры взаимодействуют и создают нечто новое, комбинируя свои традиции и обычаи. Сепарация и сегрегация могут быть результатом конфликтов, когда группы предпочитают жить отдельно друг от друга, что может привести к культурной изоляции и непониманию. Геноцид включает не только физическое уничтожение этносов, но и попытки стереть культурные, социальные и исторические аспекты жизни народа. Это может проявляться в разрушении памятников, уничтожении языков, обычаев и традиций, иными словами, в тотальном уничтожении культуры [2].

Особый интерес у исследователей вызывает также классификация Я.Г. Шемякина, согласно которой выделяется три типа культурного взаимодействия: противостояние, симбиоз и синтез [3]. Как отмечает автор, такие типы взаимодействия характерны для пограничных культур, что особо ценно для нашего анализа стран Центрально-Азиатского региона (ЦА).

Исследуя сложные механизмы взаимодействия между культурами, Е.А. Филимонова предложила интересную типологию, основанную на анализе различных форм межкультурного взаимодействия [4]. Она выделила несколько «идеальных» типов, каждый из которых отражает уникальные аспекты взаимодействия культур. К ним относятся: диалог, взаимное подавление, ассимиляция, одностороннее влияние, трансформация, параллелизм и взаимная изоляция.

В интерпретации Е.А. Филимоновой диалог культур представляет собой конструктивное взаимодействие, при котором культуры обмениваются идеями и ценностями, создавая новое понимание и обогащая друг друга. Взаимное подавление, напротив, характеризуется конфликтом, при котором одна культура подавляет другую, что может привести к взаимной утрате культурной идентичности. Ассимиляция, как было указано ранее, происходит, если одна культура поглощает другую, зачастую в результате миграции или колонизации, что может привести к исчезновению культурных меньшинств. Одностороннее влияние подразумевает, что одна культура доминирует над другой, навязывая свои ценности и нормы, что часто наблюдается в процессе глобализации. Трансформация включает в себя взаимное изменение культур, когда обе стороны адаптируют свои традиции и обычаи в ответ на влияние друг друга. Параллелизм — это существование культур бок о бок без значительного взаимодействия, что может привести к культурной изоляции. Наконец, взаимоизоляция характеризуется полным отсутствием контактов между культурами, что может быть вызвано политическими или социальными факторами.

Эти типы взаимодействия не являются статичными: они могут меняться со временем в зависимости от исторических, экономических и социальных условий. Например, в условиях глобализации наблюдается тенденция к более частому диалогу и трансформации, в то время как в условиях конфликта или политической напряженности может возрасти взаимное подавление и взаимоизоляция [4].

Таким образом, анализируя взаимодействие культур, мы обязаны учитывать как специфику взаимодействия, так и современное состояние дел и условия, в которых данные культуры сосуществуют.

Помимо сбалансированных классификаций, делающих попытку упорядочить все характеристики исследуемого процесса, существуют отдельные номинации взаимодействия культур, которые акцентируют внимание исследователя на определенных характерных чертах данного феномена. К таким номинациям можно отнести интеграцию, культурную ассимиляцию, культурную синергию, культурный симбиоз, культурную диффузию, диалог культур и интерференцию.

Под культурной интеграцией понимается «процесс объединения разных культур в единую культуру благодаря близости или сходству базовых ценностей» [5, с. 11]. Культурная ассимиляция, по определению Ч. Спилбергера, — «это процесс, при котором группа меньшинства или культура становится похожей на группу большинства общества или полностью или частично усваивает цен-

ности, поведение и верования другой группы» [6, р. 615]. Синергия культур представляет собой динамический процесс, в котором различные культурные группы, обладающие уникальными взглядами и традициями, объединяются для достижения общих целей. Этот процесс часто приводит к конвергенции идеалов, когда различные культурные элементы начинают смешиваться и формировать нечто новое и уникальное. В таком контексте диалог становится ключевым инструментом, позволяющим участникам лучше понять друг друга и находить точки соприкосновения, многие традиционные практики и обычаи начинают адаптироваться и изменяться под взаимным влиянием смежных культур [7, с. 40].

Культурный симбиоз представляет собой сложный процесс взаимодействия между различными культурами, в ходе которого происходит обмен элементами, но они остаются автономными и зачастую дистанцированными друг от друга. Это взаимодействие может проявляться в различных формах, таких как заимствование традиций, языка, искусства или даже гастрономии. Однако, несмотря на этот обмен, каждая культура может сохранять свои уникальные черты, что иногда приводит к взаимному недоверию и конфликтам. В некоторых случаях симбиоз не оставляет заметного следа в обеих культурах, как это бывает, например, с временными модными тенденциями, которые быстро исчезают. В других случаях взаимодействие может привести к равному влиянию обеих культур друг на друга, создавая новые гибридные формы, такие как метисы в искусстве или музыке [8].

В качестве отдельно взятого культурного явления, вне классификаций, диалог культур описывается как сложный и многогранный процесс, охватывающий взаимодействие, взаимовлияние и взаимопроникновение культур различных стран и народов. Он способствует не только формированию общих культурных зон, но и развитию общечеловеческих духовных ценностей, которые становятся основой для мирного сосуществования и взаимопонимания.

Как справедливо замечает Н.В. Кокшаров, диалог между культурами — это процесс, который не приводит к их слиянию, а наоборот, создает возможность для взаимного обогащения [9]. В этом контексте автор выделяет два основных типа диалога: прямой и косвенный. Прямой диалог осуществляется, когда культуры взаимодействуют благодаря компетентности их носителей. Косвенный диалог происходит внутри конкретной культуры и включает в себя взаимодействие различных ее структур. В этом случае инокультурное содержание воспринимается как нечто двойственное — оно одновременно воспринимается как чужое и как свое. Это может проявляться, например, в процес-

се адаптации иностранных идей и практик, которые начинают восприниматься как часть местной культуры, хотя изначально они были привнесены извне. Таким образом, косвенный диалог позволяет культуре развиваться, интегрируя новые элементы, что делает ее более динамичной и открытой [9]. Такое взаимодействие созвучно описанию кросс-культурной коммуникации, которая чаще всего упоминается в анализе делового культурного сотрудничества и включает в себя взаимодействие языка, этикета, норм поведения и культурных кодов [10].

Культурная диффузия представляет собой процесс, в ходе которого различные культурные элементы (например, обычаи, традиции, идеи, технологии) передаются из одной культуры в другую при взаимодействии. Этот процесс может происходить как стихийно, так и целенаправленно, и он обогащает культуры, создавая новые синтетические формы. Каналы культурной диффузии разнообразны и многогранны. К таким каналам относятся миграцию, туризм, деятельность миссионеров, войну, колонизацию и пр. Обобщенно говоря, феномен культурной диффузии подразумевает культурные заимствования и взаимообмен в результате спорадического соприкосновения культур, а не как следствие перманентного пограничного сосуществования на протяжении долгого периода времени.

Термин «интерференция», заимствованный из физики, где он изначально обозначал «взаимное увеличение или уменьшение результирующей амплитуды двух или нескольких когерентных волн при их наложении друг на друга», а под когерентностью, в свою очередь, понималась «согласованность, упорядоченная во времени и пространстве» [11, с. 163], достаточно удачно отражает метафорический образ процесса взаимодействия культур, при котором их элементы, разнородные по своей природе, создают эффект усиления или ослабления исходных качеств каждого из взаимодействующих компонентов.

Несмотря на общий смысл понятия «интерференция», подразумевающий как усиление, так и ослабление исходных характеристик описываемых явлений, в некоторых гуманитарных дисциплинах при описании интерференции делается акцент на негативных характеристиках наблюдаемого взаимодействия. Так, в лингвистике подчеркивается «отклонение от нормы и системы второго языка под влиянием родного» [12, с. 197], а синтаксическая интерференция трактуется как полностью отрицательное языковое явление, заключающееся в «нарушении синтаксических правил под воздействием синтаксиса родного языка в речи билингов» [13, с. 88]. Объяснить причины актуализации негативно-го смысла в процессе взаимопроникновения языков

достаточно легко: языковые системы, представляющие собой «совокупность элементов языка, связанных между собой теми или иными отношениями, которые образуют определенное единство и целостность» [14, с. 400], не могут позитивно реагировать на любое внедрение извне, поскольку любое проникновение в систему нарушает ее сбалансированность и относительную стройность жесткой языковой структуры.

В культурологии, а также в дисциплинах, возникших на стыке с культурологией, термин «интерференция» трактуется не совсем однозначно: он может передавать как позитивный, так и нейтральный или негативный смысл. Например, Н.А. Сухова предлагает выделять культурно-страноведческую интерференцию, предполагающую «взаимовлияние родной картины мира носителей языка на последующие (вторую и третью картины мира и, наоборот, их влияние на родную культуру)» [15, с. 54], которые формируются в процессе изучения иностранных языков и культур и проявляются на языковом, культурологическом и страноведческом уровнях, что указывает на нейтральный (или даже позитивный) характер взаимного влияния культур.

Термин «лингвокультурологическая (лингвокультурная) интерференция» актуализирует негативный смысл коммуникативной помехи в процессе межкультурной коммуникации [16; 17]. Феномен культурной интерференции рассматривается также в рамках более широких категорий коммуникативной интерференции [18] и межкультурной интерференции [19], а также со специфическим акцентом на социокультурном взаимодействии выделяется особое понятие «социокультурная интерференция» [20]. Анализ данных подходов приводит нас к умозаключению, что в настоящий момент в гуманитарных исследованиях складывается тенденция к трактованию интерференции с отрицательным оценочным компонентом негативного влияния, помехи в межкультурной коммуникации и диалоге культур.

Однако следует обратить внимание на то, что в данной негативной оценке подразумевается не взаимодействие культур как таковых, а взаимодействие представителей разных культур, отдельных индивидов, в чьем сознании при межкультурной коммуникации происходит наложение и смешение языковых и культурных норм, приводящее к коммуникативным ошибкам и неудачам. Интерференция, или взаимопроникновение, культур — это совершенно иное явление, оно не относится к одномоментным «соприкосновениям культур», представить такое явление достаточно сложно, поскольку в одномоментные контакты входят не культуры, а отдельно взятые личности, представители разных культур.

Процесс интерференции культур более продолжительный и сложный. При тесном соприкосновении пограничных культур на протяжении долгого периода времени происходит их невольное взаимопроникновение, вызывающее как взаимное усиление похожих черт, так и подавление, замену или уничтожение устаревших и утративших свою актуальность культурных явлений (традиций, обрядов, обычаев и пр.) под влиянием пограничной культуры. Причем этот процесс не однонаправленный, а взаимобратный, точнее сказать, синхронизированный. В понятие интерференции не входит смысл доминирования одной культуры над другой, как, например, в понятии аккультурации или ассимиляции. Интерференция культур, в отличие от диалога культур, — неконтролируемый, спонтанный процесс, который никем не планируется и, следовательно, не является ни ожидаемым, ни предсказуемым. В этом смысле интерференция отличается также и от симбиоза культур, в котором подчеркивается не только контролируемость последнего, но и преднамеренность создания, моделирования культурного взаимодействия для выполнения определенных (чаще всего временных) целей.

При культурной интерференции в нашей интерпретации культурные явления, которые находят свой отклик в соприкасающейся с ней культуре (в физической терминологии это совпадение фаз и амплитуд колебаний), усиливаются данным взаимодействием и выходят на более высокий уровень культурной репрезентации. Мы можем наблюдать, как такие явления становятся частью мирового культурного наследия, выходя за пределы определенной этничности.

Особый интерес в данном взаимодействии представляет интерференция культурных кодов, которые здесь понимаются как «сложившееся в коллективном сознании представление о фиксированном наборе национальных культурных ценностей и смыслов, поведенческих стереотипов, традиций и обычаев в историческом контексте, которые передаются из поколения в поколение и регулируют повседневное взаимодействие людей друг с другом и которые являются маркерами в определении национальной идентичности социума с позиции внешнего наблюдателя» [21, с. 11]. Особенность данного взаимодействия заключается в том, что культурные коды, будучи изначально национально специфичными, становятся частью национальной культуры у народов пограничных регионов в результате культурной интерференции.

В дискуссионной части статьи предполагается обсуждение гипотезы взаимопроникновения пограничных культур и практик интерференции культурных кодов на материале стран СНГ Центрально-Азиатского региона. Учитывая объемность исследовательской проблематики, факты интерфе-

ренции культурных кодов пограничных культур представлены в дискуссии тезисно, без расширенной интерпретации и доказательной базы, что могло бы стать предметом отдельного исследования в другой публикации.

ДИСКУССИЯ

Одной из основных причин исследования интерференции культурных кодов на материале стран СНГ Центральной Азии является их территориальная общность, близость языковых семей у некоторых из этих народов, а также похожесть культурных традиций и жизненного уклада общества в культуре повседневности наций, что создает естественные условия для интерференции культурных кодов в межатническом пространстве.

Как утверждают исследователи ЦА, после распада СССР Казахстан, Киргизия, Таджикистан, Туркменистан и Узбекистан стали рассматриваться как «субконтинент» и относительно самостоятельный регион, который имеет много общего в историческом, культурном и социально-политическом развитии. Ученые из Казахстана А.Б. Наурызбаева [22] и Е. Байдаров [23], а также Ю.И. Абдуллаева, А.С. Сагдуллаев и Я.Е. Тогаев из Узбекистана [24] отмечают наличие общей культурно-цивилизационной идентичности у стран ЦА, определяющей их принадлежность к «единому перспективному и могущественному региону» [22, с. 21].

Такое восприятие и понимание обозначенных выше стран свидетельствует о том, что наша гипотеза о наличии устойчивой культурной интерференции имеет под собой веские основания. По справедливому утверждению А.Б. Наурызбаевой, культурная консолидация стран ЦА была основана на культурно-цивилизационной идентичности их народов, ее обуславливает ряд общих типологических характеристик:

- ◆ исторически сложившийся кочевой, полукочевой, а позднее оседлый типы цивилизации;
- ◆ религии с общими корнями, в основном исламская цивилизация;
- ◆ культурная ориентированность и интеграция древних цивилизаций Турана и Среднего Востока;
- ◆ единство советского цивилизационного формата;
- ◆ формат постсоветского периода, включивший в себя элементы традиционной, индустриальной и постиндустриальной цивилизаций, сплотивший данные страны и обеспечивший им возможность позиционировать себя как единый культурный «субконтинент» [22, с. 22].

Здесь мы можем видеть элементы синхронизации и усиления культурных элементов под воздей-

ствием общности цивилизационного развития народов Центральной Азии.

Совместное проживание народов ЦА привело к закономерному сближению культур на уровне местных художественных традиций. Как отмечает Е.Ю. Личман, в искусстве стран ЦА наблюдается общность фольклорных мотивов, а древние и средневековые литературные произведения обнаруживают единый героико-эпический дух народных сказаний, в которых отмечается единство тематической основы: борьба с силами зла, подвиг и победа [25, с. 215].

В историко-художественном исследовании Б.И. Маршака и А.И. Косолапова отмечается близость изобразительных технологий, применяемых художниками стран ЦА [26]. Тематический анализ произведений изобразительного искусства указывает на специфичность общей тематики художников стран ЦА. Доминирующей идеей изобразительного искусства признается повествование (рассказ), а основным изобразительным средством — линейный рисунок [27]. В истоках орнаментальности, преобладающей в искусстве стран ЦА, прослеживается ее связь с кочевым образом жизни племен некогда существовавшей Великой степи. Орнаментальные рисунки использовались в качестве украшения практически всех предметов народного быта, начиная со столовой утвари и заканчивая буддийскими иконами-свитками, божествами и архитектурными сооружениями [27, с. 133].

Искусствоведы также указывают на общий цветовой символизм у народов ЦА. Например, белый цвет ассоциируется с чистотой и непорочностью, но иногда может означать траур, что не свойственно европейским культурам. Многие цвета, используемые в изобразительном искусстве, подбирались на основе совершенно приземленных ассоциаций в процессе мировосприятия. Общность цветовой интерпретации у народов ЦА, которая существенным образом отличается от интерпретации в европейских и других странах, указывает на глубокое взаимопроникновение, интерференцию культурных цветковых кодов у данных этносов.

Интерференция культурных кодов народов ЦА отмечается также на уровне декоративно-прикладного искусства, в котором также доминируют декоративность и линейность декоративного рисунка кочевого периода.

В современных культурологических исследованиях признается и тот факт, что песни, обычаи и обряды, возникшие на стыке пограничных культур, составляют богатое духовное наследие мирового масштаба, что доказывает усиление культурных кодов при их пограничной интерференции. Известный таджикский ученый А. Низамов отмечает: «Нашими предками за многие столетия был создан колоссальный духовный багаж, что свидетельствует о вели-

ких, еще сполна не использованных возможностях, которые реально позволяют нам вновь взойти на мировой научный и культурный олимп» [28].

Тюркские народы, населяющие обширные территории Центральной Азии, имеют богатую и многослойную историю, в которой можно выделить множество сходных черт. Все они принадлежат к одной этногенетической и этнолингвистической семье, что подразумевает наличие общих корней и языковых характеристик. Эти народы говорят на различных тюркских языках, которые, несмотря на свои различия, имеют много общего в грамматике, лексике и фонетике. Например, казахский и узбекский языки, несмотря на свою уникальность, демонстрируют явные параллели [9]. Интересно отметить, что при точечном, спорадическом взаимодействии культур на уровне языков ученые отмечают наличие таких негативных характеристик языковой интерференции, как помехи в межкультурной коммуникации, однако в процессе цивилизационного развития пограничных культур это явление приобретает совершенно иной оттенок: в данном случае мы можем говорить об общих языковых корнях и лексических заимствованиях, которые обогащают языки пограничных культур.

Кроме того, тюркские народы объединены общей исламской конфессиональной принадлежностью, что также играет важную роль в формировании их культурной идентичности. Ислам принес с собой не только религиозные практики, но и общие моральные и этические ценности, которые проникли в повседневную жизнь, искусство и традиции. Например, в тюркской литературе и поэзии часто встречаются исламские мотивы, которые отражают глубокие духовные искания и философские размышления. Общность в элементах культурной идентичности пограничных культур также указывает на интерференцию культурных кодов.

На протяжении веков тюркские народы находились в постоянном взаимодействии друг с другом, возникли благоприятные условия для обмена культурными традициями, что привело к появлению множества похожих обычаев и практик. Например, традиционные праздники, такие как Навруз (Наурыз), отмечаются не только в Казахстане, но и в других тюркских странах, что подчеркивает их культурные связи и общие культурные коды.

Сходство в культурных традициях проявляется и в устном поэтическом творчестве, занимающем важное место в жизни тюркских народов. Поэты и сказители, передавая произведения из поколения в поколение, создавали уникальные произведения, объединяющие различные элементы фольклора. Например, такие жанры, как эпос и народные сказки, содержат похожие темы и мотивы, что свидетельствует о единстве культурной традиции [29].

Тюркские народы представляют собой многообразную, но в то же время единую группу, объединенную общими корнями, языками, религией и культурными традициями. Их история и культура, насыщенные одними и теми же ценностями и взаимовлиянием, продолжают развиваться, сохраняя при этом свою уникальность и самобытность.

ВЫВОДЫ

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы. Во-первых, изучив процесс интерференции пограничных культур, а также феноменологический анализ явления интерференции в целом, можно предположить существование как положительной культурной интерференции, приводящей к усилению и обогащению элементов взаимодействующих культур, так и отрицательной культурной интерференции, подавляющей данные элементы.

Во-вторых, интерференция культурных кодов соседствующих (пограничных) культур ведет к размыванию культурных границ и национальной культурной идентичности в позитивном смысле данных процессов, что, в свою очередь, ведет к универсализации культурных кодов, по крайней мере для самих пограничных культур, к их естественному сближению.

В-третьих, в процессе позитивной интерференции культур происходит динамическое развитие как общих методов создания культурных объектов, так и массовой культуры и культуры повседневности пограничных культур в целом. Наблюдаемая на современном этапе близость изобразительных технологий и сближение культур на уровне местных художественных традиций народов ЦА являются доказательством данной гипотезы.

В-четвертых, интерференция культурных кодов касается не только материальной культуры, но и затрагивает особые уровни национальной ментальности: в частности, происходит сближение и универсализация национальных культурных символов (например, цветового символизма) в национальной картине мира народов соседствующих стран и пр.

В-пятых, интегративные черты общих культурных кодов стран СНГ ЦА являются основой сближения соседствующих стран, позволяя им ассоциировать себя с единым цельным «субконтинентом», способствуя позитивному развитию диалога культур.

Доказательство интерференции и интеграции культурных кодов соседствующих стран в исторической перспективе не вызывает сомнения: об этом свидетельствуют многочисленные публикации, иллюстрирующие взаимопроникновение культурных элементов и кодов, причем интерференция доказы-

вается как негативно [30], так и позитивно настроенными исследователями национальных культур.

Следует признать, что трансформационные цивилизационные процессы в культурном взаимодействии пограничных культур выявляют следующие закономерности: вследствие позитивной интерференции культурных кодов наблюдается их взаимное усиление, способствующее укреплению национальных культурных традиций и их выходу на более высокий, мировой уровень культурного наследия наций; негативная интерференция, напротив, приводит к исчезновению национальных культов, обрядов, традиций и пр. под влиянием смежных культур и цивилизационного развития. Отметим, что негативная культурная интерференция трудно доказуема, поскольку для ее иллюстрации требуется изучение археологических данных и исторических записей с целью сопоставления того, что было ранее, что исчезло и что повлияло на это исчезновение в проявлении культуры того или иного этноса.

Понимание интерференции культурных кодов наводит нас на мысль о том, что мир динамичен и более открыт для взаимопроникновения и диалога культур, чем это было ранее. Интеграция культурных кодов наций — это необратимый глобализационный процесс, формирующий онтологию мирового порядка, в котором есть место (и оно особо ценно!) для каждой малой культурной идентичности, в то время как любая попытка установления доминирования одной национальной культуры в рамках глобального мирового сообщества обедняет мировое культурное наследие, лишая его живого содержания.

Успешная интеграция и позитивная интерференция культурных кодов могут стать ключом к преодолению кризиса и восстановлению устойчивости, что особенно важно в условиях глобализации, когда культурные идентичности сталкиваются и пересекаются. В итоге только через активное сотрудничество и обмен опытом Центральная Азия не только сохраняет свои уникальные культурные традиции, но и обогащает их, создавая новые формы культурного выражения, которые остаются актуальными для современного мира.

Список источников

1. Ugli B.M.I. Formation and Development of Cultures in the Ancient Central Asian Civilization // International Journal of Health Sciences. 2022. Vol. 6, № 7. P. 386–395. DOI: 10.53730/ijhs.v6n7.11005.
2. Голосеева А.А. К вопросу о типах взаимодействия культур в эпоху глобализации // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. 2008. № 2. С. 186–201.
3. Шемякин Я.Г. Европа и Латинская Америка: Взаимодействие цивилизаций в контексте всемирной истории. Москва : Наука, 2001. 392 с.

4. Филимонова Е.А. Взаимодействие в эволюции культуры : дис. ... канд. филос. наук. Омск, 2011. 157 с.
5. Будник Г.А., Королева Т.В. Культурология : учебно-методическое пособие для студентов. Иваново : Ивановский государственный энергетический университет им. В.И. Ленина, 2018. 152 с.
6. Encyclopedia of Applied Psychology / ed. by C. Spielberger. New York : Academic Press, 2004. 2688 p.
7. Берсенева Т.П. Синергия в культуре // Вестник Томского государственного университета. 2013. № 377. С. 36–44.
8. Милешко А.Л. Гибридизация и креолизация как модели межкультурного взаимодействия посредством танца // Communicology. 2020. Vol. 8, № 4. С. 52–62. DOI 10.21453 / 2311-3065-2020-8-4-52-62.
9. Кошкин Н.В. Взаимодействие культур: диалог культур // Культурная эволюция : [сайт]. 25 июля 2006. URL: <https://yarcen.ru/articles/ethnicworld/dialog/vzaimodeystvie-kultur-dialog-kultur-557/> (дата обращения: 16.09.2024).
10. Nadirova G.E. Cross-Cultural interaction between Central Asia and South Korea // Akhmet Yassawi University. Eurasian Research Institute. URL: <https://www.eurasian-research.org/publication/cross-cultural-interaction-between-central-asia-and-south-korea/> (дата обращения: 16.09.2024).
11. Степанов Н.С. Интерференция волн // Физическая энциклопедия : [в 5 т.] / гл. ред. А.М. Прохоров. Москва : Советская энциклопедия, 1990. Т. 2. С. 163–164.
12. Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н. Ярцева. Москва : Советская энциклопедия, 1990. 682 с.
13. Словарь лингвистических терминов : справочное пособие для студентов и аспирантов / под ред. Т.В. Жеребило. Назрань : Пилигрим, 2005. 376 с.
14. Ахманова О.С. Система // Словарь лингвистических терминов. Изд. 4-е, стереотип. Москва : КомКнига, 2007. С. 400–402.
15. Сухова Н.А. Культурно-страноведческая интерференция в деловой коммуникации // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2013. Т. 196. С. 54–57.
16. Ергазина А.А., Успанова Д.Ж. Лингвокультурологическая интерференция как коммуникативная помеха в процессе межкультурной коммуникации // Актуальные проблемы филологии : материалы II Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). Краснодар : Новация, 2016. С. 136–138. URL: <https://moluch.ru/conf/phil/archive/177/9327/> (дата обращения: 16.09.2024).
17. Федорова Н.П. Преодоление лингвокультурной интерференции в процессе обучения иностранному языку студентов неязыковых вузов (на материале английского языка) : автореф. дис. ... канд. пед. наук. Нижний Новгород, 2010. 21 с.
18. Екимова Н.В. Феномен коммуникативной интерференции в лингвистике // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 10-2 (37). С. 9–11. DOI: 10.24411/2500-1000-2019-11637.
19. Полуяхтова С.В. Модель обучения преодолению межкультурной интерференции студентов экономического профиля // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. 2017. Т. 3, № 1. С. 234–245. DOI: 10.21684/2411-197X-2017-3-1-234-245.
20. Геливер Л.О. Компетентностный подход к преодолению социокультурной интерференции // Педагогический журнал. 2020. Т. 10, № 2/1. С. 490–500.
21. Батыршин Р.И., Гуревич Л.С. Феноменологические аспекты понятий «национальная культурная идентичность» и «культурный код нации» // Культурная жизнь Юга России. 2024. № 1 (92). С. 7–18.
22. Наурызбаева А.Б. Культурно-цивилизационная идентичность Центральной Азии: аспекты формирования новой модели // Культурное пространство Центральной Азии: единство в многообразии : материалы регионального форума (28–29 ноября 2009 г.). Душанбе, 2010. С. 19–25.
23. Байдаров Е. Культурно-цивилизационные основания для региональной интеграции в Центральной Азии // Central Asian Analytical Network : [сайт]. 21 июня 2017. URL: <https://www.caa-network.org/archives/9492> (дата обращения: 06.09.2024).
24. Abdullaeva U.I., Sagdullaev AS., Togaev J.E. Migrations and Ethnocultural Processes in Central Asia (Eneolithic and Bronze Age) // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. 2021. Vol. 14, № 8. P. 1182–1190. DOI: 10.17516/1997-1370-0788.
25. Личман Е.Ю., Мелехова К.А. Искусство Центральной Азии в историко-культурном контексте // Культурное наследие Сибири. 2018. Т. 1, № 25. С. 211–219.
26. Косолапов А.И., Маршак Б.И. Стенная живопись Средней и Центральной Азии (историко-художественное и лабораторное исследование). Санкт-Петербург : Формика, 1999. 80 с.
27. Мелехова К.А. Роль художественных традиций в искусстве Монголии // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 6 (68) : в 2 ч. Ч. 2. С. 131–134.
28. Низамов А. Наши предки сидели за одним дастарханом // ASIA-Plus : Media group : [сайт]. 2020. 29 сентября. URL: <https://asiaplustj.info/ru/news/opinion/20200929/asliddin-nizamov-nashi-predki-stoletiyami-sideli-za-odnim-dastarhanom> (дата обращения: 16.09.2024).
29. Сулейменов А. Общность культурных ценностей тюркских народов // Qazaqstan tarihy : [сайт]. 2021. 31 марта. URL: <https://e-history.kz/ru/news/show/32529> (дата обращения: 16.09.2024).
30. Rossabi M. Central Asia: A Historical Overview // Asia Society : [сайт]. URL: <https://asiasociety.org/central-asia-historical-overview> (дата обращения: 16.09.2024).

Interference of Cultural Codes of the CIS Countries of Central Asia: Civilizational Transformations

Radik I. Batyrshin

Interstate broadcasting company “Mir”,
25 Pyatnitskaya Str., Moscow, 115035, Russia
Higher School of Economics (HSE), National
Research University, 16, bld. 10 Potapovsky Lane,
Moscow, 101000, Russia
ORCID 0000-0001-8859-8366;
SPIN 8584-6060;
batyrshin_ri@mail.ru

Abstract. *For centuries, Turkic peoples have lived in close interaction, which contributed to the formation of similar cultural traditions, languages and customs. This has made them a unique and distinctive historical and cultural area on the map of Eurasia. The study of the interpenetration of cultural codes of the CIS countries of the Central Asian region becomes particularly relevant, as it allows us to identify the main trends and patterns of interference of interacting cultures.*

The novelty of the study lies in the methodological approach to the analysis of cultural codes of nations, according to which the interference of cultural codes is considered here as an instrument of cultural interpenetration, which reveals the specific relationship between cultural codes and national identity, as well as identifies the reasons for the universalization of cultural codes of border cultures. The purpose of this paper is to explore precisely those features of cross-border cultural interaction that fall under the description of cultural interference in its original sense, which implies spontaneous, uncontrolled cultural interpenetration resulting in the strengthening of some characteristics and weakening of others, in the absence of a dominant culture and deliberate influence on the qualitative characteristics of each of the interacting cultures. This publication offers an analysis of the spontaneity and uncontrollability of civilizational transformations of border cultures, acting as a natural process of interference of cultural codes. The research material is the cultural practices of the CIS countries of the Central Asian region.

The main study measures used are conceptual and phenomenological analysis, axiological and analytical research techniques, method of classification analysis, etc. The study of the CIS countries of Central Asia revealed a number of coinciding elements of culture of these countries, indicating the presence of their common national cultural and civilizational identity, which stem not only from the cultural roots common to these peoples, but also a consequence of cultural interference and integration in the process of centuries of coexistence in the neighboring territories.

Key words: national cultural identity, integration, model of civilizational development, cultural code, Central Asian region, cultural policy, applied cultural studies, historical dynamics of culture.

Citation: Batyrshin R.I. Interference of Cultural Codes of the CIS Countries of Central Asia: Civilizational Transformations, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 452–461. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-452-461.

References

1. Ugli B.M.I. Formation and Development of Cultures in the Ancient Central Asian Civilization, *International Journal of Health Sciences*, 2022, vol. 6, no. 7, pp. 386–395. DOI: 10.53730/ijhs.v6n7.11005.
2. Goloseeva A.A. Towards the Question of the Types of Cultural Interaction in the Epoch of Globalization, *Vestnik Rossiiskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta* [RGGU Bulletin], 2008, no. 2, pp. 186–201 (in Russ.).
3. Shemyakin Ya.G. *Evropa i Latinskaya Amerika: Vzaimodeistvie tsivilizatsii v kontekste vseмирnoi istorii* [Europe and Latin America: Interaction of Civilisations in the Context of World History]. Moscow, Nauka Publ., 2001, 392 p.
4. Filimonova E.A. *Vzaimodeistvie v ehvolyutsii kul'tury* [Interaction in the Evolution of Culture]. Cand. philos. sci. diss. Omsk, 2011, 157 p.
5. Budnik G.A., Koroleva T.V. *Kul'turologiya: uchebno-metodicheskoe posobie dlya studentov* [Cultural Studies: textbook for students]. Ivanovo, Ivanovskii Gosudarstvennyi Energeticheskii Universitet im. V.I. Lenina Publ., 2018, 152 p.
6. Spielberger C. (ed.) *Encyclopedia of Applied Psychology*. New York, Academic Press Publ., 2004, 2688 p.
7. Berseneva T.P. Synergy in Culture, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Tomsk State University Journal], 2013, no. 377, pp. 36–44 (in Russ.).
8. Milesenko A.L. Hybridization and Creolization as Modules of Intercultural Interaction Though Dance, *Communicology*, 2020, vol. 8, no. 4, pp. 52–62. DOI 10.21453/2311-3065-2020-8-4-52-62 (in Russ.).
9. Koksharov N.V. Interaction of Cultures: Dialogue of Cultures, *Kul'turnaya ehvolyutsiya* [Cultural Evolution]. 2006, July 25. Available at: <https://yarcenter.ru/articles/ethnicworld/dialog/vzaimodeystvie-kulturno-dialog-kultur-557/> (accessed 16.09.2024) (in Russ.).
10. Nadirova G.E. Cross-Cultural Interaction Between Central Asia and South Korea, *Akhmet Yassawi University. Eurasian Research Institute*. Available at: <https://www.eurasian-research.org/publication/cross-cultural-interaction-between-central-asia-and-south-korea/> (accessed 16.09.2024).
11. Stepanov N.S. Interference of Waves, *Fizicheskaya ehntsiklopediya* [Physical Encyclopedia]. Moscow, Sovetskaya Ehntsiklopediya Publ., 1990, vol. 2, pp. 163–164 (in Russ.).

12. Yartsev V.N. (ed.) *Lingvisticheskii ehntsiklopedicheskii slovar'* [Linguistic Encyclopedic Dictionary]. Moscow, Sovetskaya Ehntsiklopediya Publ., 1990, 682 p.
13. Zherebilo T.V. (ed.) *Slovar' lingvisticheskikh terminov: spravochnoe posobie dlya studentov i aspirantov* [Dictionary of Linguistic Terms: reference book]. Nazran, Pilgrim Publ., 2005, 376 p.
14. Akhmanova O.S. System, *Slovar' lingvisticheskikh terminov* [Dictionary of Linguistic Terms]. Moscow, KomKniga Publ., 2007, pp. 400–402 (in Russ.).
15. Sukhova N.A. Cultural and National Interference in Business Communication, *Trudy Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Proceedings of St. Petersburg State University of Culture and Arts], 2013, vol. 196, pp. 54–57 (in Russ.).
16. Ergazina A.A., Uspanova D.Z. Linguocultural Interference as a Communicative Barriers in the Process of Intercultural Communication, *Aktual'nye problemy filologii: materialy II Mezhdunar. nauch. konf. (g. Krasnodar, fevral' 2016 g.)* [Actual Problems of Philology: Proceedings of the 2nd International Scientific Conference (Krasnodar, February, 2016)]. Krasnodar, Novatsiya Publ., 2016, pp. 136–138. Available at: <https://moluch.ru/conf/phil/archive/177/9327/> (accessed 16.09.2024) (in Russ.).
17. Fedorova N.P. *Preodolenie lingvokul'turnoi interferentsii v protsesse obucheniya inostrannomu yazyku studentov neyazykovykh vuzov (na materiale angliiskogo yazyka)* [Linguocultural Interference Overcoming in the Process of Foreign Language Teaching to Students of Non-Linguistic Universities (on the Material of English Language)], Cand. pedag. sci. diss. abstr. Nizhny Novgorod, 2010, 21 p.
18. Ekimova N.V. The Phenomenon of Communicative Interference in Linguistics, *Mezhdunarodnyi zhurnal gumanitarnykh i estestvennykh nauk* [International Journal of Humanities and Natural Sciences], 2019, no. 10-2 (37), pp. 9–11. DOI: 10.24411/2500-1000-2019-11637 (in Russ.).
19. Poluyakhtova S.V. Learning Model of Overcoming the Intercultural Interference for the Students of Economics, *Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo universiteta. Gumanitarnye issledovaniya* [Tyumen State University Herald. Humanities Research], 2017, vol. 3, no. 1, pp. 234–245. DOI: 10.21684/2411-197X-2017-3-1-234-245 (in Russ.).
20. Gelivera L.O. The Competency-Based Approach to Overcoming Sociocultural Interference, *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 2020, vol. 10, no. 2/1, pp. 490–500 (in Russ.).
21. Batyrshin R.I., Gurevich L.S. Phenomenological Aspects of the Concepts “National Cultural Identity” and “Cultural Code of the Nation”, *Kul'turnaya zhizn' Yuga Rossii* [Cultural Studies of Russian South], 2024, no. 1 (92), pp. 7–18 (in Russ.).
22. Naurzbaeva A.B. Cultural and Civilisational Identity of Central Asia: Aspects of the Formation of a New Model, *Kul'turnoe prostranstvo Tsentral'noi Azii: edinstvo v mnogoobrazii: materialy regional'nogo foruma (28–29 noyabrya 2009 g.)* [Cultural Space of Central Asia: Unity in Diversity: Proceedings of the Regional Forum (November 28–29, 2009)]. Dushanbe, 2010, pp. 19–25 (in Russ.).
23. Baidarov E. Cultural and Civilisational Foundations for Regional Integration in Central Asia, *Central Asian Analytical Network*. 2017, June 21. Available at: <https://www.caa-network.org/archives/9492> (accessed 06.09.2024) (in Russ.).
24. Abdullaeva U.I., Sagdullaev AS., Togaev J.E. Migrations and Ethnocultural Processes in Central Asia (Eneolithic and Bronze Age), *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 2021, vol. 14, no. 8, pp. 1182–1190. DOI: 10.17516/1997-1370-0788.
25. Lichman E.Yu., Melekhova K.A. Art of Central Asia in Historical and Cultural Context, *Kul'turnoe nasledie Sibiri* [Cultural Heritage of Siberia], 2018, vol. 1, no. 25, pp. 211–219 (in Russ.).
26. Kosolapov A.I., Marshak B.I. *Stennaya zhivopis' Srednei i Tsentral'noi Azii (istoriko-khudozhestvennoe i laboratornoe issledovanie)* [Wall Painting of Middle and Central Asia (Historical and Artistic and Laboratory Research)]. St. Petersburg, Formika Publ., 1999, 80 p.
27. Melekhova K.A. Role of Artistic Traditions in Mongolian Art, *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, Philosophical, Political and Law Sciences, Culturology and Study of Art. Issues of Theory and Practice], 2016, no. 6 (68), part 2, pp. 131–134 (in Russ.).
28. Nizamov A. Our Ancestors Sat at One Dastarkhan, *ASIA-Plus: Media Group*. 2020, September 29. Available at: <https://asiaplustj.info/ru/news/opinion/20200929/asliddin-nizamov-nashi-predki-stoletiyami-sideli-za-odnim-dastarkhanom> (accessed 16.09.2024) (in Russ.).
29. Suleimenov A. The Commonality of Cultural Values of Turkic Peoples, *Qazaqstan tarihy*. 2021, March 31. Available at: <https://e-history.kz/ru/news/show/32529> (accessed 16.09.2024) (in Russ.).
30. Rossabi M. Central Asia: A Historical Overview, *Asia Society*. Available at: <https://asiasociety.org/central-asia-historical-overview> (accessed 16.09.2024).

УДК 72.012.8:625.42
ББК 38.748-022с51
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-462-471

СУН ЦУН

СОЗДАНИЕ СТАНЦИЙ БУДУЩЕГО: ПРИМЕНЕНИЕ БОЛЬШИХ ГЕНЕРАТИВНЫХ МОДЕЛЕЙ В ДИЗАЙНЕ МЕТРО

Сун Цун,

Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна,
Институт дизайна и искусства,
кафедра теории и истории искусства,
аспирант
Большая Морская ул., д. 18,
Санкт-Петербург, 191186, Россия

Циндаоский университет науки и технологий Хэнсин
(Qingdao Hengxing University of Science and Technology),
преподаватель
Цзюшуй Ист Роуд, д. 588, р-н Лицан, г. Циндао,
провинция Шаньдун, 266000, Китай

ORCID 0009-0002-2339-5212; SPIN 6853-2274
sc33202237@yandex.com

Реферат. Новые технологии, включая генеративные модели, начинают активно влиять на дизайнерские решения в художественном оформлении станций метро. Исследование возможностей использования генеративного искусственного интеллекта как инструмента арт-дизайна при проектировании станций метро является актуальным, поскольку это может значительно ускорить процесс проектирования, уменьшая временные и трудовые затраты

на разработку и оптимизацию дизайн-проектов. Новизна статьи заключается в том, что впервые подробно рассмотрен процесс взаимодействия дизайнера и программно-аппаратных средств больших генеративных моделей на примере проектирования интерьера станции метро на тему «океан».

Проблема создания оригинального дизайнерского проекта в условиях генеративных моделей на данный момент не разрешима без прямого контроля со стороны человека, так как эта технология, за неимением человеческого восприятия, прежде всего ориентируется на выразительные средства, содержащиеся в тренировочных базах данных. Поэтому при проектировании станций метро с использованием генеративных моделей изображения, генерируемые посредством текста, нередко теряют смысловые и эмоциональные значения, которые дизайнер в них вкладывал. В результате сгенерированный дизайнерский проект не полностью соответствует замыслу дизайнера и требует дальнейшей ручной корректировки и оптимизации. Таким образом, до тех пор, пока существует необходимость в сознательной и целенаправленной передаче идей и чувств посредством искусства и дизайна, проблема надделения произведения смыслом при использовании генеративных моделей будет требовать человеческого участия.

В то же время следует отметить, что в работе художника использование генеративных предобучен-

ных трансформеров проявляется в возможности легко создавать реалистические визуальные эффекты, выполнять изображения в различных стилях, ориентируясь на творческую индивидуальную манеру известных мастеров, а также совершенствовать дизайнерские идеи. Преимущество этой технологии заключается в том, что она может снизить рабочую нагрузку проектировщика, одновременно повышая эффективность и точность проектирования.

Ключевые слова: генеративный искусственный интеллект, дизайн интерьера, дизайн станций метро, арт-дизайн, платформа Midjourney, программно-аппаратные средства, архитектура, техническая эстетика.

Для цитирования: Сун Цун. Создание станций будущего: применение больших генеративных моделей в дизайне метро // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 462–471. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-462-471.

Новые технологии, в том числе методы программно-аппаратных средств больших генеративных моделей (Large Language Model, LLM), постепенно проникают во все аспекты жизни, включая область искусства и дизайна. Когда-то искусство считалось уникальным выражением человеческих эмоций и творчества, священным местом, недоступным машинам, но с постоянным развитием науки и технологий эта концепция все чаще ставится под сомнение.

В настоящее время применение новых технологий, в частности LLM, одним из подтипов которых является GPT (Generative Pre-trained Transformer, генеративный предобученный трансформер), и нейросетей (компьютерного алгоритма, вдохновленного взаимодействием нейронных связей), начинает активно влиять на дизайнерские решения в художественном оформлении станций метро. Исследование влияния генеративного искусственного интеллекта (ИИ) на проектирование станций метро чрезвычайно актуально: необходимо проанализировать ведущие тенденции его технологического развития, чтобы целенаправленно продвигать инновации и применение новых технологий при проектировании станций метро.

Представляется научно значимым проанализировать возможности применения генеративного ИИ для оформления художественно-предметной среды станций метрополитена. Для этого необходимо: изучить возможности генеративного ИИ как инструмента арт-дизайна, в том числе в области дизайна интерьера станции метро; применить на практике для создания дизайнерского проекта программ-

но-аппаратные средства LLM; выявить ограничения применения технологий современного генеративного ИИ в данной сфере.

С одной стороны, тема генеративного ИИ и его возможностей имеет важное научное значение и вызывает интерес исследователей, с другой — работ, посвященных его практическому применению, очень мало.

В научной литературе широко используется словосочетание «искусственный интеллект», который представляет собой очень широкий по смысловому содержанию термин. Он может подразумевать под собой множество разных технологий, идей и понятий, не всегда связанных друг с другом. LLM можно отнести к одному из «подвидов» ИИ, поэтому при подготовке статьи была изучена литература, касающаяся различных аспектов этой темы.

По мнению А.В. Пушкарева, необходимо обсудить эстетическую и этическую ценность произведений искусства, созданных ИИ [1, с. 96]. В статье «Искусственный интеллект как инструмент современного искусства» авторы указывают, что удачных примеров применения нейросетевой технологии (т. е. ИИ) в области творчества немного, но она постепенно совершенствуется, и художникам следует активно с ней сотрудничать [2, с. 59]. Е.А. Стрижаков предположил, что мы не можем отвергать возможность усовершенствования ИИ до того уровня, благодаря которому он смог бы синтезировать новые концептуальные идеи и образы [3, с. 257]. М.И. Казина и О.А. Петрова отмечают, что цифровое искусство меняется с развитием новых технологий, которые современные художники могут использовать для выражения своих чувств и идей [4, с. 911].

В статье «Машинное творчество» авторы указывают, что благодаря нейронным сетям системы ИИ учатся воспринимать информацию, будь то изображение, текст или звуки, но развитие технологий еще не достигло того уровня, при котором машинное творчество будет стоять наравне с творчеством человека [5, с. 1211]. А.О. Гетманенко пришел к выводу, что ИИ стал нормой и правильнее будет именовать художественные объекты, созданные посредством его использования, «художественным продуктом» [6, с. 148]. А.А. Ткаченко и С.В. Пальмов считают, что такие области, как медицина, психология, обучение людей и искусство, пока что неподконтрольны ИИ, но, быстро развиваясь, он может достичь многого за короткое время. «Искусственный разум может открыть для нас великое будущее», — полагают они [7, с. 439].

Как пишет О.В. Петрухин, возможности искусственного интеллекта и генеративной графики дают принципиально новый подход к творчеству, открывающий уникальные возможности в области создания объектов культуры, искусства и дизайна [8, с. 11].



Рис. 1. Проекты станции метро, оформленные на тему морской стихии. Первый вариант.
Создано на платформе Midjourney

П.А. Пылов с соавторами проанализировали, как генеративно-состязательные сети позволяют создавать изображения зданий в заданном архитектурном стиле на основе текстового описания, предоставленного пользователем [9]. Исследуя основные методы применения нейронных сетей для создания изображений, Е.В. Ильинская и соавторы особое внимание уделяют их использованию в областях искусства, дизайна и синтеза фотореалистичных изображений [10]. В статье, посвященной проблеме автоматизации творчества в сфере искусства и дизайна, рассматриваются два подхода к автоматизации творчества: инструментальный и генератив-

ный. Считается, что генеративный дизайн имеет широкий спектр применения [11]. А.Я. Пахтаева и Ю.В. Родионова, исследующие методы генеративного дизайна, обнаружили, что генеративный дизайн имеет большой потенциал для применения в творческих сферах, также указаны перспективы применения средств генеративного дизайна путем внедрения в алгоритмы генераций нейросетевых моделей [12].

В то же время многие аспекты темы еще не раскрыты до конца. До сих пор мало исследований в области применения генеративного ИИ для дизайна интерьера. Д.Г. Литвиненко утверждает, что

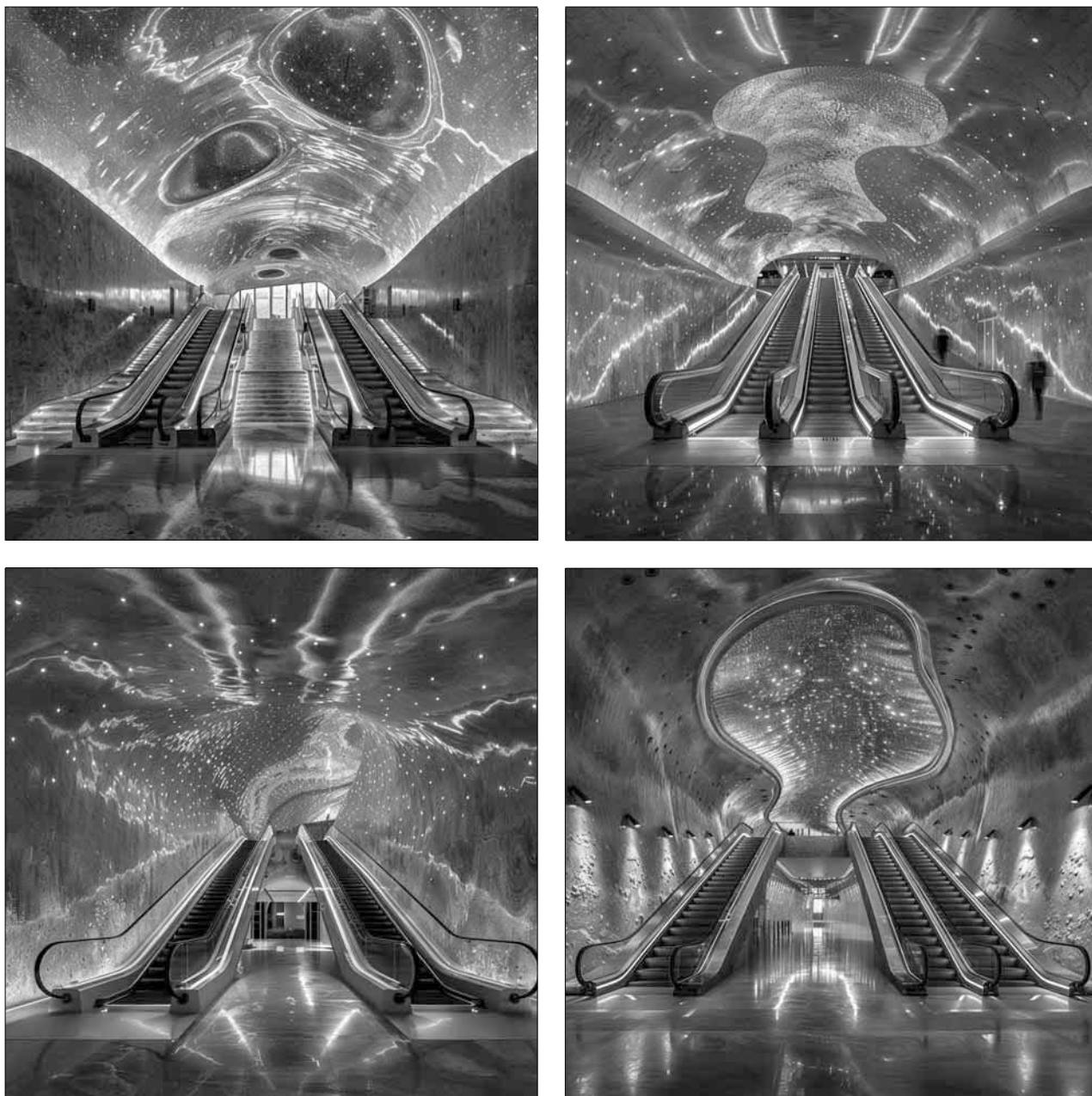


Рис. 2. Проекты станции метро, оформленные на тему морской стихии. Второй, улучшенный вариант.
Создано на платформе Midjourney

ИИ может анализировать предпочтения и потребности клиентов и предлагать более персонализированные варианты дизайна интерьера [13, с. 937], что уже происходит в бизнесе (в качестве примера можно назвать компании Amazon, Microsoft и т. д.). Китайский исследователь Ли Ян считает, что дизайн интерьера с помощью ИИ — это тенденция будущего развития, повышающая эффективность и качество [14, с. 56], а Сунь Бин полагает, что применение технологии виртуальной реальности в дизайне интерьера может улучшить процесс проектирования [15, с. 29]. Фэн Юаньке пришел к заключению, что применение технологий ИИ в дизайне интерье-

ра в основном отражается в двух аспектах: в представлении дизайнерского эффекта и общем планировании умного дома [16, с. 115].

Исследователь Ли Лу предполагает, что будущее развитие индустрии дизайна интерьеров станет все более интеллектуальным [17, с. 159]. Инь Юкунь с соавторами считает, что наибольшее удобство, которое ИИ приносит дизайнерам, заключается в том, что он может заменить утомительную и неэффективную повторяющуюся работу, а также некоторые фиксированные и традиционные методы художественного выражения [18, с. 261]. В статье «Искусство ИИ в архитектуре» китайские авторы утверждают, что



Рис. 3. Проект станции метро, оформленный по мотивам архитектурной эклектики конца XIX века. Создано на платформе Midjourney

современные проекты, созданные с помощью инструментов ИИ, уникальны, по мере развития технологий вполне возможно, что появится новое поколение архитектурных стилей, основанных на проектах, созданных ИИ [19, с. 10]. Гао Ао и Лю Чан считают, что применение искусственного интеллекта в дизайне окружающей среды может ослабить творческий потенциал и художественное видение дизайнеров, что негативно скажется на развитии их профессиональных навыков и может привести к снижению конкурентоспособности [20, с. 85].

Заметим, что в настоящее время исследований влияния использования LLM на развитие дизайна, в частности на художественное оформление станций метрополитена, крайне мало.

Такая отрасль компьютерной науки, как ИИ, занимается созданием интеллектуальных машин и программ. Этот термин существует уже давно, но лишь недавно начал интегрироваться в повседневную жизнь. Современные смартфоны и приложения, такие как Google, уже используют функции ИИ, например распознавание речи и текста. А недавние прорывы в технологии нейронных сетей ускорили развитие практически во всех видах ИИ: распознавания речи, генерации текста и изображений, генерации голоса и пр. После запуска в конце ноября 2022 г. ChatGPT диалоговый чат-бот OpenAI на

базе ИИ быстро завоевал популярность и стал самым быстрорастущим потребительским приложением в истории.

Создание произведений искусства при помощи генеративного ИИ (например, Midjourney, Stable Diffusion, ArkoAI и др.) стало революцией в мире дизайна, а также продемонстрировало многообещающий потенциал применения в сфере дизайна интерьеров. Для того чтобы генеративная нейросеть создала изображения, требуются данные (изображения) и подписи (текст), после этого в процессе тренировки программа ищет взаимосвязь между входными данными (текстом) и требуемым выводом (изображением). Для существования подобных моделей необходимо подобрать изображения и дать им характеристику, подпись (англ. data labeling), что уже является трудоемким процессом, требующим от человека осмысления увиденного. После этого, чтобы сохранять работоспособность модели и увеличивать ее точность при постоянном использовании, вносятся коррективы. На основании того, считает ли пользователь или разработчик вывод (изображение) соответствующим вводу (тексту), генеративная модель делает корректировку в прежде найденных связях. Так как знаковые системы, системы образов, произведения изобразительного искусства и т. д. являются в той или иной степени уникальными для каждой культуры, эпохи, а порой и для отдельного человека, то создать универсальный общечеловеческий язык для подписи изображений, в полной мере отражающий их содержание и форму, не представляется возможным.

С одной стороны, взгляду на генеративные модели как на замену человека во многом способствует маркетинг, который зачастую не освещает трудоемкость создания базы данных, с другой стороны, генеративные модели для создания изображений в СМИ нередко представляют как бездушные машины, тогда как на самом деле они являются результатом сложной и кропотливой работы человека по созданию, сбору и маркировке больших объемов данных, которые необходимы для тренировки генеративного ИИ.

В творчестве художника применение технологий генеративного ИИ обусловлено в основном следующими аспектами: легкостью создания реалистичных эффектов визуализации, широкими возможностями стилизации и оптимизации дизайнерских решений.

Алгоритмы LLM могут анализировать предпочтения клиента, его стиль жизни и потребности, чтобы предложить персонализированные варианты дизайна интерьера [13, с. 937].

Кроме того, дизайнерам может быть предоставлена более подробная и точная информация по материалам отделки и цветовым сочетаниям интере-



Рис. 4. Проект станции метро, оформленный по мотивам функционального дизайна 1920-х годов.
Создано на платформе Midjourney



Рис. 5. Проект станции метро, оформленный на тему морской стихии. Третий (неудачный) вариант.
Создано на платформе Midjourney

ра, что может помочь найти более экологически чистые и энергосберегающие решения. В индустрии дизайна интерьера применение технологий генеративного ИИ не ограничивается только художественными задачами, также они могут использоваться для формирования стандартов дизайна. Например, технология LLM, анализируя большой объем данных, может идентифицировать и классифицировать материалы, конструкции и другие элементы предметно-пространственной среды и предоставлять предложения по оптимизации, чтобы сделать здания более энергосберегающими, экологически чистыми с учетом всех условий, даже противопожарной защиты.

Благодаря тому, что ведущие генеративные ИИ используют огромные объемы данных (база данных, собранная в Интернете для Midjourney, включает более чем 100 млн маркированных изображений; база данных LAION-5B, используемая для тренировки Stable Diffusion, включает в себя 5 млрд маркированных изображений и т. д.) и большие вычислительные мощности, генеративные ИИ могут генерировать новые идеи за короткий период времени и предоставлять дизайнерам варианты художественных решений в режиме реального времени.

Теперь на основе ключевых слов или изображений, введенных пользователем генеративного ИИ (Midjourney, Stable Diffusion, Kandinsky)¹, мож-

но генерировать серию связанных дизайнерских работ или творческих эскизов, из которых дизайнеры выберут наиболее удачный, отвечающий их замыслам. Уровень качества этих программ различен, например, система Kandinsky малоизвестна, тем более что технология Midjourney проще и легче в использовании, также с ее помощью можно создать более подробные и четкие изображения, что, безусловно, помогает дизайнерам улучшать и совершенствовать свои проекты.

При проектировании станций метро традиционный процесс художественного проектирования обычно требует много времени и средств. Существует много рутинной работы (подбор колористического решения, определение параметров светодизайна, выбор материалов отделки и др.). Решая эти задачи, генеративный ИИ не только экономит дизайнерам много времени, но и обеспечивает точность проектирования благодаря алгоритмам, которые позволяют уменьшить человеческие ошибки. ИИ могут предоставлять цветовые схемы, соответствующие конкретным темам или эмоциям на основе установленных потребностей пользователей, служащих ориентиром для дизайнеров. Для получения желаемого варианта цветового дизайна необходимо ввести ключевые слова в программу. Генеративный ИИ на основе существующей станции метро учтет все требования. В результате с помощью LLM можно быстро получить детально проработанные и реалистичные изображения.

В более профессиональной области дизайна интерьера с помощью ChatAI и соответствующе-

¹ Midjourney (<https://www.midjourney.com/home>); Stable Diffusion <https://stablediffusionweb.com/>; Kandinsky (<https://kandinsky21.ru/>).



Рис. 6. Проект дизайна логотипа метро (набор указателей, содержит ошибки и несоответствия, требующие корректировки дизайнером). Создано на платформе Midjourney

го программного обеспечения для рисования с использованием технологии GetFloorPlan² можно ввести нарисованный от руки эскиз проекта, план этажа и пр., предоставленный дизайнером интерьера, для непосредственного создания 3D-модели и создания эффектов визуализации. Тем самым упрощается процесс проектирования, и даже люди, не имеющие опыта работы в этой сфере, могут создавать убедительные и ясные визуализации интерьера, а дизайнерам и клиентам проще представить свои будущие интерьеры и экспериментировать с разными стилями, материалами и мебелью. Это касается как дизайна отдельных помещений, так и общей дизайнерской концепции квартиры или дома [13, с. 937].

В работе с генеративным ИИ важна ясная творческая концепция на начальном этапе. Благодаря обучению и возможности анализировать большую базу данных технология LLM в состоянии при необходимости предлагать разнообразные и креативные концептуальные проекты станций метро, предоставлять дизайнерам новые творческие идеи, где главным действием художника или дизайнера становится выбор наиболее удачного решения. Так как генеративные модели обладают широким набором данных и не ограничены одной единственной темой, они находят взаимосвязи там, где их порой не мог бы найти человек в силу собственного творческого видения, культуры или языкового барьера. То есть

генеративная модель в поисках связей не ограничена своим уникальным творческим видением и культурой, она не обладает интенциональным сознанием. Тогда как у художника есть своя направленность мышления и идей, у генеративной модели этого нет, она лишь ищет связи.

Например, на платформе Midjourney можно создать сразу несколько проектов дизайна подземного вестибюля станции метро (рис. 1). В данном случае была задана тема оформления «океан». После набора текста на английском языке³ при помощи программно-аппаратных средств генеративных моделей были созданы четыре идеи. Однако эти проекты показали, что замысел дизайнера был понят лишь отчасти, поэтому художник, выбрав вариант, который был наиболее близок его концепции, добавил слова-подсказки, позволившие значительно улучшить точность воплощения идеи автора (рис. 2). При работе с генеративными моделями, если не устраивает предложенное решение, можно выбрать наиболее приемлемое и продолжить разработку понравившегося варианта дизайна, причем даже данный этап все равно можно завершить с помощью этой технологии.

Необходимо признать, что очень сложно создать столь креативную концепцию станции метро с использованием традиционных методов и традиционными способами. Возможно, не удастся добиться эффекта такого графического отображения, как на рис. 2, но теперь с помощью генеративного ИИ можно легко вносить последующие модификации. Это, несомненно, повлияет на творческое мышление художника и на методы художественного оформления станций метрополитена.

Вместо того чтобы воспринимать генеративные модели ИИ как конкурентов человека, следует обратить внимание на необходимость человеческого участия в каждом отдельном этапе — от создания подобной модели до ее использования.

Рассмотрим дизайнерские проекты станций метро, спроектированные в различных стилях различных эпох. В каждом из проектов, безусловно, есть много изъянов. Например, был задан параметр отразить стиль барокко, но в результате проект получился эклектичный (рис. 3); другой пример демонстрирует маловыразительный дизайн станции, а также не были учтены электропути (рис. 4), в третьем варианте излишнее визуальное искаже-

² GetFloorPlan (<https://getfloorplan.com/>).

³ A modern subway station, designed for coastal cities, with beautiful decoration and artistic sense (the subway station is a box-shaped two-span column station with two floors, the upper floor is the station hall, the lower floor is the platform, and the platform track is equipped with glass shielding door). Artistic indoor space lighting, many marine elements, line elements, lighting elements, etc. are used in the subway station decoration environment. Real photo style, Lumion renderer, brilliant colors, 45-degree viewing angle, high quality, many details, high definition.

ние пространства сделало эксплуатацию станций сложной (рис. 5).

При проектировании станций метро с использованием генеративного ИИ нередко первоначальный замысел дизайнера искажается. В результате сгенерированный проект станции не полностью соответствует замыслу дизайнера, что требует дальнейшей ручной корректировки и оптимизации. Например, в созданном при помощи генеративного ИИ наборе указателей (рис. 6) есть существенные недочеты: слова содержат ошибки, некоторые значки не имеют связи с текстом, поэтому дизайнеру необходимо снова сделать корректировку плана и указать компьютеру, как исправить неточности.

Таким образом, технология применения LLM в настоящее время подходит лишь в качестве вспомогательного средства в процессе проектирования и не может полностью заменить людей — художников и дизайнеров. Применение генеративных моделей ИИ может быстро автоматизировать процесс проектирования и автоматически выполнять некоторые рутинные задачи проектирования, такие как набор текста, подбор цвета, создание графики, дизайн логотипа и т. д.

В качестве инструмента художественного дизайна генеративные ИИ могут быстро создавать реалистичные эффекты визуализации и персонализированные дизайнерские решения, что может значительно повысить творческую эффективность, но остается еще много нерешенных проблем, среди которых наиболее значительной является невозможность решить поставленную задачу с абсолютной точностью.

Вместе с тем нельзя не отметить, что генеративные ИИ обеспечивают интеграцию передовых технологий и творческих решений в процесс проектирования станций метро, способствуя созданию функциональных и эстетически привлекательных объектов.

Список источников

1. *Пушкарев А.В.* Творчество и искусственный интеллект: постановка проблемы // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2014. № 12—1. С. 93—96.
2. *Морковкин Е.А., Новичихина А.А., Замулин И.С.* Искусственный интеллект как инструмент современного искусства // Вестник Хакасского государственного университета им. Н.Ф. Катанова. 2021. № 1 (35). С. 55—59.
3. *Стрижаков Е.А., Чирикова М.В.* История и перспективы развития творческих способностей искусственного интеллекта // Известия Лаборатории древних технологий. 2019. Т. 15, № 2. С. 248—258. DOI: 10.21285/2415-8739-2019-2-248-258.
4. *Казина М.И., Петрова О.А.* Цифровые технологии в современном искусстве // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2021. № 3. С. 909—911.
5. *Раков Н.С., Пальмов С.В.* Машинное творчество // Форум молодых ученых. 2018. № 4 (20). С. 1209—1212.
6. *Гетманенко А.О.* К проблеме дигитализации современного искусства // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2023. № 8 (876). С. 144—148. DOI: 10.52070/2542-2197_2023_8_876_144.
7. *Ткаченко А.А., Пальмов С.В.* Творец Ex Machina // Форум молодых ученых. 2018. № 5 (21), ч. 3. С. 437—439.
8. *Петрухина О.В.* Генеративная графика: вчера, сегодня, завтра // Национальная ассоциация ученых. 2023. Т. 2, № 88. С. 9—11. DOI: 10.31618/nas.2413-5291.2023.2.88.731.
9. *Пылов П.А., Дягилева А.В., Николаева Е.А., Майтак Р.В., Шалыгина Т.А.* Генеративно-состязательная сеть как основа интеллектуальной модели формирования изображений архитектурных объектов заданного стиля по их текстовому описанию // Вестник Томского государственного архитектурно-строительного университета. 2023. Т. 25, № 5. С. 84—93. DOI: 10.31675/1607-1859-2023-25-5-84-94.
10. *Ильинская Е.В., Голышева Е.Н., Медведев А.А., Масалитин Н.С.* Применение генеративно-состязательных нейросетей для генерации изображений // Научный результат. Информационные технологии. 2024. Т. 9, № 1. С. 73—78. DOI 10.18413/2518-1092-2024-9-1-0-8.
11. *Галкин Д.В., Коновалова К.В., Бобков С.П.* К проблеме автоматизации творчества в сфере искусства и дизайна: инструментальный и генеративный подходы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2021. № 44. С. 14—24. DOI: 10.17223/22220836/44/2.
12. *Пахтаева А.Я., Родионова Ю.В.* Методы генеративного дизайна // Ноэма. 2021. № 2 (7). С. 213—221.
13. *Литвиненко Д.Г.* Применение искусственного интеллекта в проектировании и строительстве // Вестник науки. 2023. № 11 (68). С. 936—939.
14. *Ли Янь.* Исследование методов проектирования внутренней среды, основанные на эпохе искусственного интеллекта // Китайское архитектурное оформление. 2023. № 11. С. 54—56. Кит. яз.
15. *Сунь Бин.* Исследование применения технологий виртуальной реальности в дизайне интерьера в эпоху искусственного интеллекта // Шанхайская упаковка. 2023. № 11. С. 27—29. Кит. яз.
16. *Фэн Юаньке.* Исследование применения искусственного интеллекта в дизайне интерьера // Китайское архитектурное оформление. 2023. № 17. С. 113—115. Кит. яз.
17. *Ли Лу.* Влияние технологии искусственного интеллекта языковой модели на индустрию дизайна интерьера // Мир цифровых коммуникаций. 2023. № 10. С. 157—159. Кит. яз.

18. Инь Юкунь, Чэнь Хун, Чжао Хайин. Применение искусственного интеллекта в художественном дизайне // Цифровой мир. 2020. № 6. С. 252–261. Кит. яз.
19. Ploennigs, J., Berger, M. AI Art in Architecture // AI in Civil Engineering. 2023. Vol. 2. Art. 8. DOI: 10.1007/s43503-023-00018-y.

20. Гао Ао, Лю Чанг. Анализ идей применения технологий искусственного интеллекта в дизайне окружающей среды // Исследования промышленных инноваций. 2024. № 14. С 84–86. Кит. яз.

*Иллюстративный материал
предоставлен автором статьи*

Creating Future Stations: The Application of Large Generative Models in Metro Design

Song Cong

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, 18 Bolshaya Morskaya Str., St. Petersburg, 191186, Russia
Qingdao Hengxing University of Science and Technology, No. 588 Jiushui East Road, Licang District, Qingdao City, Shandong Province, 266000, China
ORCID 0009-0002-2339-5212; SPIN 6853-2274;
sc33202237@yandex.com

Abstract. *New technologies, including the use of generative models, are beginning to actively influence design decisions in the decoration of metro stations. The study of the possibilities of using generative artificial intelligence as an art design tool in the decoration of metro stations is relevant, because it can significantly accelerate the design process, reducing time and labour costs for the development and optimization of projects. The novelty of the article lies in the fact that for the first time the process of interaction between the designer and software and hardware of large generative models is considered in detail on the example of designing the interior of a metro station on the theme “ocean”.*

The problem of creation of original design project in conditions of generative models at the moment is not solvable without direct control on the part of a human, as this technology, for lack of human perception, first of all orientate on expressive means contained in training databases. Therefore, when designing metro stations using generative models, images generated through text often lose the semantic and emotional meanings that the designer put into them. As a result, the generated design project does not fully conform to the designer's intent and requires further manual adjustment and optimization. Thus, as long as there is a need for conscious and purposeful communication of ideas and feelings through art and design, the problem of endowing a work with meaning using generative models will require human involvement.

At the same time, it should be noted that in the artist's work, the use of generative pre-trained transformers is manifested in the ability to easily create realistic visual effects, to execute images in different styles, focusing on the creative individual manner of famous masters, and to improve design ideas. The advantage of this technology is that it can reduce the designer's workload while improving the efficiency and accuracy of the design.

Key words: generative artificial intelligence, interior design, metro station design, art design, Midjourney platform, hardware and software, architecture, technical aesthetics.

Citation: Song Cong. Creating Future Stations: The Application of Large Generative Models in Metro Design, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 462–471. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-462-471.

References

1. Pushkarev A.V. Creativity and Artificial Intelligence: Problem Statement, *Gumanitarnye, sotsial'no-ehkonomicheskie i obshchestvennye nauki* [Humanities, Socio-Economic and Social Sciences], 2014, no. 12-1, pp. 93–96 (in Russ.).
2. Morkovkin E.A., Novichikhina A.A., Zamulin I.S. Artificial Intelligence as a Tool of Modern Art, *Vestnik Khakasskogo gosudarstvennogo universiteta im. N.F. Katanova* [Bulletin of Khakass State University Named After N.F. Katanov], 2021, no. 1 (35), pp. 55–59 (in Russ.).
3. Strizhakov E.A., Chirikova M.V. Artificial Intelligence: History and Perspectives of Creativity Development, *Izvestiya Laboratorii drevnikh tekhnologii* [Reports of the Laboratory of Ancient Technologies], 2019, vol. 15, no. 2, pp. 248–258. DOI: 10.21285/2415-8739-2019-2-248-258 (in Russ.).
4. Kazina M.I., Petrova O.A. Digital Technologies in Contemporary Art, *Aktual'nye problemy aviatsii i kosmonavтики* [Current Issues of Aviation and Cosmonautics], 2021, no. 3, pp. 909–911 (in Russ.).
5. Rakov N.S., Palmov S.V. Machine Art, *Forum molodykh uchenykh* [Forum of Young Scientists], 2018, no. 4 (20), pp. 1209–1212 (in Russ.).
6. Getmanenko A.O. On the Problem of Digitalization of Contemporary Art, *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Gumanitarnye nauki* [Vestnik of Moscow State Linguistic University], 2024, no. 1, pp. 120–125 (in Russ.).

- ty Humanities], 2023, no. 8 (876), pp. 144–148. DOI: 10.52070/2542-2197_2023_8_876_144 (in Russ.).
7. Tkachenko A.A., Palmov S.V. Creator Ex Machina, *Forum molodykh uchenykh* [Forum of Young Scientists], 2018, no. 5 (21), part 3, pp. 437–439 (in Russ.).
 8. Petrukhina O.V. Generative Graphics: Yesterday, Today, Tomorrow, *Natsional'naya assotsiatsiya uchenykh* [National Association of Scientists], 2023, vol. 2, no. 88, pp. 9–11. DOI: 10.31618/nas.2413-5291.2023.2.88.731 (in Russ.).
 9. Pylov P.A., Dyagileva A.V., Nikolaeva E.A., Maitak R.V., Shalygina T.A. Generative Adversarial Network as a Basis for Intelligent Model of Imaging Architectural Objects Based on Textual Description, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo arkhitekturno-stroitel'nogo universiteta* [Vestnik of Tomsk State University of Architecture and Building], 2023, vol. 25, no. 5, pp. 84–93. DOI: 10.31675/1607-1859-2023-25-5-84-94 (in Russ.).
 10. Ilyinskaya E.V., Golyshcheva E.N., Medvedev A.A., Masalitin N.S. The Use of Generative-Adversarial Neural Networks for Image Generation, *Nauchnyi rezul'tat. Informatsionnye tekhnologii* [Research Result. Information Technologies], 2024, vol. 9, no. 1, pp. 73–78. DOI: 10.18413/2518-1092-2024-9-1-0-8 (in Russ.).
 11. Galkin D.V., Konovalova K.V., Bobkov S.P. Towards the Problem of Automated Creativity in Arts and Design: Instrumental and Generative Approach, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie. Kul'turologiya i iskusstvovedenie* [Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History], 2021, no. 44, pp. 14–24. DOI: 10.17223/22220836/44/2 (in Russ.).
 12. Pakhtaeva A.Ya., Rodionova Yu.V. Generative Design Methods, *Noehma (Arkhitectura. Urbanistika. Iskustvo)* [Noema (Architecture. Urban Studies. Arts)], 2021, no. 2 (7), pp. 213–221 (in Russ.).
 13. Litvinenko D.G. Application of Artificial Intelligence in Design and Construction, *Vestnik nauki* [Bulletin of Science], 2023, no. 11 (68), pp. 936–939 (in Russ.).
 14. Li Yan. Research on Indoor Environment Design Methods Based on the AI Age, *Kitaiskoe arkhitekturnoe oformlenie* [Chinese Architectural Design], 2023, no. 11, pp. 54–56 (in Chin.).
 15. Sun Bin. Research on the Application of VR Technology in Interior Design in the AI Age, *Shankhaishkaya upakovka* [Shanghai Packaging], 2023, no. 11, pp. 27–29 (in Chin.).
 16. Feng Yuanke. Research on the Application of AI in Interior Design, *Kitaiskoe arkhitekturnoe oformlenie* [Chinese Architectural Design], 2023, no. 17, pp. 113–115 (in Chin.).
 17. Li Lu. The Impact of AI Language Model Technology on the Interior Design Industry, *Mir tsifrovyykh kommunikatsii* [Digital Communications World], 2023, no. 10, pp. 157–159 (in Chin.).
 18. Yin Yukun, Chen Hong, Zhao Haiying. AI in Art Design, *Tsifrovoy mir* [Digital World], 2020, no. 6, pp. 252–261 (in Chin.).
 19. Ploennigs J., Berger M. AI Art in Architecture, *AI in Civil Engineering*, 2023, vol. 2, art. 8. DOI: 10.1007/s43503-023-00018-y.
 20. Gao Ao, Liu Chang. AI Technologies in Environmental Design, *Issledovaniya promyshlennykh innovatsii* [Industrial Innovation Research], 2024, no. 14, pp. 84–86 (in Chin.).

НОВИНКА



История библиотек: новые подходы, методы, источники, результаты : материалы Международной научно-практической конференции (23–24 мая 2023 г.) / Министерство культуры Российской Федерации, Российская государственная библиотека ; сост.: И.П. Тикунова, М.В. Нерюева. Москва : Пашков дом, 2024. 410, [1] с. : ил.

В сборнике опубликованы материалы (доклады и сообщения) Международной научно-практической конференции, организованной Российской государственной библиотекой в партнерстве с Российской библиотечной ассоциацией. В докладах конференции были рассмотрены теоретические и методологические основания истории библиотек как междисциплинарного научного направления; представлен опыт и результаты исследований библиотечной истории, проводимых как крупнейшими библиотеками – центрами библиотечной науки, так и другими библиотеками государств – участников СНГ.

Подробная информация:

Российская государственная библиотека,
Издательство «Пашков дом»
119019, Москва, ул. Воздвиженка, д. 3/5
Тел.: +7 (495) 695-59-53, +7 (499) 557-04-70, доб. 26-46
Pashkov_Dom@rsl.ru, sale.pashkov_dom@rsl.ru
www.rsl.ru/pashkovdom

И.Е. МИЩЕНКО

ФОРМЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ВОЕННОЙ КУЛЬТУРЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Игорь Евгеньевич Мищенко,

Челябинский государственный институт культуры,
культурологический факультет,
кафедра философии и культурологии,
докторант
Орджоникидзе ул., д. 36а, Челябинск, 454091, Россия

кандидат педагогических наук
ORCID 0000-0001-7483-3759; SPIN 5347-7594
mievg@bk.ru

Реферат. Цель данной статьи — выявление форм репрезентации военной культуры в компьютерных играх. В ходе исследования на основе системного подхода были представлены шесть типов трактовок военной культуры, позволивших сформулировать более общее, широкое понятие, послужившее основой для последующего обнаружения ее аспектов и репрезентаций в компьютерных играх, разработанных начиная с 2000-х годов. Представление аспектов военной культуры в играх отражено в четырех формах репрезентации: через игровую тему, отдельные игровые элементы и сюжеты, игровой жанр, игровые механики. Первая учитывает, что военная тема раскрыта в компьютерных играх в нескольких формах отношения к реальности: военно-исторические игры; игры, тематически связанные с современной армией и современными военными конфликтами; игры, моделирующие военные конфликты ближайшего будущего; фантастические игры, представляющие армию или вооруженные силы далекого будущего; фэнтезийные игры. Вторая демонстрирует, что механические элементы и сюжетные ходы, связанные с военной культурой, могут присутствовать в играх практически всех жанров. Третья определяет жанры, связанные с военной культурой, деление которых проходит по линии персонализированного участия в военных действиях/симуляции определенного командно-операционного уровня, и каждый из

них имеет свои аспекты. Отличительной особенностью перечисленных форм является ограниченное представление военной культуры, субъективная фокусировка на отдельных аспектах. Четвертая же форма репрезентации предполагает положительный прогноз развития компьютерных игр о военной культуре. Ожидается появление симулятора повседневной деятельности военнослужащих, позволившего бы по-новому взглянуть на военные игры и отразить требования российского законодательства в области обороны. Это поможет в том числе сформировать направления государственной культурной политики по развитию и сохранению духовных и нравственных основ, традиционных ценностей российской культуры, воплощающихся в современных формах и жанрах искусства.

Ключевые слова: военная культура, компьютерные игры, армия, социокультурный институт, современное искусство, репрезентации военной культуры, игровые механики, игровые сюжеты, игровые жанры, игровая тема.

Для цитирования: Мищенко И.Е. Формы репрезентации военной культуры в компьютерных играх // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 472–480. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-472-480.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Представляется довольно очевидным, что в отношении любого социально-культурного феномена требуется разумный, взвешенный подход, основанный на компромиссе между его свободным развитием и сохранением им духовных и нравственных основ, традиционных ценностей российской культуры, воплощающихся в современных формах и жанрах искусства. Здесь роль

государства в развитии сферы культуры заключается в принципиальном наличии у него инструментов вмешательства в функционирование социальных институтов, позволяющих нейтрализовать негативные тренды и поддержать позитивные. Говоря о последних, необходимо привести пример открытия в арт-кластере «Таврида» Академии творческих индустрий «Меганом» круглогодичного образовательного центра, предоставляющего целый комплекс возможностей для креативной молодежи. В своем видеообращении по случаю открытия Академии Президент Российской Федерации В.В. Путин отметил: «Для нас сейчас, по сути, время самоопределения, борьбы за право быть самими собой. Это в полной мере относится и к культуре. Творческой мысли, творческому поиску, безусловно, необходима свобода. <...> Уверен, у вас — у молодых, по-хорошему дерзких, смелых творческих людей — получится сказать свое слово в искусстве, по максимуму раскрыть свои таланты, задать новые тренды, пополнить богатейшее достояние нашей культуры»¹. В данной статье предпринята попытка проанализировать феномен компьютерных игр в аспекте их репрезентации военной культуры.

Актуальность данного исследования обоснована дуалистически. С одной стороны, ростом социальной и культурной значимости компьютерных игр. С другой стороны, проблемой недостаточного понимания обществом сущности военной культуры (ее содержание не только не сводится к «организованному насилию», но в определенном смысле противоположно ему), а также потребностью в поддержании в российском обществе положительного образа воина-защитника и одновременно в укреплении в российской армии позитивных социально-культурных, педагогических и воинских тенденций, развивающихся после кризиса конца 1980—1990-х годов. Стоит отметить, что, хотя на отдельные темы военной культуры или компьютерных игр за последние годы вышло достаточно большое число публикаций, непосредственная исследовательская оптика настоящей статьи обладает очевидной новизной. Компьютерные игры как культурный феномен, прицельно репрезентирующий военную культуру или конструирующий художественные образы, с ней связанные, специально до сих пор не исследовался.

Российский индекс научного цитирования (РИНЦ, Elibrary.ru) по запросу «жанр компьютерные игры» выдает всего 11 результатов, слабо релевантных по отношению к исследуемой нами теме. Наиболее близкое совпадение — это студенческая статья Е.С. Шулешко [1].

¹ Видеообращение по случаю открытия Академии творческих индустрий в арт-кластере «Таврида» // Президент России : офиц. сайт. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/news/71216> (дата обращения: 27.08.2024).

Если осуществить поиск по запросу «компьютерные игры», то РИНЦ показывает 6406 записей. Однако их распределение по научным дисциплинам явно обнаруживает определенную тематическую асимметрию. Так, из 100 наиболее цитируемых статей РИНЦ по данной теме 59 посвящены психолого-педагогическим проблемам и лишь 16 — это общеполитические и культурологические исследования. С политико-правовыми вопросами знакомят 11 публикаций, с коммуникативистикой — 5. Проблемам охраны здоровья и спорту посвящены также 5 исследований, экономике — 2. Две статьи попали в эту выборку РИНЦ из-за ошибки в метаданных.

Из 100 наиболее цитируемых публикаций лишь три тем или иным образом затрагивают жанровые исследования компьютерных игр. Однако попытки жанровой классификации и/или жанрового анализа предпринимались в кратких тезисах докладов на конференциях в 2022 г. [2], 2020 г. [3] и гораздо ранее в 2002 г. [4]. До некоторой степени отношение к предмету нашего исследования имеют публикации, связанные с политикой памяти, рассматривающие историко-политические аспекты в изучении образа страны через компьютерную игру [5]; события Великой Отечественной войны в видеоиграх как инструмент реализации политики памяти [6]; отражение Второй мировой войны в компьютерных играх [7] и интерпретацию событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх [8]. Однако это лишь одна (и не самая значительная) аспектация разрабатываемой нами темы, свидетельствующая о малой ее изученности.

В контексте исследования целесообразнее начать с определения военной культуры: возникновения этого термина и обозначаемого им понятия в научном дискурсе, их формулировки и содержания.

ПОНЯТИЕ ВОЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Длительное время ученые использовали понятия «культура» и «цивилизация» как частичные синонимы и противопоставляли им «войну» как противоположность культурно развитому началу. Из-за этого понятие «военная культура» не признавалось научным сообществом и не могло быть включено в научную терминологию. Однако сегодня ученые все больше приходят к выводу, что «культура присутствует во всем, что сделано человеком, сказано, написано или промыслено им» [9, с. 35], поэтому современные исследователи выделяют особый тип культуры, связанный с функционированием армии. Этот тип называют воинской/военной или армейской культурой. Данное понятие еще не является ясным ни

для российской, ни для мировой науки, поэтому необходимо разобраться в особенностях понимания и применения различных лингвокультурных концептов, связанных с субвариантом культуры, формируемым в армии как социокультурном институте.

В исследовании войны, военных действий и армии как социокультурного института начал происходить культурологический поворот в конце XX — начале XXI века. По словам В.И. Бажукова, авторитетного российского исследователя, данный поворот проявляется «в утверждении военной антропологии как научной дисциплины, изучающей человека в условиях войны» [10, с. 163].

В научной литературе встречается шесть возможных трактовок понятия военной культуры, прямо или косвенно предлагаемых в научных публикациях, посвященных рассматриваемому вопросу. Среди данных трактовок существуют следующие: историческая (этап в развитии человеческой культуры), предлагаемая Дж. Фейблманом [11]; военно-стратегическая (совокупность знаний о военном деле), продолжительное время обладающая приоритетом среди исследователей [подробнее см.: 12, с. 265–287; 13]; нормативно-профессиональная (совокупность норм, ценностей и моделей поведения военнослужащих) [см., напр.: 14]; субкультурная (субкультура военизированных социальных групп) [15; 16]; институциональная (культурные феномены армии, среди которых официально-государственные, неформальные, самодельные) [17]; комплексная (применение системного подхода к культуре: военная культура как часть культуры социума в целом). В общем, в настоящее время военная культура является актуальным направлением исследовательской активности, о которой пишут и другие авторы. Например, С.А. Вершилов в своей работе проводит социально-философский анализ культуры военной безопасности России [18], В.И. Гамов рассматривает образ войны в культуре в целом [19], С.Н. Ермоченко интерпретирует российскую воинскую культуру и ее базовой ценностью выделяет патриотизм [20], Б.А. Калинин раскрывает изменение идеи войны в культуре [21].

Анализ выделенных трактовок показывает, что военная культура складывается из части общегражданской культуры, в чьих произведениях, процессах и феноменах формируются ценности, связанные с миром и безопасностью (например, сегмент военно-мемориальной культуры [22] фиксирует историческую память общества о военных событиях, отношение общества к ним), и армейской (институциональной) культуры, в свою очередь строящейся из военно-стратегической, нормативно-профессиональной, формальной культуры и неформальной субкультуры военнослужащих.

Применение данного подхода способствует раскрытию многогранной структуры военной культуры и ее связей с другими элементами культуры общества. В последующем расширение трактовки военной культуры поможет обнаружить явления, которые не исследовались вообще или не были изучены в контексте общественных представлений о войне, способах ее предотвращения и роли в этом социокультурного института армии. В связи с этим в данной статье предпринята попытка выявить формы репрезентации военной культуры в компьютерных играх.

ПУТИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ВОЕННОЙ КУЛЬТУРЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Компьютерные (цифровые, электронные и пр.) игры — комплексный культурный феномен, одновременно являющийся и медиа в маклюэновском смысле (как способ организации взаимодействия и передачи смыслов между людьми — от англ. *The medium is the message* [23]), и видом современного искусства [24]. Существенная роль в данных играх отводится нарративу, однако он не является обязательным компонентом рассматриваемого феномена, а споры между представителями двух парадигм — нарратологической (рассматривающей культурные феномены как способ передачи смыслов) и медиологической (рассматривающей игры как медиа и/или как вид искусства [25]) — в подходе к определению сущности игр далеки от завершения [26].

В данной статье исследовательская оптика направлена на выявление того, как военная культура получает свою репрезентацию в компьютерных играх, и на представление ее конкретных аспектов в игровой форме. В результате можно выделить следующие формы репрезентации военной культуры в компьютерных играх через:

- ◆ игровую тему;
- ◆ отдельные игровые элементы и сюжеты;
- ◆ игровой жанр;
- ◆ игровые механики.

Выбор военной тематики является самой очевидной формой репрезентации военной культуры. Военные игры или игровое моделирование военных конфликтов представлены в самых ранних формах игровых практик — детских играх с игрушками, детских играх живого действия и известных нам настольных играх. Так, предок шахмат — индийская чатуранга² — является по современным

² История шахмат от чатуранги до компьютерных партий. URL: <https://ria.ru/20110720/404594265.html> (дата обращения: 27.08.2024).

меркам довольно абстрактным, но все же варгеймом, т. е. игрой, специально нацеленной на симуляцию военных действий одного конкретного сражения. Древнейшая китайская игра го³ моделирует создание сети пограничных оборонительных сооружений-крепостей. Детские игры «в войнушку» с имитацией оружия или его воображением, игры в солдатиков — все это явления одного и того же порядка, и компьютерные игры следуют по этому пути. Но необходимо учитывать, что военная тема представлена в компьютерных играх в нескольких формах отношения к реальности.

Во-первых, это военно-исторические игры, моделирующие военное искусство, тактику и стратегию определенной культуры. Такова серия компьютерных игр TotalWar⁴: Shogun: TotalWar, Medieval: TotalWar, Rome: TotalWar, ThreeKingdoms: TotalWar — их названия уже отсылают к конкретному историческому периоду и культуре — эпохе Сэнгоку Дзидай в Японии, европейскому Средневековью, поздней (римской) Античности, Троецарствию в Китае. Подобные игры охватывают периоды с эпохи древнейших цивилизаций и по XX век.

Во-вторых, это игры, тематически связанные с современной армией и современными военными конфликтами, например «Калибр»⁵.

В-третьих, это игры, моделирующие военные конфликты ближайшего будущего. Можно сказать, что этот вариант связан с таким литературным феноменом, как «фантастика ближнего прицела», но с поправкой на тематическое ограничение противостоянием как части военной культуры. В то время как литературная «фантастика ближнего прицела» чаще всего посвящена темам мирного освоения космоса и Земли (например, «Фонтаны Рая» Артура Кларка [27] о строительстве космического лифта) или социально-культурным и политическим трансформациям общества (например, «Луна — суровая госпожа» Роберта Хайнлайна [28] или «Полдень. XXII век» бр. Стругацких [29]). Но есть исключения, описывающие военные конфликты и чрезвычайные ситуации, такие как роман «Псы войны» Адриана Чайковски [30] или повесть Тигана Мура «Работа волков» [31] (затрагивающие одновременно и мирный, и военно-культурный аспекты фантастического моделирования будущего).

В-четвертых, это весь комплекс фантастических игр, моделирующих армию или вооруженные силы далекого будущего, например дилогия «Кос-

мические рейнджеры»⁶ российской игровой компании Elemental Games или серия Halo⁷ компании Microsoft.

В играх на военную тематику можно встретить разнообразные аспекты военной культуры — от официальной символики, гимнов до неформальной армейской субкультуры. Там могут присутствовать (через диалоги или иные игровые и неигровые элементы) реальные и вымышленные художественные произведения, осмысляющие суть войны и мира, функции армии и военной службы и т. д. Кроме того, игры на военную тематику могут быть «метацитатой», отсылающей к определенному художественному произведению. Так, игра Starship Troopers: Terrain Command⁸ отсылает к фильму «Звездный десант» Пола Верховена (с сатирой на милитаризованное общество Земли), снятый по мотивам дидактического романа Роберта Хайнлайна «Звездный десант» [32]. В нем утверждается важность и ценность военной службы для воспитания гражданина (оригинальный роман лишен сатирического оттенка в отличие от экранизации).

Наконец, в-пятых, можно сместить фокус внимания с научно-фантастических произведений на фэнтезийные, также широко представленные в культуре. Например, серия коллекционных варгеймов, настольных, настольно-ролевых и компьютерных игр Warhammer: Warhammer Fantasy⁹, серии компьютерных игр Fantasy General¹⁰, Heroes of Might and Magic¹¹, российские игры «King's Bounty: Легенда о рыцаре»¹² и «Кодекс войны»¹³ и их многочисленные дополнения. Названия игр — тайтлы (от англ. title — заглавие, название) подобного направления исчисляются сотнями.

Как упоминалось выше, военная культура может также репрезентироваться не через тему игры в целом, а через ее отдельные элементы и сюжеты. Например, в серии градостроительных симулято-

⁶ Космические рейнджеры. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Космические_рейнджеры (дата обращения: 27.08.2024).

⁷ Halo (франшиза). URL: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Halo_\(франшиза\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Halo_(франшиза)) (дата обращения: 27.08.2024).

⁸ Starship Troopers: Terran Command. URL: https://store.steampowered.com/app/1202130/Starship_Troopers_Terran_Command/ (дата обращения: 27.08.2024).

⁹ Warhammer Fantasy. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Warhammer_Fantasy (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁰ Fantasy General. URL: https://store.steampowered.com/app/1741120/Fantasy_General/ (дата обращения: 27.08.2024).

¹¹ Heroes of Might and Magic. URL: https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=Heroes_of_Might_and_Magic (дата обращения: 27.08.2024).

¹² King's Bounty. Легенда о рыцаре. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/King%20%80%99s_Bounty._Легенда_о_рыцаре (дата обращения: 27.08.2024).

¹³ Кодекс войны. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Кодекс_войны (дата обращения: 27.08.2024).

³ История игры го. URL: <https://clubgo.ru/go-history> (дата обращения: 27.08.2024).

⁴ TotalWar. URL: https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=Total_War (дата обращения: 27.08.2024).

⁵ Калибр (игра). URL: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Калибр_\(игра\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Калибр_(игра)) (дата обращения: 27.08.2024).

ров City Building Series¹⁴, включающей такие тайтлы, как Caesar (4 части), Zeus: Master of Olympus, Pharaoh, Children of the Nil и Emperor: Rise of the Middle Kingdom, военная культура представлена через отдельные механические элементы, связанные с обороной города (которым управляет игрок с момента основания до наивысшего расцвета) от внешних вторжений, направляемых «компьютерным интеллектом». В «Фараоне» данного симулятора — это набеги соседей, в «Зевсе» — нападения мифических чудовищ и набеги со стороны жителей других греческих городов и т. д. Данная механика является в игре второстепенной, так как фокус установлен на управление экономическими и социальными процессами, но вместе с тем она все же присутствует. Механические элементы и сюжетные ходы, связанные с военной культурой, могут использоваться в играх практически всех жанров, в связи с чем эта форма репрезентирует военную культуру фрагментарно и с высоким уровнем абстракции.

Третьим путем репрезентации является игровой жанр. Существует несколько жанров, связанных с военной культурой, но ключевое деление проходит по линии персонифицированного участия в военных действиях/симуляции определенного командно-операционного уровня.

Игры первого типа связаны с жанром 3D-action и многочисленными производными жанрами, возникшими в процессе культурно-исторического развития компьютерных игр, — шутерами (от англ. shooter — стрелок, снайпер, стрелялка), соулслайками (от англ. soulslike, souls-like — souls-подобные), шутемапами (от англ. shoot 'em up — стреляй в них) и пр. В таких продуктах военная культура представлена через конфликтно-агрессивные действия. С учетом того как было определено разностороннее содержание репрезентации военной культуры в первой части статьи, представляется, что подавляющее большинство существующих игр данного жанра, отражающих аспекты военной культуры через персонифицированное участие, ограничивают ее семантику и демонстрируют односторонне. И в то же время это игры, в которых может быть представлена профессиональная культура и неформальная субкультура армии, официальные военные символы, а также все многообразие традиций военной службы. Несмотря на то что их потенциал высок, примеров позитивного закрепления достаточно мало. Этому может способствовать ряд причин. Первая состоит в том, что для успеха в данном направлении игры в жанре 3D-action должны сочетать механическую и техническую новаторность, что делает их дорогими и сложными в разработке. Вто-

рая причина заключается в их малой представленности в отечественной игровой индустрии.

Однако стоит отметить один из серьезных успехов российских разработчиков — игру Atomic Heart¹⁵ студии Mundfish, выпущенную в феврале 2023 года. Игра в тематическом жанре Soviet Punk уже стала культурным феноменом и получила отличные отзывы игроков не только в России, но и за рубежом. Тем не менее она сфокусирована на эпохе фантастического СССР образца 1950-х гг., где был создан искусственный интеллект и на высокий уровень выведена робототехника. Следовательно, и этот образец не представляет современной российской военной культуры в том виде, в каком она существует. Третья причина, наоборот, заключается в большой представленности игр западных разработчиков, где отображение исторических аспектов российской военной культуры далеко от действительности. В них разработчики либо концентрируются на конструировании из русских/российских военных «образа врага» (например, в Call of Duty: Black Ops II¹⁶ основное действие происходит в разных странах и временных периодах, но в игре, благодаря определенным персонажам и сюжетным линиям, все равно присутствует русский элемент, а действия, связанные с Россией, влияют на общий сюжет игры), либо существенно искажают нормы исторических форм российской военной культуры, либо изображают ее тенденциозно и субъективно, что также является фактическим искажением, как, например, в случае с игрой Company of Heroes 2¹⁷.

Игры второго типа сконцентрированы на аспекте военной культуры, связанном со знаниями от тактического до оперативно-стратегического уровня и могут симулировать руководство различными воинскими формированиями. Так, одни «стратегии» являются симуляцией командования взводом, другие симулируют военные действия на уровне батальона, третьи — фронта, а такие как Defcon¹⁸ — управление стратегическими ядерными силами страны в целом. Подобные игры пытаются скрупулезно моделировать военные знания (от тактических до оперативно-стратегических) конкретной эпохи и культуры, вместе с тем и ограничиваются этим. Профессиональная субкультура военнослужащих, неформальная армейская субкультура фактически остаются за кадром этих игр.

¹⁵ Atomic Heart. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Atomic_Heart (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁶ Call of Duty: Black Ops II. URL: https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=Call_of_Duty:_Black_Ops_II. (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁷ Company of Heroes 2. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Company_of_Heroes_2 (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁸ DEFCON (игра). URL: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/DEFCON_\(игра\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/DEFCON_(игра)) (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁴ City Building (серия игр). URL: [https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=City_Building_\(серия_игр\)](https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=City_Building_(серия_игр)) (дата обращения: 27.08.2024).

Игровые механики являются менее комплексным инструментом изображения военной культуры. Наиболее часто они показывают один, а не несколько ее аспектов в отличие от жанрово-тематических вариантов. Однако игровые механики потенциально обладают наибольшей полнотой, корректностью и глубиной погружения. Вместе с тем симуляторы *повседневной деятельности военнослужащих*, а не симуляторов *военнослужащего, принимающего участие в боевых действиях, или командира структурной воинской единицы* до сих пор не существует. В последние годы все чаще появляются достоверные симуляторы экстремальных профессий, представляющие, например, несение службы лесного пожарного, дайвера, морского спасателя, например Firewatch¹⁹, Flash Point: Fire Rescue²⁰ и др.

Тем не менее, исходя из общемировой тенденции, можно прогнозировать, что *профессия военнослужащего, во всей объемности и сложности*, а не в плоскости симулятора военного конфликта, также получит полноценное игромеханическое воплощение. Это стало бы важной гранью дальнейшего повышения уровня социального восприятия военной культуры, окончательного отхода от понимания ее исключительно в аспекте организованного военного насилия. В свою очередь, вероятно, это сформировало бы и позитивную обратную связь: общественные ожидания и запрос на образованного, культурного *воина*, образцового и дисциплинированного *защитника* смогли бы способствовать укреплению позитивных примеров Российской армии. Подобная модель уже существовала в Советском Союзе на базе кинематографической и литературной репрезентации военнослужащего высокого уровня культуры и показала свою состоятельность и эффективность.

ВЫВОДЫ

Понятие «военная культура» долгое время не могло возникнуть в силу неявного противопоставления понятий «культура», «цивилизация» и «война». Демаргинализация этого понятия начинается в XX в. благодаря историческим и военным наукам и культурному повороту в военных исследованиях, возникновению военной антропологии и окончательно легитимируется в начале XXI века.

В современной науке сохраняется шесть подходов к определению военной культуры. Наиболее значимым представляется ее комплексная интер-

претация, складывающаяся из многих компонентов, но, что наиболее важно, включающая не только формы непосредственно армейской культуры, но и части «гражданской культуры», связанной с осмыслением армии, военной службы, войны и ее предотвращения, защиты Родины.

Одним из важнейших и оригинальных результатов исследования, итоги которого представлены в настоящей статье, стало выявление четырех форм репрезентации военной культуры в видеоиграх. Они связаны с темой и жанром игры, а также игромеханическими решениями, воплощающимися комплексно или в отдельных элементах.

Впервые выявленные формы репрезентации ограниченно представляют военную культуру, субъективно фокусируясь на отдельных аспектах: осуществлении непосредственно военной функции или совокупности исторических и актуальных знаний о тактике и стратегии ведения боя, некоторых поведенческих реакциях и т. д. На теоретическом уровне научного знания это позволяет изменить подходы к исследовательской оптике ученых, занятых как проблематикой военной культуры, так и изучением видеоигр (game studies; в широком смысле как междисциплинарной области исследования игр). На практическом уровне, учитывая значимость видеоигр для современной культуры, полученные результаты могут быть использованы для дальнейшего совершенствования целей и задач государственной культурной политики в области видеоигр.

Обращает на себя внимание то, что повседневная деятельность военнослужащих, обеспечивающих безопасность страны и ее граждан, до сих пор не получила адекватного освещения в игровой культуре. Но, исходя из тенденций последних лет, ожидается, что в ближайшие годы такой симулятор появится и позволит расширить семантическое поле или изменить тематический ракурс военных игр. Данный симулятор сможет внести значительный вклад в дальнейшее повышение уровня позитивного отношения общества к военной культуре, укрепление образа *воина-защитника*, а также будет способствовать большему пониманию того, что военная культура не равна насилию, напротив, военная культура в своей полноте направлена на его предотвращение или минимизацию, если конфликт уже начался. Именно это декларируется в российском законодательстве: Вооруженные силы Российской Федерации создаются в целях обороны.

Список источников

1. Шулешко Е.С. Влияние игрового жанра компьютерной игры на психологические особенности геймеров // Студент года 2022 : сборник статей XXI Международного научно-исследовательского конкурса (Пенза, 25 апреля 2022 г.). Пенза : Наука и просвещение, 2022. С. 207–210.

¹⁹ Firewatch. URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/Firewatch> (дата обращения: 27.08.2024).

²⁰ Flash Point: Fire Rescue. URL: https://store.steampowered.com/app/654220/Flash_Point_Fire_Rescue/ (дата обращения: 27.08.2024).

2. Рейн А.Д., Суворкин Н.С. Исследование жанров игр // Цифровой мир: математика, технологии, связь : материалы и доклады I Всероссийской научно-практической конференции. Княгинино, 2022. С. 123–127.
3. Гнып А. К вопросу о классификации компьютерных игр и видеоигр // Нурғалиевские чтения — IX: Научное сообщество молодых ученых XXI столетия. Филологические науки : сборник статей G-globa Международной научно-практической конференции молодых ученых, посвященной 80-летию со дня рождения академика НАН РК, видного научного и общественного деятеля Рымгали Нурғали. Нур-Султан, 2020. С. 87–90.
4. Иванов М.С., Авилов Г.М. Ролевая компьютерная игра как особый вид деятельности // Сибирская психология сегодня : сборник научных трудов. Кемерово, 2002. С. 41–55.
5. Белянцев А.Е., Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 6. С. 279–283.
6. Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96–104. DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104.
7. Грибан О.Н. Трансформируя память: отражение Второй мировой войны в компьютерных играх // Педагогическое образование в России. 2017. № 2. С. 32–38.
8. Федорченко С.Н. Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. 2020. Т. 3. № 5. С. 427–438.
9. Флиер А.А. Культурный аспект человеческой деятельности // Вестник культуры и искусств. 2009. № 1. С. 35–41.
10. Бажуков В.И. Культурный поворот в исследовании войны в России // Управленческое консультирование. 2013. № 9. С. 159–166. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnyy-povorot-v-issledovanii-voyny-v-rossii> (дата обращения: 27.08.2024).
11. Фейблман Дж. Типы культуры // Антология исследований культуры. Санкт-Петербург, 1997. Т. 1. С. 203–224.
12. Мусин А.Е. Milites Christi Древней Руси. Воинская культура русского Средневековья в контексте религиозного менталитета. Санкт-Петербург : Петербургское востоковедение, 2005. 359 с.
13. Митько О.А. Люди и оружие (воинская культура русских первопроходцев и коренного населения Сибири в эпоху позднего средневековья) // Военное дело народов Сибири и Центральной Азии. Новосибирск : Новосибирский государственный университет, 2004. С. 165–206.
14. Коротенко А.В. Военная культура: понятие и структурные элементы // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2013. № 3. С. 191–195. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/voennaya-kultura-ponyatie-i-strukturnye-elementy> (дата обращения: 27.08.2024).
15. Панасенко Ю.А. Особенности процесса инкультурации в жизненном мире воинской службы // Военный научно-практический вестник. 2022. № 1. С. 4–6.
16. Романова Е.Н. Военная культура и ее основные характеристики // Вестник Самарского государственного университета. 2008. № 1. С. 213–218.
17. Гребеньков В.Н. Военная культура российского общества // Вестник Ставропольского государственного университета. 2006. № 44. С. 135–141.
18. Вершилов С.А. Особенности становления и современное состояние культуры военной безопасности (социально-философские аспекты) // Вестник Военного университета. 2009. № 4. С. 48–54.
19. Гамов В.И. Образ войны в культуре : дис. ... д-ра философских наук. Армавир, 2000. 343 с.
20. Ермоченко С.Н. Патриотизм как базовая ценность российской воинской культуры // Вестник Томского государственного университета. 2008. № 314. С. 65–67.
21. Калинин Б.А. Эволюция идеи войны в культуре : дис. ... д-ра философских наук. Ростов-на-Дону, 2002. 253 с.
22. Рубин В.А., Спиридонова Е.В., Цукерман В.С. Культурная политика сохранения военно-мемориального наследия: к вопросу о методологии исследования // Вестник культуры и искусств. 2018. № 4. С. 48–57.
23. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В.Г. Николаева. Москва : КАНОН-пресс-Ц ; Жуковский : Кучково поле, 2003. 462 с.
24. Деникин А.А. В защиту видеоигр // Обсерватория культуры. 2014; № 3. С. 53–59. DOI: 10.25281/2072-3156-2014-0-3-53-59.
25. Дебре Р. Введение в медиологию / пер. с франц. Б.М. Скуратова. Москва : Праксис, 2010. 368 с.
26. Gundolf S.F. Games. Game Design. Game Studies. Bielefeld : Transcript Verlag, 2015. 291 p.
27. Кларк А. Фонтаны рая. Москва : АСТ, 2019. 349 с.
28. Хайнлайн Р. Луна — суровая госпожа. Москва : Азбука, 2018. 512 с.
29. Стругацкий А.Н., Стругацкий Б.Н. Полдень. XXII век. Москва : АСТ, 2021. 416 с.
30. Чайковски А. Псы войны. Москва : Fanzon, 2018. 347 с.
31. Мур Т. Работа волков // Лучшая фантастика / под ред. Дж. Стрэна. Москва : АСТ, 2021. С. 334–396.
32. Хайнлайн Р.А. Звездный десант. Санкт-Петербург : Азбука ; Москва : Азбука-Аттикус, 2023. 349 с.

Forms of Representation of Military Culture in Computer Games

Igor E. Mishchenko

Chelyabinsk State Institute of Culture, 36A
Ordzhonikidze Str., Chelyabinsk, 454091, Russia
ORCID 0000-0001-7483-3759; SPIN 5347-7594;
mievg@bk.ru

Abstract. *The purpose of this article is to identify the forms of representation of military culture in computer games. In the course of the research, six types of interpretations of military culture were presented on the basis of a systematic approach, which made it possible to formulate a more general, broad concept that served as a basis for the subsequent discovery of its aspects and representations in computer games developed since the 2000s. The representation of aspects of military culture in games is reflected in four forms of representation: through game theme, individual game elements and stories, game genre, and game mechanics. The first one takes into account that the military theme is revealed in computer games in several forms of relation to reality: military-historical games; games thematically related to the modern army and modern military conflicts; games modelling military conflicts of the near future; fantasy games representing the army or armed forces of the distant future; fantasy games. The second demonstrates that mechanical elements and plot moves related to military culture can be present in games of almost all genres. The third defines genres related to military culture, the division of which is along the lines of personalized participation in military actions/simulation of a certain command and operation level, and each of them has its own aspects. The distinctive feature of the above forms is a limited representation of military culture, subjective focus on individual aspects. The fourth form of representation assumes a positive forecast of the development of computer games about military culture. It is expected that a simulator of everyday activities of servicemen will appear, which would make it possible to take a new look at military games and reflect the requirements of Russian legislation in the field of defense. This will help, among other things, to shape the directions of the state cultural policy for the development and preservation of the spiritual and moral foundations and traditional values of Russian culture embodied in modern forms and genres of art.*

Key words: military culture, computer games, army, socio-cultural institution, contemporary art, representations of military culture, game mechanics, game plots, game genres, game theme.

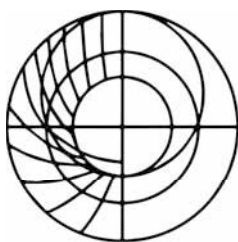
Citation: Mishchenko I.E. Forms of Representation of Military Culture in Computer Games, *Observatory*

of Culture, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 472–480. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-472-480.

References

1. Shuleshko E.S. The Influence of the Gaming Genre of Computer Games on the Psychological Characteristics of Gamers, *Student goda 2022: sbornik statei XXI Mezhdunarodnogo nauchno-issledovatel'skogo konkursa (Penza, 25 aprelya 2022 g.)* [Student of the Year 2022: Proceedings of the 21st International Research Competition (Penza, April 25, 2022)]. Penza, Nauka i Prosveshchenie Publ., 2022, pp. 207–210 (in Russ.).
2. Rein A.D., Suvorkin N.S. Study of Game Genres, *Tsifrovoy mir: matematika, tekhnologii, svyaz': materialy i doklady I Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Digital World: Mathematics, Technology, Communication: Proceedings of the 1st All-Russian Scientific and Practical Conference]. Knyaginino, 2022, pp. 123–127 (in Russ.).
3. Gnyp A. Classification of Video and Computer Games, *Nurgalievskie chteniya — IX: Nauchnoe soobshchestvo molodykh uchenykh XXI stoletiya. Filologicheskie nauki: sbornik statei G-globa Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii molodykh uchenykh, posvyashchennoi 80-letiyu so dnya rozhdeniya akademika NAN RK, vidnogo nauchnogo i obshchestvennogo deyatelya Rymgali Nurgali* [Nurgaliev Readings — 11: Scientific Community of Young Scientists of the 21st Century. Philological Sciences: Proceedings of G-globa International Scientific and Practical Conference of Young Scientists, Dedicated to the 80th Birth Anniversary of Academician of the National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan, a Prominent Scientist and Public Figure Rymgali Nurgali]. Nur-Sultan, 2020, pp. 87–90 (in Russ.).
4. Ivanov M.S., Avilov G.M. Role-Playing Computer Game as a Specific Type of Activity, *Sibirskaya psikhologiya segodnya: sbornik nauchnykh trudov* [Siberian Psychology Today: collected articles]. Kemerovo, 2002, pp. 41–55 (in Russ.).
5. Belyantsev A.E., Gershtein I.Z. A Country's Image Through the Computer Game: The Historico-Political Aspect, *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo* [Vestnik of Lobachevsky University of Nizhni Novgorod]. 2010, no. 6, pp. 279–283 (in Russ.).
6. Belov S.I. Computer Games as a Tool for Implementation of Memory Policy (on the Example of Displaying Events of the Great Patriotic War in Video Games), *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Politologiya* [RUDN Journal of Political Science], 2018, vol. 20, no. 1, pp. 96–104. DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104 (in Russ.).
7. Griban O.N. Transforming Memory: Reflection of the Second World War in Computer Games, *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii* [Pedagogical Education in Russia], 2017, no. 2, pp. 32–38 (in Russ.).
8. Fedorchenko S.N. Interpretation of the Events of the Great Patriotic War in Computer Games: Risks

- and Prospects of Regime Legitimation Through Memory Policy, *Postsovetskie issledovaniya* [Post-Soviet Studies], 2020, vol. 3, no. 5, pp. 427–438 (in Russ.).
9. Flier A.Ya. Human Activity Cultural Aspect, *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and Arts Herald], 2009, no. 1, pp. 35–41 (in Russ.).
10. Bazhukov V.I. Cultural Turn in War Research in Russia, *Upravlencheskoe konsul'tirovanie* [Administrative Consulting], 2013, no. 9, pp. 159–166. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnyy-povorot-v-issledovanii-voyny-v-rossii> (accessed 27.08.2024) (in Russ.).
11. Feibleman J. The Theory of Human Culture, *Antologiya issledovaniy kul'tury* [Anthology of Cultural Studies], St. Petersburg, 1997, vol. 1, pp. 203–224 (in Russ.).
12. Musin A.E. *Milites Christi Drevnei Rusi. Voinskaya kul'tura russkogo Srednevekov'ya v kontekste religioznogo mentaliteta* [Milites Christi of Ancient Russia. Military Culture of the Russian Middle Ages in the Context of Religious Mentality]. St. Petersburg, Peterburgskoe Vostokovedenie Publ., 2005, 359 p.
13. Mitko O.A. People and Weapons (Military Culture of Russian Pioneers and Indigenous People of Siberia in the Late Middle Ages), *Voennoe delo narodov Sibiri i Tsentral'noi Azii* [Military Affairs of the Peoples of Siberia and Central Asia]. Novosibirsk, Novosibirskii Gosudarstvennyi Universitet Publ., 2004, pp. 165–206 (in Russ.).
14. Korotenko A.V. Military Culture: Concept and Structural Elements, *Gumanitarnye, sotsial'no-ehkonomicheskie i obshchestvennye nauki* [Humanities, Socio-Economic and Social Sciences], 2013, no. 3, pp. 191–195. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/voennaya-kultura-ponyatie-i-strukturnye-elementy> (accessed 27.08.2024) (in Russ.).
15. Panasenko Yu.A. The Problem of Social Inkulturacii in “Living World” Military Service, *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Chelyabinsk State University], 2019, no. 2 (424), pp. 62–65. DOI 10.24411/1994-2796-2019-10209 (in Russ.).
16. Romanova E.N. Military Culture and Its Main Characteristics, *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo universiteta* [Vestnik of Samara State University], 2008, no. 1, pp. 213–218 (in Russ.).
17. Grebenkov V.N. Military Culture of Russian Society, *Vestnik Stavropol'skogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Stavropol State University], 2006, no. 44, pp. 135–141 (in Russ.).
18. Vershilov S.A. The Peculiarities of Becoming and Modern State of Culture of Military Safety (Social and Philosophical Aspects), *Vestnik Voennogo universiteta* [Bulletin of the Military University], 2009, no. 4, pp. 48–54 (in Russ.).
19. Gamov V.I. *Obraz voyny v kul'ture* [The Image of War in Culture], Doct. philos. sci. diss. Armavir, 2000, 343 p.
20. Ermochenko S.N. Patriotism as a Basic Value of Russian Military Culture, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Tomsk State University Journal], 2008, no. 314, pp. 65–67 (in Russ.).
21. Kalinin B.A. *Ehvolutsiya idei voyny v kul'ture* [Evolution of the War Idea in Culture], Doct. philos. sci. diss. Rostov-on-Don, 2002, 253 p.
22. Rubin V.A., Spiridonova E.V., Tsukerman V.S. Cultural Policy of War-Memorial Heritage Protection: To the Issue of Research Methods, *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and Arts Herald], 2018, no. 4, pp. 48–57 (in Russ.).
23. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Moscow, KANON-Press-TS Publ., Zhukovsky, Kuchkovo Pole Publ., 2003, 462 p. (in Russ.).
24. Denikin A.A. In Support of Video Games, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2014, no. 3, pp. 53–59. DOI: 10.25281/2072-3156-2014-0-3-53-59 (in Russ.).
25. Debray R. *Vvedenie v mediologiyu* [Introduction to Mediology]. Moscow, Praksis Publ., 2010, 368 p.
26. Gundolf S.F. *Games. Game Design. Game Studies*. Bielefeld, Transcript Verlag, 2015, 291 p.
27. Clarke A. *The Fountains of Paradise*. Moscow, AST Publ., 2019, 349 p. (in Russ.).
28. Heinlein R.A. *The Moon Is a Harsh Mistress*. Moscow, Azbuka Publ., 2018, 512 p. (in Russ.).
29. Strugatsky A.N., Strugatsky B.N. *Polden'. XXII vek* [Noon: The 22nd Century]. Moscow, AST Publ., 2021, 416 p.
30. Tchaikovsky A. *The Dogs of War*. Moscow, Fanzon Publ., 2018, 347 p. (in Russ.).
31. Moore T. The Work of Wolves, *Luchshaya fantastika* [The Year's Best Science Fiction]. Moscow, AST Publ., 2021, pp. 334–396 (in Russ.).
32. Heinlein R.A. *Starship Troopers*. St. Petersburg, Azbuka Publ., Moscow, Azbuka-Attikus Publ., 2023, 349 p.



РОССИЙСКОЕ
КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЕ
ОБЩЕСТВО

**СОЦИАЛЬНАЯ ОНТОЛОГИЯ КУЛЬТУРЫ
(К 95-ЛЕТИЮ Э.С. МАРКАРЯНА)**

Седьмая Всероссийская
научно-практическая конференция

21 ноября 2024 г., Саратов

Организаторы

- ◆ Международный центр теоретических и прикладных исследований культуры Artefact
- ◆ философский факультет Саратовского национального исследовательского государственного университета им. Н.Г. Чернышевского
- ◆ Российское философское общество
- ◆ Российское культурологическое общество

Основные направления работы конференции:

- ◆ онтологические основания культуры;
- ◆ ценностный дискурс социальной онтологии культуры;
- ◆ культура мышления и мышление о культуре;
- ◆ память в культуре и культура памяти;
- ◆ философские аспекты культуры повседневности;
- ◆ социальные измерения культурного пространства;
- ◆ антропологические трансформации и технологические измерения современного социума;
- ◆ проблема взаимодействия культуры и традиции;
- ◆ этнические аспекты культуры;
- ◆ артефакты культуры в системе культурных ценностей.

*Заявки на участие в работе конференции принимаются
до 8 ноября 2024 г. по e-mail: listvamer@yandex.ru*

УДК [791(091)(100)"199/201"]:128/129
ББК 85.374.3(0)64-001.3
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-482-491

В.Н. АЛЕСЕНКОВА

СЕМАНТИКА ПЕРЕХОДА: СМЕРТЬ И ВОСКРЕШЕНИЕ ГЕРОЯ В КИНОФЭНТЕЗИ РУБЕЖА XX—XXI ВЕКОВ

Виктория Николаевна Алесенкова,
Саратовская государственная консерватория
им. Л.В. Собинова,
Международный центр комплексных
художественных исследований,
ведущий научный сотрудник
Петра Столыпина просп., д. 1,
Саратов, 410012, Россия

доктор искусствоведения
ORCID 0000-0002-3768-7024; SPIN 6723-6669
alesenvic@gmail.com

Реферат. Статья посвящена изучению метафизического опыта человека посредством киноискусства. Материалом исследования послужили широко известные фильмы в жанре фэнтези («Властелин Колец», «Матрица», «Гарри Поттер», «Хроники Нарнии», «Аватар»), в которых сакральное пространство реализуется как волшебная сказка или сновидение, а действующий в нем герой отождествляется с понятием «душа» или «сознание». Целью исследования является семантический и когнитивный анализ визуального образа перехода через смерть, который предлагается зрителю кинематографом, и моделирование включенных в него режиссерских концептов. Авторская концепция перехода опира-

ется на труды М. Элиаде, А. ван Геннепа, К.Г. Юнга, М.П. Холла и раскрывается как многофазовый процесс трансформации души в условиях духовного или перцептивного кризиса. Установлено, что сценарий перехода в рассмотренных фильмах включает в себя «точку входа» в иной мир, ряд инициаций и «точку выхода». В этом контексте смерть и воскрешение является кульминационной фазой и имеет различные символические коннотации, их сущность зависит от прообраза, которому подражает герой. Как было выявлено, подражание циклическим силам природы (солнечным, аграрным божествам) современными режиссерами интерпретируется как длительный этап созревания души, который уже не противопоставляется, а закономерно предшествует подражанию «божественному архетипу» (в христианской традиции Христу Спасителю). Осью перехода от вынужденного подчинения бесконечному циклу обновлений к эволюционному этапу духовной зрелости становится акт «пробуждения», выраженный в готовности добровольно пожертвовать собой из любви и сострадания к другим. Смерть и воскрешение в этом случае манифестируют метафизическую трансформацию душевного аспекта в духовный. Одновременно в процессе изучения киноматериала обнаружена тенденция трансгрессивного характера, а именно замещение концепта «душа» концептом «мозг». В результате отождествления

функций человеческого мозга с функциями компьютера в ментальном пространстве возникает опасность подмены божественного образа искусственным интеллектом, что может спровоцировать блокировку канала «душа — дух» и инволюционный разворот от духа к материи.

Ключевые слова: переход/инициация, смерть и воскрешение, трансформация души, сакральное пространство, Хроники Нарнии, Гарри Поттер, Аватар, Матрица, фильмы фэнтези, искусствоведение, экранные искусства.

Для цитирования: Алесенкова В.Н. Семантика перехода: смерть и воскрешение героя в кинофэнтези рубежа XX–XXI веков // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 482–491. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-482-491.

Неиссякаемый интерес к образам и процессам сакрального, духовного мира человека обуславливает актуальность исследования, особого внимания заслуживает символический переход героя через смерть. Смерть и воскрешение как ключевое смыслообразующее событие лежат в основе идеи христианства и пронизывают все религиозные церемониалы посвящения. Сценарий перехода от смерти к воскрешению присутствует как в архаичной мифологии, так и в традиционных народных обрядах и волшебных сказках. Его визуальная интерпретация в современных фильмах-фэнтези с характерными элементами мифа и волшебной сказки дает возможность моделировать и анализировать ментальные образы и художественные концепты на основе видеоряда. Кинематограф тем и интересен, что «задает зрителю ребусы и загадки, заставляя его расшифровывать символы, наслаждаться аллегориями, апеллируя к интеллектуальному опыту смотрящего» [1, с. 62].

В волшебной сказке пространство разделяется на внешнее и внутреннее, предполагая переход героя из реального мира в иной (символический, реже — виртуальный¹), в котором главное место занимает процесс инициации — переход «от незнания и незрелости к духовному возмужанию» [2, с. 186]. В контексте поэтического пространства, свойственного также сказке, Г. Башляр соотносит внешнее и внутреннее пространство с бытием и небытием, отмечая, что при переходе «мы меняем не местопребывание, а нашу природу» [3, с. 298]. В теории В. Проппа сценарий волшебной сказки «отражает

собой представление о странствовании души в загробном мире» [4, с. 96–97]. Когда герой в череде испытаний совершает переход к возрождению через смерть, качественно изменяется его внутренний мир, трансформируется его душевно-духовная организация. Сущность этой трансформации познается через архетипический образ — прообраз, которому подражает персонаж, он-то и становится целевым предметом исследования.

С появлением экранного искусства «на место словесного, литературно-упорядоченного оформления волшебного сюжета приходит кинематографическое» [5, с. 15], а к началу XXI в. нишу киносказок заполняют кинофэнтези. Фильмы в жанре фэнтези набирают все большую популярность, с каждым годом их доля в мировом кинематографе увеличивается. Освоение цифровых технологий, бесспорно, «способствует выведению искусства на качественно новый уровень» [6, с. 31] и расширяет его сферу влияния. На основе современных фильмов фэнтези создаются фан-клубы, компании по производству костюмов, сувенирных артефактов и видеоигр на тему киноповествования, транслируя аудитории через визуальные образы новые концепты и архетипы, формирующие культурный код. Вот почему «Властелин Колец» (реж. П. Джексон), «Матрица» (реж. Л. и Э. Вачовски), «Гарри Поттер» (реж. К. Коламбус, А. Куарон, М. Ньюэлл, Д. Йейтс), «Хроники Нарнии» (реж. Э. Адамсон), «Аватар» (реж. Дж. Кэмерон) и подобные им фантастические саги представляют интерес для когнитивного искусствознания. Однако в этом направлении исследовательская активность только начинается².

Основной корпус работ посвящен текстовым произведениям фэнтези и общим эстетическим, лингвистическим и культурологическим аспектам этого востребованного сегмента литературного творчества. Киноведческие работы главным образом нацелены на осмысление жанра фэнтези и сюжета отдельных кинокартин в контексте постмодернизма. В качестве основных характеристик М.А. Галкина выделяет содержание фрагментов мифов, фольклора и оккультно-мистических учений; моделирование «иного» мира; реинтерпретацию древних архетипов и обязательное наличие магии [8, с. 102–105]. Помимо важности магического элемента И.А. Дегим обращает внимание на многослойность создаваемых пространств и наличие метаморфоз — буквальных превращений или трансформации облика персонажа, которая достигается путем символического перехода через смерть [9, р. 35]. Н.Ю. Спутницкая, напротив,

¹ Виртуальный мир, как будет показано далее, не только отличен от символического, но и противопоставляется ему, как копия оригиналу.

² В качестве примера можно привести работу Р.М. Перельштейна [7], в которой экранное путешествие классического героя кинодрамы анализируется как форма инициации, понимаемой как духовное рождение. Автор концентрирует внимание на «внутреннем» человеке, вскрывая его метафизический опыт.

отводит важную роль метафоричности киноповествования и согласованности архетипических ситуаций, она подчеркивает значимость процесса инициации героя, отмечая компенсационную функцию смерти: «очищение/спасение возможно через жертвоприношение» [5, с. 17].

Общее, даже стереотипное представление о структуре и когнитивном потенциале перечисленных элементов кинофэнтези во многом апеллирует к характеристикам литературного жанра и не опирается на эмпирические данные. Это подтверждает актуальность изучения такого важного процесса, как инициация, на конкретном киноматериале, в качестве которого выбрано несколько картин: две на основе литературного произведения — «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и платяной шкаф» (2005) и «Гарри Поттер и дары Смерти» (2011); и две на основе режиссерского сценария — «Матрица» (1999) и «Аватар» (2009). Целью исследования является семантический и когнитивный анализ визуального образа перехода через смерть, который предлагается зрителю кинематографом, и моделирование включенных в него режиссерских концептов.

ПЕРЕХОД МЕЖДУ ПРОСТРАНСТВАМИ: «ТОЧКА ВХОДА»

Фильм, как писал Ю.М. Лотман, подобен живому организму и «представляет собой сгусток сложно организованной информации» [10, с. 363], которую нужно научиться понимать. Процесс трансформации героев в рассматриваемых кинолентах имеет разную природу и выстраивается как череда различных по значению переходов. А. ван Геннеп, один из известных исследователей обрядов перехода и автор термина, различает три фазы инициации: «отделение» (погребение, изгнание), «промежуточное состояние» (смена социального статуса) и «включение» (свадьба, посвящение в профессию) [11]. Очевидно, что в первом случае имеет место переход из видимого в невидимый (запредельный или загробный мир), во втором — смена состояния, ментально выраженная в перемещении по вертикали (низ-верх), и в третьем случае подразумевается переход из внешнего пространства во внутреннее. Конечно, и в буквальном, и в переносном смысле любой переход предполагает пересечение некой границы или «точки входа в иной мир, мир испытаний... и точки выхода, возвращения в ином качестве» [12, с. 88]. Причем очень важно, что способностью преодолеть границу между мирами обладают не все, и именно с этого момента для героя (героев) начинается путь последовательной трансформации.

Так, в экранизации первой части «Хроник Нарнии», по одноименному циклу известных повестей К.С. Льюиса, переход из Англии времен Второй мировой войны в волшебный мир Нарнии осуществляется Люси, а затем Эдмундом, Питером и Сьюзен Пэвэнси через платяной шкаф, стоящий в одной из комнат старинного замка. Мир Нарнии, полный мифологических существ и говорящих зверей, ирреален по отношению к земному миру, вход в него доступен только детям. Любой рассудительный взрослый обнаружит в шкафу лишь деревянные стены и висащие на вешалках шубы. Однако шкаф вмещает невидимый сказочный мир, ставший абсолютно реальным для оказавшихся в нем персонажей, как только вместо мягкого меха они нащупали руками еловые ветки нарнийского леса. Условно по отношению к границам шкафа Нарния является внутренним пространством (или внутренней перспективой с «бесконечным измерением сокровенного» [3, с. 145]), а для зрителя становится пространством символическим, в котором действия главных героев приобретают сакральный смысл. Время в момент перехода словно делает петлю, и сколько бы оно ни длилось в Нарнии, точка выхода будет совпадать с точкой входа.

В фантастической киносказке о Гарри Поттере, созданной трудами нескольких режиссеров по произведениям современной писательницы Джоан Роулинг, переход из мира маглов (людей) в мир волшебников осуществляется несколькими способами, но доступен он только волшебникам. «Точкой входа» может быть камин или заклинание трансгрессии. Однако первое путешествие в мир большой магии, который сосредоточен в школе волшебства Хогвартс, персонаж Гарри начинает с перехода сквозь каменную колонну лондонского железнодорожного вокзала — портал, соединяющий обычную платформу с невидимой для других, откуда отправляется особый школьный поезд. Таким образом герой и его будущие друзья (Рон и Гермиона) вступают на путь длительных, предназначенных им опасных испытаний. Скучному урбанистическому пейзажу противопоставляется красивый природный ландшафт с готическим замком, и даже само название платформы «9 и $\frac{3}{4}$ » создает аллюзию к тридевятиному государству, словно маркируя мир волшебников как инобытийное пространство, свойственное волшебной сказке.

В фильме «Аватар», снятом Дж. Кэмероном по собственному сценарию, миры людей-землян (колонизаторов) и народа на'ви (коренных жителей планеты Пандора) сосуществуют в едином пространстве и одновременно разделяются и противопоставляются друг другу как механизированная и живая природа. Воплощая на экране фантастическую флору и фауну Пандоры с помощью компьютерных технологий, режиссер визуально

разделяет миры, как две субъективные реальности, граница между которыми проходит не в физической, а в ментальной, или перцептивной, сфере. Действительный переход в «мир Пандоры» доступен узкому кругу людей. Он осуществляется как научный эксперимент: перенос сознания в искусственно созданное тело — аватар, который внешне похож на местных жителей, но содержит ДНК человека-оператора. Главный персонаж Джейк Салли в силу обстоятельств не был подготовлен к переходу (экстренно заменил погибшего брата), для него момент первого подключения к аватару и осознание себя в новой реальности стало «точкой входа в иной мир» и началом непредвиденных, но неизбежных испытаний. Пока герой действует в теле аватара, его собственное тело погружено в глубокий сон (на'ви так и называют его: «ходящий во сне»), следовательно пространство Пандоры по отношению к исходному земному воспринимается как сновидение, сакральное пространство, события в котором имеют символическое значение.

По замыслу авторов сценария и режиссеров Л. и Э. Вачовски, в первой части киносериала «Матрица» осью ментальной проекции между созданной компьютером симуляцией жизни и реальной действительностью является проводная телефонная связь, но она доступна только «пробужденным». Процесс пробуждения главного персонажа Нео визуально представлен как символический переход через смерть, в результате которого пространство, принимаемое им за реальность, оказывается виртуальным, а инобытийное пространство становится новой реальностью. Обнаруженный роботом как неисправный элемент системы, он отключается от матрицы и сбрасывается в сточные воды (вниз), откуда, как бы пройдя крещение или новое рождение, поднимается на корабль Морфеуса (вверх), где становится частью команды. Впоследствии переход между мирами выполняется механически, путем подключения мозга к системе программирования, а активированный телефонный аппарат используется как «точка выхода» из виртуального пространства матрицы. Сквозь призму известной аксиомы «жизнь есть сон» действия Нео и его друзей (Морфеуса и Тринити) в контексте коллективного сна человечества уже не кажутся сверхъестественными, и качественные трансформации происходят с героем только в пространстве этого искусственного сновидения («моделируемой в мозгу симуляции»).

Как видно из примеров, процесс инициации для персонажа начинается с момента пересечения границы (или оси проекции) между мирами, запретной или скрытой для многих других. «Точка входа» сигнализирует о наличии внутреннего кризиса, преодоление которого происходит на ином плане бытия. «Иная», инобытийная реальность (ментальная или метафизическая сфера жизни) мыслится как «маги-

ческое» пространство, подобное волшебной сказке или сновидению, насыщенное элементами мифа и архетипическими образами. Согласно К.Г. Юнгу, «в мифах и сказках так же, как и в сновидениях, душа высказывается о себе самой, а архетипы обнаруживаются как оформление и преобразование вечного смысла, вечного содержания» [13, с. 149]. Следовательно, для осмысления внутренней трансформации (в режиссерской интерпретации) важно проанализировать характер визуальной активности героя в пространстве и взаимодействие с объектами, имеющими символическое значение.

ПЕРЕХОД КАК АРХЕТИП ТРАНСФОРМАЦИИ ДУШИ

Герои большинства волшебных сказок вступают в бой с одним, воплощающим зло врагом. Напротив, в субъективной реальности рассматриваемых фильмов присутствует глобальный конфликт, который перерастает в горячую фазу — войну:

- ♦ в Нарнии противостояние созидательных и разрушительных сил природы (вечная зима, сон, смерть, олицетворяемые злой колдуньей, препятствуют наступлению весны, пробуждения, возрождения, олицетворяемых Асланом) завершается масштабным сражением сказочных существ, в котором дети, особенно Питер и Эдмунд, проявляют настоящий героизм;

- ♦ решающая битва у последней цитадели (школы Хогвартс) разворачивается между «темными» волшебниками, примкнувшими к Волан-де-Морту, и сплотившимися вокруг Гарри Поттера силами сопротивления;

- ♦ в матрице Нео вступает в открытый бой с системой программирования — ее вездесущими и неуязвимыми «агентами» в условиях тотальной войны машин против людей;

- ♦ на Пандоре Джейк Салли в теле аватара вынужден возглавить освободительную войну объединенных кланов на'ви против агрессивных захватчиков-землян.

Очевидно, что в ментальной сфере современного человека, в его культурном коде существующий принцип борьбы двух начал находится в стадии развернутых боевых действий, и герой, неизбежно оказываясь перед выбором, несет ответственность не столько за себя самого, сколько за коллективное благо — спасение страны, планеты, человечества. Осуществление такой задачи подразумевает самопожертвование.

В битве за Нарнию первым жертвует собой не человек, а ее создатель Аслан, являющийся в образе Льва. Он добровольно идет на смерть ради спасения искренне раскаявшегося в своем предательстве

Эдмунда и ради будущего благоденствия волшебного мира, в котором нарушено равновесие. Визуально казнь совершается в темном лесу на лобном месте (Каменном столе) в окружении толпы врагов. Аслан, смиренно приняв все издевательства и побои, позволив остричь свою гриву, погибает под ударом ритуального ножа колдуньи. Перед рассветом девочки Люси и Сьюзен оплакивают мертвое тело, однако с первыми лучами солнца Каменный стол разламывается, и Лев появляется в солнечном сиянии еще более прекрасный и могущественный, возрожденный силой очень древней магии. Незамедлительно он отправляется в юдоль смерти и оживляет своим дыханием целую армию каменных изваяний — своих сторонников, ранее умерщвленных колдуньей. Эта армия и сам воскресший спаситель решают исход битвы, подоспев на помощь друзьям в самый опасный момент. Без сомнения, сцена казни и сопутствующие ей детали создают аллюзию к образу Голгофы, и вот зачем.

Согласно М. Элиаде, любой предмет или действие становятся реальными только тогда, когда «они *имитируют* или *повторяют* архетип. <...> ...Все, что не имеет образцовой модели, “лишено смысла”...» [14, с. 45]. Так, ритуал перехода может подражать космогоническому мифу (акту творения) или мифу об умирающем и воскресающем боге, где предметом мимесиса (образцом для подражания) становится как «божественный архетип», так и циклические силы природы. Аслан в момент воскрешения в силе и славе солнца идентифицируется с солнечным богом. «Символическое тождество солнца и льва происходит из астрологических культур и продолжает существовать в Средние века, обнаруживаясь в христианском символизме» [15, с. 286]. Вместе с тем в сцене казни и автор К. Люис, и режиссер Э. Адамсон намеренно уподобляют Аслана Христу, чтобы утвердить его после перехода в новом качестве — как Спасителя.

Эта идея получает развитие в процессе инициации Эдмунда: Аслан и его подвиг становятся для мальчика образцом для подражания. Стремясь искупить совершенный грех, Эдмунд жертвует собой, спасая брата и своих соратников от смертоносного посоха колдуньи. Избежать гибели самому (от полученной тяжелой раны) ему помогает оживляющий эликсир младшей сестры, которую он до этого часто обижал. Так, смысл перехода Эдмунда через смерть раскрывается как трансформация, которая, в теории Элиаде, символизирует «конец определенного типа существования», а именно — невежества и детской безответственности, чтобы подготовить «рождение к более высокой форме жизни, к высшему предназначению» [16, с. 17–19]. Действительно, после победы дети (Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси) провозглашаются королями и королевами Нарнии, что свидетельствует о свершившемся внутреннем преображении, и,

когда приходит время, они возвращаются в свой мир уже буквально и метафорически взрослыми.

Переход через смерть является кульминационным метафизическим событием и результатом сделанного героем выбора. Свою личностную трансформацию Гарри Поттер завершает актом самопожертвования в финальной части киносериала, когда узнает, что является искусственным носителем осколка демонической души Волан-де-Морта. Осознав, что помимо воли обеспечивает главному врагу силу и неуязвимость и тем самым подвергает опасности жизни друзей и защитников Хогвартса, Гарри добровольно принимает смерть от руки «темного лорда» в сумерках Запретного леса. Таинство инициации режиссер Д. Йейтс визуально воплощает на экране как мгновенное перемещение юного волшебника (его астрального двойника) и одновременно ушербного тела Волан-де-Морта (как персонификации зла) в неназываемое пространство между мирами, напоминающее залитый ослепительным белым светом пустой вокзал. Там происходит встреча и беседа Гарри с покойным профессором Дамблдором, явившимся в белом одеянии (архетип старца), что в традиции Юнга считается как встреча с Духом в сфере бессознательного. В результате Гарри возвращается в мир живых свободным от темного аспекта своей души, и его битва с магом-демоном переходит из субъективной стадии в объективную вплоть до полной общей победы над злом.

Смерть и воскрешение Гарри Поттера символизирует универсальный процесс трансформации души, что достигается умерщвлением ее низшей природы и возрождением высшей. Такой сценарий перехода имеет сходство с ритуалом древних элевсинских мистерий, согласно которым душа еще при жизни должна освободиться от уз материи и, преодолев невежество, земные привычки и желания, подняться к высотам духовного и интеллектуального знания, к свету разума [17, с. 79–80]. В философском осмыслении Ф. Меррелл-Вольфа, «мистическая смерть» ассоциируется со смертью «личного эгоизма» [18, с. 235], а последующее за ней рождение является пробуждением высшего «Я». Свидетельством действительного преодоления Гарри земных желаний является его отказ от «даров Смерти» и уничтожение самой могущественной волшебной палочки.

ПЕРЕХОД КАК ЦИКЛ ИНИЦИАЦИЙ

Отвечая запросам времени, «современные мифы вбирают в себя элементы, заимствованные из других культурных форм, в том числе из науки» [19, с. 189]. Так, по сюжету перенос сознания (или буквально функций мозга) из одного тела в другое в фильме «Аватар» получает науч-

ное обоснование. Однако под прикрытием нейробиологического эксперимента режиссер вскрывает проблему самоидентификации героя. Внешний конфликт между мирами является репрезентацией духовного кризиса и проецируется на внутренний план сознания как двойственность, которая визуально выражена в наличии двух тел. Тело № 1 (земное) отождествляется с агрессивным техногенным образованием (условный мир землян), в котором «человек не переживает Бога» [20, с. 9], т. е. утратил связь с высшей природой, руководствуется исключительно материальными, меркантильными целями и действует по формуле: «Если у кого-то есть то, что тебе нужно, объявляешь его врагом, а потом спокойно грабишь» («Аватар», 1:48:50). Тело № 2 (аватар) представляет собой инструмент познания высшего разума (условный мир Пандоры), где Бог (Эйва) — это глобальная нейронная сеть, мириады энергетических и ментальных связей, объединяющих растения, животных и людей, живущие и умершие души.

Переход Джейка Салли через смерть происходит в финальной сцене фильма. Этому событию предшествуют последовательно три фазы инициации: «включение», «отделение» и «промежуточная», которые он проживает в состоянии перемещенного сознания. На этапе «включения» Джейку открывается доступ к сокровенным знаниям и священным местам на'ви, он успешно обучается, превращаясь из «бестолкового ребенка» в «воина». Однако, став частью клана «оматикайя» и сочетавшись браком с дочерью вождя, он все еще остается в жестком подчинении условному клану «солдафонов»-землян. Разрушительный ракетный удар, который люди нанесли по сакральным местам жителей Пандоры, и открывшаяся причастность к этому Джейка активируют этап «отделения» (изгнания). Оказавшись перед неизбежностью выбора, герой завершает процесс самоидентификации в пользу аватара. На «промежуточном» этапе инициации он значительно повышает свой статус — повторяет подвиг великих героев прошлых времен (укрощает гигантского летающего ящера) и в качестве наездника «последней тени» становится вождем клана, инициатором и лидером объединенного военного сопротивления вплоть до полного изгнания землян с Пандоры. Финальная инициация (смерть Джейка Салли в теле № 1 и возрождение в теле № 2) представляет собой сущностную трансформацию и одновременно является «точкой выхода» и «точкой нового входа». Процесс, визуально представленный на экране как магический церемониал перехода «через глаз Эйвы» в сиянии Священного дерева, отождествляется с завершением цикла подчинения демонической земной природе и началом цикла духовной жизни: переживания Бога внутри себя и себя как части Бога (Высшего разума).

Акцентируя внимание на принципе цикличности (многократное повторение фаз переноса сознания из тела в тело, круговорот энергии в природе Пандоры, периоды возвращения «великой скорби» и пришествия спасителя), режиссер предлагает осмыслить жизнь как процесс качественного обновления в рамках предоставленного/отпущенного времени. Вопреки лоббированию коллегами-кинематографистами идеи телесного бессмертия («Звездные врата» реж. Р. Эммерих, «6-й день» реж. Р. Споттисвуд, «Элизиум» реж. Н. Бломкамп и др.) в «Аватаре» Дж. Кэмерон транслирует традиционную христианскую концепцию — рождение новой формы невозможно без умерщвления старой. Как умирает гусеница, перерождаясь в кокон в бабочку, или зерно, посаженное в землю, чтобы возродиться в колосе, так умирает душа в плотном (земном) теле, чтобы воскреснуть в своем «теле духовном»³. Другими словами, если «жизнь есть непрерывное умирание» [21, с. 72], то каждая фаза символической смерти внутри цикла подразумевает результат активной духовной работы. В этом смысле все промежуточные инициации Джейка Салли вплоть до финальной церемонии являются формой подготовки сознания к переходу в иной, лучший мир, как его творчески воплощает режиссер.

ПЕРЕХОД КАК СИМУЛЯЦИЯ

Несколько иная концепция смерти и воскрешения героя представлена в «Матрице». Фильм изобилует аллюзиями к различным религиозным и философским теориям, что послужило основанием для научной дискуссии. В монографии «Матрица и философия» [22] У. Ирвин и ряд других авторов всерьез рассматривают Матрицу как платоновскую модель пещеры, отождествляя вымышленный цифровой мир, созданный для людей компьютерной системой, с театром теней, темницей для разума. Соответственно, по умолчанию за реальность принимается опустошенная Земля и господство машин, выращивающих людей в качестве энергетических батареек. С самого начала Нео отводится миссия «избранного» — спасителя человечества, к которой он уверенно продвигается в три этапа: посещение Пифии (пророчество и предательство Сайфера); спасение Морфеуса (готовность пожертвовать собой и утверждение в вере); смерть и воскрешение (переход, подтверждение избранности). Последовательность событий и финальный полет/вознесение главного героя многих натолкнули на

³ «Сеется тело душевное, возрастет тело духовное...» (1 Кор. 15:44).

проведение аналогии между Нео и Христом, однако при более детальном анализе семантическая картина меняется.

Через аллгорию пещеры Платон объясняет свойственные человеческой природе два уровня восприятия мира: «зримое» и «умопостигаемое». Первое ассоциируется с «теньями и отражениями», ошибочно принимаемыми за истину, а второе означает созерцание прообразов, «находящихся в вышине» [23, 517b], что подразумевает символическое «освобождение от оков» и восхождение души «из подземелья к Солнцу» [23, 532b]. В системе координат «Матрицы» мозг Нео, освобожденный ото сна или оков нейросимуляции, капитан «Навуходоносора» Морфеус обращает к образам эсхатологической реальности. Солнца (Света разума, символа высшего «Я») в небе нет, как нет и небес, восхождение заменяется спуском в канализационные протоки, и последний оплот человечества — священный город Сион⁴ (христианский символ Царства Божия) находится где-то глубоко «под землей, ближе к ядру» («Матрица», 00:47:20), т. е. семантически «небеса» оказываются в «аду». В контексте этой чудовищной смысловой подмены у человечества не может быть никакого освобождения.

По замыслу режиссеров, Нео, Морфеус и Тринити, в отличие от коллективного спящего человечества, являются персонификациями пробужденного сознания. Однако их ментальная деятельность и качественное развитие тоже связаны с виртуальной реальностью с той лишь разницей, что они совершают в нее несанкционированный программой (хакерский) вход. Путь к достижению благой цели (пробуждение и освобождение человечества) визуально демонстрируется насильственными методами, характерными для компьютерной игры. Финальная фаза инициации героя решена как смерть от руки виртуального «агента» Смита и воскрешение, последовавшее за реальным признанием в любви и поцелуем Тринити. К слову, в современных видеоиграх «лейтмотив ритуальной смерти и воскресения» игрока связан с мифологемой священного брака с богиней, в результате которого ее избранник «наделяется божественными качествами» [24, с. 33]. Семантика перехода Нео через смерть раскрывается в сущностной трансформации природы героя от человеческой до сверхчеловеческой и реализуется в виртуальном мире как выход за пределы установленных компьютерной системой границ и правил. Однако ввиду отсутствия высшей реальности и смысловой подмены духовного мира телесным сам процесс перехода становится симуляком (бодрийеровской копией без оригинала).

⁴ «С Сиона, который есть верх красоты, является Бог» (Пс. 49:2).

СЕМАНТИКА И КОНЦЕПТЫ ПЕРЕХОДА: ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучение материала позволило сделать некоторые обобщения и выводы. Переход в контексте рассмотренных кинофильмов представляет собой многофазовый процесс (цикл инициаций), в котором смерть и воскрешение символизируют сущностную трансформацию героя. В сакральном пространстве волшебной сказки или сновидения (как экранной реальности) герой представляет собой персонификацию образа души или сознания. Сакральное (внутреннее) пространство от обыденного (внешнего) визуально отличается, как правило, наличием живой природы, мифических существ, архетипических образов и включает образ леса как важный атрибут бессознательного; урбанизацию сакрального пространства можно расценивать как его деградацию. Объединяющим фактором является война, в условиях которой герой вынужден активно действовать и сделать выбор между противоборствующими началами.

Семантика перехода зависит от прообраза, которому подражает герой. Ментальный сценарий трансформации души/сознания может имитировать внешнюю природу — солнце или воспроизводящие силы (представленные Осирисом, Дионисом и др.), которые запрограммированы на циклическую смену состояния; а может углубляться во внутреннюю природу человека и, обращаясь к христианскому «божественному архетипу», повторять подвиг Христа Спасителя. (Подражание инферальному образцу в рамках работы не рассматривается.) В первом случае очищение, перерождение движется необходимостью обновления, смерть и воскрешение манифестируют повторяющийся переход от хаоса к порядку, от старого к новому, от невежества к знанию, от незрелости к духовной жизни. Во втором случае переход не задан извне, но может быть осуществлен только осознанно и по собственной воле; душевное тело умирает низшими аспектами, чтобы возродиться к бессмертию, обретая высшие, божественные качества. «Дело Христа в мире есть прежде всего победа над смертью и уготовление воскресения и вечной жизни» [21, с. 74].

В многофазовом процессе перехода от «точки входа» до «точки выхода» наблюдаются признаки подражания как внешней, так и внутренней природе, что позволяет предположить их взаимосвязь и закономерную последовательность. Условно молодая душа, проходя инициации, рождается и умирает множество раз — «всякая жизнь складывается из непрерывной цепи “испытаний”, “смертей”, “воскрешений”» [2, с. 186], и пока она в колесе повторений ждет спасителя извне, она еще жертва внешних

сил. В зрелой душе пробуждается любовь и готовность к самопожертвованию, она открывает в себе божественный прообраз и, ступая на путь Христа, сама становится спасителем для других. Следовательно, готовность героя принести в жертву свою жизнь из любви и сострадания к ближним (символически пожертвовать своим земным Эго) является признаком истинного Пробуждения, которое предшествует эволюции «внутреннего» человека (душевное трансформируется в духовное).

В условиях глобальной механизации и компьютеризации человеческой жизни наблюдается характерная тенденция к замещению концепта «душа» концептом «сознание» (в худшем варианте «мозг»). Когда в семантическом пространстве триада «тело — душа — дух» подменяется дихотомией «тело — мозг» (как в «Матрице»), ментальный канал связи души с духом блокируется и проектируется другой канал, основанный на сходстве мозговой активности с функциями компьютера. В этой парадигме идеальным образцом для мозга будет уже не «божественный архетип», а искусственный интеллект, что предвосхищает инволюционный разворот человечества вспять — от духа к материи. (Эта проблема требует отдельного изучения.)

Современный кинематограф, воплощая в жанре фэнтези древние мифы и архетипы, апеллирует к символическому мышлению широкой зрительской аудитории, оказывая серьезное влияние на формирование культурного кода. И наоборот, искусственно создаваемые режиссерами архетипические образы отражают ментальное состояние социума и являются «маркерами времени и изменений в обществе в целом» [25, с. 239].

Список источников

1. Тарковский А.А. Уроки режиссуры : учебное пособие. Москва, 1993. 92 с.
2. Элиаде М. Аспекты мифа / пер. В. Большакова. Москва : Академический проект, 2017. 235 с.
3. Башляр Г. Избранное: Поэтика пространства. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2014. 352 с.
4. Пропп В.Я. Морфология сказки. Изд. 2-е. Москва : Наука, 1969. 168 с.
5. Спутницкая Н.Ю. Некоторые модификации фольклорной сказки в кино: опыт теоретического исследования // Телекинет. 2019. № 3 (8). С. 14–19.
6. Зайцева М.Л., Будагян Р.Р. Цифровые технологии в искусстве XXI века // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 1. С. 26–33. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-1-26-33.
7. Перельштейн Р.М. Метафизика киноискусства // Вестник культурологии. 2021. № 1. С. 57–79. DOI: 10.31249/hoc/2021.01.03.
8. Галкина М.А. О жанровом своеобразии фэнтези // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2021. № 1. С. 97–108. DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-97-108.
9. Degim I.A. Fantasy Films as a Postmodern Phenomenon : Thesis ... Master of Arts. Ankara : İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, 2011. 108 p.
10. Лотман Ю.М. Об искусстве : структура художественного текста, семиотика кино и проблемы киноэстетики : статьи, заметки, выступления (1962–1993) / сост., вступ. ст. Р.Г. Григорьев. Москва : Искусство-СПб, 1998. 702 с.
11. Геннеп А. ван. Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов / пер. с фр. Москва : Восточная литература РАН, 1999. 198 с.
12. Колотаев В.А. Репрезентация моделей идентичности в структуре драматургического конфликта в игровом кино XX–XXI веков : дис. ... докт. искусствovedения. Санкт-Петербург : РИИИ, 2022. 303 с.
13. Юнг К.Г. Структура психики и архетипы. Москва : Академический проект, 2009. 303 с.
14. Элиаде М. Миф о вечном возвращении // М. Элиаде. Избранные сочинения : Миф о вечном возвращении. Образы и символы. Священное и мирское / пер. с фр. Ю.Н. Стефанов, Н.К. Гарбовский, А.А. Васильева. Москва : Ладомир, 2000. С. 23–126.
15. Керлот Х. Словарь символов : [Мифология. Магия. Психиатрия : перевод]. Москва : REFL-book, 1994. 602 с.
16. Элиаде М. Тайные общества : Обряды инициации и посвящения / пер. с фр. Г.А. Гельфанд ; ред. А.Б. Никитин. Москва ; Санкт-Петербург : Университетская книга, 1999. 356 с.
17. Холл М.-П. Энциклопедическое изложение масонской, герметической, каббалистической и розенкрейцеровской символической философии. Новосибирск : Наука, 1993. 794 с.
18. Меррелл-Вольф Ф. Пути в иные измерения : Личная запись преобразования сознания / отв. ред. Ю. Смирнов. Киев : София, 1993. 384 с.
19. Фетисова Т.А. Фэнтези — феномен современной культуры. Обзор // Вестник культурологии. 2017. № 2 (81). С. 179–192.
20. Делёз Ж. Различие и повторение. Санкт-Петербург : Петрополис, 1998. 384 с.
21. Бердяев Н.А. Смерть и бессмертие // Развитие личности. 2014. № 1. С. 69–88.
22. The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real / ed. by W. Irwin. Chicago ; La Salle, Illinois : Open Court Publishing, 2002. 280 p.
23. Платон. Государство // Платон. Диалоги : книга вторая. Москва : Эксмо, 2008. С. 89–454.
24. Батулин Д.А., Галанина Е.В. Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствovedение. 2022. № 48. С. 29–43. DOI: 10.17223/22220836/48/3.
25. Степанова П.М. Антропологический театр и мировой кинематограф: эстетика и методология исследования : дис. ... докт. искусствovedения. Санкт-Петербург, 2022. 395 с.

Semantics of Transition: Death and Resurrection of the Hero in Film Fantasy at the Turn of the 20th–21st Centuries

Victoria N. Alesenkova

Saratov State Conservatoire named after L.V. Sobinov,
1 Petra Stolypin Av., Saratov, 410012, Russia
ORCID 0000-0002-3768-7024;
SPIN 6723-6669; alesenvic@gmail.com

Abstract. *The article is devoted to the study of human metaphysical experience through cinema art. The material of the study is widely known fantasy films (“The Lord of the Rings”, “The Matrix”, “Harry Potter”, “The Chronicles of Narnia”, “Avatar”), in which the sacral space is realized as a magical fairy tale or a dream, and the hero acting in it is identified with the concept of “soul” or “consciousness”. The aim of the study is to semantically and cognitively analyze the visual image of transition through death, which is offered to the viewer by cinematography, and to model the director’s concepts included in it. The author’s concept of transition is based on the works of M. Eliade, A. van Gennep, C.G. Jung, M.P. Hall and is revealed as a multi-phase process of soul transformation in the conditions of spiritual or perceptual crisis. It is established that the transition scenario in the films considered includes an “entry point” into another world, a series of initiations and an “exit point”. In this context, death and resurrection are the climactic phase and have different symbolic connotations, their essence depending on the prototype that the hero imitates. As it has been revealed, the imitation of cyclical forces of nature (solar, agrarian deities) by contemporary directors is interpreted by them as a long stage of soul maturation, which is no longer opposed to, but naturally precedes the imitation of the “divine archetype” (in the Christian tradition, Christ the Saviour). The axis of transition from forced submission to the endless cycle of renewal to the evolutionary stage of spiritual maturity is the act of “awakening” expressed in the willingness to voluntarily sacrifice oneself out of love and compassion for others. Death and resurrection in this case manifest the metaphysical transformation of the soul aspect into the spiritual one. At the same time, in the process of studying the film material, a tendency of a transgressive nature was detected, namely the replacement of the concept “soul” by the concept “brain”. As a result of identifying the functions of the human brain with the functions of a computer in the mental space, there is a danger of substitution of the divine image by artificial intelligence, which can provoke the blocking of the channel “soul – spirit” and the involutory turn from spirit to matter.*

Key words: transition/initiation, death and resurrection, soul transformation, sacred space, The Chronicles of Narnia, Harry Potter, Avatar, The Matrix, fantasy films, art history, screen arts.

Citation: Alesenkova V.N. Semantics of Transition: Death and Resurrection of the Hero in Film Fantasy at the Turn of the 20th–21st Centuries, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 482–491. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-482-491.

References

1. Tarkovsky A.A. *Uroki rezhissury: uchebnoe posobie* [The Lessons on Film Directing: textbook]. Moscow, 1993, 92 p.
2. Eliade M. *Aspekty mifa* [Aspects of Myth]. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2017, 235 p.
3. Bachelard G. *Izbrannoe: Poehtika prostranstva* [Selected: The Poetics of Space]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2014, 352 p.
4. Propp V.Ya. *Morfologiya skazki* [Morphology of a Fairy Tale]. Moscow, Nauka Publ., 1969, 168 p.
5. Sputnitskaya N.Yu. Some Modifications of Folklore Fairy Tale in Cinema: Experience of Theoretical Research, *Telekinet*, 2019, no. 3 (8), pp. 14–19 (in Russ.).
6. Zaitseva M.L., Budagyan R.R. Digital Technologies in the 21st Century Art, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2022, vol. 19, no. 1, pp. 26–33. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-1-26-33 (in Russ.).
7. Perelshtein R.M. Metaphysics of Cinema Art, *Vestnik kul'turologii* [Herald of Culturology], 2021, no. 1, pp. 57–79. DOI: 10.31249/hoc/2021.01.03 (in Russ.).
8. Galkina M.A. On the Genre Diversity of Fantasy, *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka* [Theatre. Painting. Cinema. Music], 2021, no. 1, pp. 97–108. DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-97-108 (in Russ.).
9. Degim I.A. *Fantasy Films as a Postmodern Phenomenon: Thesis ... Master of Arts*. Ankara, İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi Publ., 2011, 108 p.
10. Lotman Yu.M. *Ob iskusstve: struktura khudozhestvennogo teksta, semiotika kino i problemy kinoestetiki: stat'i, zametki, vystupleniya (1962–1993)* [On Art: The Structure of the Artistic Text, Semiotics of Cinema and Problems of Film Aesthetics: Articles, Notes, Speeches (1962–1993)]. Moscow, Iskusstvo-SPb Publ., 1998, 702 p.
11. Gennep A. van. *Obryady perekhoda. Sistematicheskoe izuchenie obryadov* [The Rites of Passage. Systematic Study of Rites]. Moscow, Vostochnaya Literatura RAN Publ., 1999, 198 p.
12. Kolotaev V.A. *Reprezentatsiya modelei identichnosti v strukture dramaturgicheskogo konflikta v igrovom kino XX–XXI vekov* [Representation of Identity Models in the Structure of Dramaturgical Conflict in the 20th–21st Century Game Cinema], Doct. art hist. sci. diss. St. Petersburg, RII Publ., 2022, 303 p.
13. Jung C.G. *Struktura psikhiki i arkhetypy* [The Structure of the Psyche and Archetypes]. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2009, 303 p.

14. Eliade M. The Myth of the Eternal Return, *M. Eliade. Izbrannye sochineniya: Mifo vechnom vozvrashchenii. Obrazy i simvol'y. Svyashchennoe i mirskoe* [M. Eliade. Selected Works: The Myth of Eternal Return. Images and Symbols. The Sacred and the Profane]. Moscow, Ladomir Publ., 2000, pp. 23–126 (in Russ.).
15. Cirlot J. *Slovar' simvolov* [The Dictionary of Symbols]. Moscow, REFL-Book Publ., 1994, 602 p.
16. Eliade M. *Tainye obshchestva: Obryady initsiatsii i posvyashcheniya* [The Secret Societies Rites and Symbols of Initiation]. Moscow, St. Petersburg, Universitetskaya Kniga Publ., 1999, 356 p.
17. Hall M.P. *The Secret Teachings of All Ages: An Encyclopedic Outline of Masonic, Hermetic, Qabbalistic and Rosicrucian Symbolical Philosophy*. Novosibirsk, Nauka Publ., 1993, 794 p. (in Russ.).
18. Merrell-Wolff F. *Pathways Through to Space: A Personal Record of Transformation in Consciousness*. Kiev, Sofiya Publ., 1993, 384 p. (in Russ.).
19. Fetisova T.A. Fantasy Is a Phenomenon of Modern Culture. Review, *Vestnik kul'turologii* [Herald of Culturology], 2017, no. 2 (81), pp. 179–192 (in Russ.).
20. Deleuze G. *Difference and Repetition*. St. Petersburg, Petropolis Publ., 1998, 384 p. (in Russ.).
21. Berdyaev N.A. Death and Immortality, *Razvitie lichnosti* [Development of Personality], 2014, no. 1, pp. 69–88 (in Russ.).
22. Irwin W. (ed.) *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Chicago, La Salle, Illinois, Open Court Publishing, 2002, 280 p.
23. Plato. State, Platon. *The Dialogues of Plato: Book Two*. Moscow, Ehksmo Publ., 2008, pp. 89–454 (in Russ.).
24. Baturin D.A., Galanina E.V. Mythological Archetype of Death and Resurrection in Video Games, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie* [Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History], 2022, no. 48, pp. 29–43. DOI: 10.17223/22220836/48/3 (in Russ.).
25. Stepanova P.M. *Antropologicheskii teatr i mirovoi kinematograf: ehstetika i metodologiya issledovaniya* [Anthropological Theatre and World Cinema: Aesthetics and Methodology of Research], Doct. art hist. sci. diss. St. Petersburg, 2022, 395 p.

НОВИНКА



А.С. Пушкин и книга : к 225-летию со дня рождения Александра Сергеевича Пушкина : [материалы науч.-практ. конф. Вып. 3] / Российская государственная библиотека, Российская академия образования, Государственный музей А.С. Пушкина ; [сост.: Е.А. Иванова, Н.И. Михайлова и др. ; под общ. ред. Н.И. Михайловой, А.Ю. Самарина]. Москва : Пашков дом, 2024. 524 с. : ил.

В подготовленном к 225-летию со дня рождения А.С. Пушкина сборнике представлены материалы научной конференции «А.С. Пушкин и книга», проходившей в Москве в апреле 2023 г., а также статьи участников конференций 2019, 2021 годов.

Организаторами конференции 2023 г. выступили Российская государственная библиотека, Государственный музей А.С. Пушкина, отделение «Образование и культура» Российской академии образования. Участие в мероприятии приняли известные пушкинисты, специалисты российских и зарубежных научно-исследовательских и образовательных учреждений, музеев, библиотек. Статьи сборника широко и многопланово раскрывают тему «А.С. Пушкин и книга».

Подробная информация:

Российская государственная библиотека,
Издательство «Пашков дом»
119019, Москва, ул. Воздвиженка, д. 3/5
Тел.: +7 (495) 695-59-53, +7 (499) 557-04-70, доб. 26-46
Pashkov_Dom@rsl.ru, sale.pashkov_dom@rsl.ru
www.rsl.ru/pashkovdom

О.В. СЕРГЕЕВА, Н.А. МИЗИРЯК

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ФАНТАЗИИ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ КИНО

Ольга Вячеславовна Сергеева,

Санкт-Петербургский государственный университет,
факультет социологии,
кафедра социологии культуры и коммуникации,
доцент
Смольного ул., д. 1/3, Санкт-Петербург, 191124, Россия

Социологический институт РАН –
филиал Федерального научно-исследовательского
социологического центра Российской академии наук,
сектор социоурбанистики,
ведущий научный сотрудник
7-я Красноармейская ул., д. 25/14,
Санкт-Петербург, 190005, Россия

доктор социологических наук, доцент
ORCID 0000-0002-8093-609X; SPIN 6393-1565
o.v.sergeeva@spbu.ru

Надежда Андреевна Мизиряк,

Санкт-Петербургский государственный университет,
факультет социологии,
кафедра социологии культуры и коммуникации,
ассистент
Смольного ул., д. 1/3, Санкт-Петербург, 191124, Россия

кандидат социологических наук
ORCID 0000-0002-7809-3409; SPIN 8118-5048
n.zinovieva@spbu.ru

Реферат. Фантастические киномиры дают зрителю новый опыт понимания и проживания пространства — совмещения разных локаций, установления и преодоления границ, переходов в захватывающую иную реальность. В статье рассматриваются пространственные паттерны, создающие арены действия героев в российских фильмах и сериалах фантастически-мистического содержания, снятых в 2020-е годы. Аналитика миростроительства в фантастике связана с философскими идеями о возможных мирах и наиболее

представлена обсуждением фантастической литературы, тогда как кинофантастика и изображаемые в ней пространства ждут исследовательского внимания. Авторы разбирают пространственные паттерны в фантастическом кино как отражение актуальных социальных конфликтов/разделений и солидарностей/сближений; размышляют, каким образом в пространственных конфигурациях кодируется беспрецедентное посредничество современных технологий и нормализуются футуристические пространственные практики. В центре внимания — повторяющиеся из фильма в фильм акценты на проницаемости, гибридности и туннелированности пространства, на фантасмагории неотпускающих мест. Российский кинематограф откликается на онтологическую философскую повесть, визуализируя проницаемость границ и присутствие человека и других существ. Анализ показывает, что значительную сюжетную нагрузку несут порталы и дороги, связывающие сон и явь, советскую и современную Москву, кибердеревню на Марсе и другие планеты Солнечной системы. Движение героев в экстраординарном пространстве воспроизводит архетипическое испытание дорогой и дает возможность обсудить социальные и мировоззренческие вопросы, актуальные для российского настоящего. Особое внимание уделяется паттерну неотпускающего пространства, концентрирующего боязнь замкнутости, характерной для сложившейся культуры мобильности. Фантастика в кино погружает зрителей в миры, населенные необычными существами, заполненные артефактами, инфраструктурой, часто через сюжетное напряжение, пугающие намеки, визуальные эффекты привлекает внимание к значимым проблемам и вызовам, включая в дискуссию об образах будущего.

Ключевые слова: искусствоведение, экранное искусство, российское кино, фантастика, пространство, образ, порталы, дорога, гетеротопия.

Для цитирования: Сергеева О.В., Мизирик Н.А. Пространственные фантазии в современном российском кино // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 492–501. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-492-501.

Диегетический мир и его переживание включены в опыт современного зрителя. В этом опыте жанр фантастики (в широкой трактовке сюда относятся научная фантастика, фэнтези, утопия/антиутопия, мистика, ужасы) имеет особое значение, поскольку в фильмах с фантастическими сюжетами создание такого мира — одна из главных задач. Мир и его пространственные особенности являются не просто средой для взаимоотношений персонажей — часто это структура, организующая сюжет.

На наш взгляд, имеет смысл обратить внимание на фильмы и сериалы фантастического содержания, созданные российскими кинематографистами в течение последних лет, чтобы обсудить пространственный аспект показанных зрителю историй. Кинорепрезентация мест, границ, пространственных практик представляется важным предметом в связи со всеми событиями конца второго — начала третьего десятилетий XXI в., когда вопрос территории, зонирования, изоляции для многих стран (России в том числе) максимально актуализирован. Пространственный поворот в социальных и гуманитарных науках утвердил идею территориальной воплощенности изменений, которые происходят в жизни людей и коллективов, а также, что немаловажно для анализа кино, снабдил нас «лефевровским» тезисом об искусстве «как коде пространств репрезентации» [1, с. 47]. То есть в кинопроизведениях есть своя пространственность, где особым способом закодированы и выражены человеческие чаяния по поводу среды обитания, идеалы, страхи и стереотипы.

ТРАДИЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ВЫМЫШЛЕННЫХ МИРОВ

Возможности фантастических произведений представлять миры и предлагать аудитории ощутить себя «там, на неведомых дорожках...» не лишены исследовательского внимания. Основой изучения миров в фантастике являются работы теоретиков литературы, например У. Эко [2; 3], Л. Долежел [4], Т. Павела [5], М.-Л. Райан [6], посвященные вымышленным мирам художественных произведений. Идеи этих авторов находятся в контексте размышлений аналитической философии о возможных мирах. В модальной логике

возможные миры — это формальные конструкции, свободные недифференцированные множества, не имеющие никакой структуры, в то время как в разного рода повествованиях возможные миры имеют субстанциальную природу, они описываются, снабжаются подробностями, и в качестве продуктов мыслительной деятельности их можно назвать вымышленными. У. Эко пишет о том, что любое произведение, даже самое реалистическое, изображает возможный мир, поскольку представляет совокупность индивидуумов и последовательность состояний мира, не соответствующих нашему повседневному опыту [3, р. 1257]. Вымышленные миры являются культурными конструктами, имеющими семиотическую и текстовую природу. Интересующие нас пространственные фантазии выступают в данном случае одной из характеристик вымышленных миров, в которых наряду с удивляющим ландшафтом могут быть еще иные формы жизни, шкалы времени и т. п.

Значительное число аналитических работ, посвященных миростроению в фантастике, сосредоточено на повествовательных приемах, которые дают аудитории «опыт инаковости». В статье У. Эко «Научная фантастика и искусство предсказания» разбираются четыре способа построения миров, структурно отличных от реального [3]. Первый способ приводит к созданию аллотопии, т. е. принципиально отличной от реальности среды, где действуют волшебники и феи; второй способ воплощается в утопиях или моделях желаемого идеального мира; в третьем случае, названном ухрония, мир основан на условии «что, если...» и предполагает развитие фактора, который в реальности не воплотился; четвертый мир — метатопия/метахрония — получается при экстраполяции текущих тенденций на будущую фазу реального мира.

Постройка вымышленных миров происходит через творческую реконструкцию свойств действительного. Это значит, что при наложении вымышленного мира на окружающую реальность обнаруживаются значительные либо незначительные отличия. Вымышленные миры являются неполными, как написал исследователь литературы Л. Долежел: художественные тексты создают неполные маленькие миры, так как автор не описывает абсолютно все детали мира [7, р. 233]. Однако миры в кино и их пространственные особенности визуализируются, т. е. задача показа чего-либо в мельчайших различимых деталях вполне решается в сравнении с вербальной репрезентацией. Не занимаясь специально фантастикой, но работая с мирами художественной литературы, Долежел проводит различие между логически возможными и физически (или естественно) возможными мирами. В физически возможных мирах нет ничего, что бы нарушало алетические условия актуального мира [4, р. 121]. Наоборот, вымышленные миры, на-

рушающие физические законы реального мира, являются мирами сверхъестественными, сказочными и физически невозможными.

Литературовед и критик М.-Л. Райан, включившись в дискуссию об отношениях между семантическими областями вымышленных миров и реальностью, предложила шкалу для их сравнения. Чтобы понять, насколько близки вымышленная и актуальная реальность, следует отметить: идентичны ли свойства объектов, вещей и оборудования (есть общие объекты, имеющие одинаковые свойства, например планеты Солнечной системы); есть ли совместимость вещей и оборудования (в вымышленном мире используются вещи реального мира, но также и некоторые «свои», не существующие в актуальной реальности); наблюдается ли совместимость физических законов; совпадают ли системы классификации (например, растений и животных); есть ли хронологическая совместимость (вымышленный мир не старше актуальной реальности, его настоящее не является последующим этапом по отношению к настоящему нашего мира) [6, р. 32–33].

Особая роль территории, природного и физического окружения в фантастике была отмечена Т.А. Чернышевой, одной из первых отечественных исследовательниц этого жанра. В статье, вышедшей в 1969 г., Т.А. Чернышева размышляла о том, что под воздействием русского реалистического романа «среда» была сведена к социальным условиям вокруг героя и только во второй половине XX в., преимущественно благодаря фантастике, среда акцентирует присутствие в произведениях технологий и природы [8]. По ее мнению, в фантастике становится ощутимым философский поворот, благодаря которому осмысляются этические вызовы искусственной технологической среды или интерпретируются пространство, время, бесконечность и по-другому организованные формы жизни.

Что такое «пространство» в киноповествовании? На самом базовом уровне это среда, в которой живут персонажи. Пространство характеризуется: границами, отделяющими его позиционно от других пространств; предметами, которые оно содержит; условиями жизни, которые оно обеспечивает; временным измерением, с которым оно связано. Кроме того, кинокадр, как фрейм, выделяет некоторую обстановку или сцену действия, которая в отношении всех сцен сюжета может быть «обрамлена» другими пространствами.

Литературоведческий опыт в исследовании пространственных свойств повествований [9, р. 552] помогает и применительно к кино обнаружить видимые зрителем разграничения: максимально и минимально детализированные зоны, основное место действия и фоновые пространства, пространства открытые и закрытые, доступные и недоступные (для героев); близкие и удаленные, статические и дина-

мические и т. д. Наконец, можно выделить типы пространственной организации внутри изображаемых миров: кинотексты, содержащие смежные подпространства, где персонажи свободно перемещаются из одного пространства в другое; истории с прерывистыми, онтологически различными пространствами, переход между которыми бывает только в исключительных обстоятельствах (например, перемещение в волшебную страну зазеркалья).

Территориальный аспект кинофантастики наиболее проработан в отношении города как у отечественных авторов, разобравших примеры трансляции идей через урбанистические пейзажи [10; 11], обсудивших архитектурный и звуковой ландшафты [12; 13], так и у зарубежных исследователей, наметивших общие тенденции в урбанистической кинофантастике и архитектуре на экране [14; 15], написавших о городе как акторе и персонаже научно-фантастических фильмов [16].

Наше исследование сосредоточено на фантастической геометрии в новых фильмах без привязки к какому-либо виду местности. Обращаясь к недавно снятым российским фильмам и сериалам с фантастическими сюжетами, мы, во-первых, хотели рассмотреть случаи совмещения пространств и переходы из одного в другое, что актуально для нашего реального мира воплощенной гибридности и симультанности; во-вторых, мы обратились к символике дороги и случаям неотпускающего пространства, концентрирующего боязнь замкнутости. Нацеленность на дискуссию о повторяющихся пространственных фантазиях обусловила набор проанализированных нами фильмов и сериалов: это произведения, где акцентированы проницаемость и гибридность, порталы, неотпускающие места.

Мы занимаемся вымышленными пространствами, чтобы исследовать, как с помощью построения фантастических киномиров моделируются наши реальные конфликты, изображаемые через разделения, а наша солидарность — через приближения; как в пространственных конфигурациях кодируется беспрецедентное посредничество современных технологий, как нормализуются пока еще потенциально возможные, но в будущем вполне воплощаемые пространственные практики.

СОВМЕЩЕНИЯ, ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, ВТОРЖЕНИЯ

Современная среда обитания человека представляет собой гибридное пространство, или объединение физического и цифрового, созданное постоянными сетевыми связями между людьми, местами и мобильными технологиями.

Подключение к Интернету позволяет пользователям одновременно ощущать себя и действовать в разных локусах, которые проницаемы, достигаемы, разделяемы и дополняемы. Такая открытость местонахождения наших современников для появления там всего и сразу (от видеозвонка начальника до покмона) способствует продуцированию сюжетов о пересечении фантастического и обычного миров. Образ проницаемого пространства, открытого для разнообразных вторжений, аллегорически воссоздан в киномирах таких российских сериалов, как «Волшебный участок» (2023) и «Сергий против нечисти» (2022–2024). Эти сериалы привлекают внимание именно разрывом дихотомии двоемирия, пересекая всё и всех, делая сверхъестественное естественным.

Бинарность в отношении к пространству руководит человеческой ориентацией: в культуре оседлости весь мир распадается на пространство «внутри» и пространство «снаружи». Делится космология — на освященное богом/богами пространство и хаос; размечается окружающий мир — культурный и природный; определяются люди — на своих и чужих. В недавно снятом российском кино наряду с привычными для фантастики переходами между параллельными мирами, как в сериалах «То́пи» (2021), «Территория» (2020–2023), изображаются пространственные гибриды с пестрыми сетями из «Яги-и-участкового». «Свое» и «иное» могут существовать параллельно как онтологически различные пространства, но могут пересекаться и взаимопроникать, что дает разные эффекты.

Сложнее всего приходится тем героям, для которых пространство «чужого» голографически накладывается на «свое», обнажая неведомую, не замечаемую ранее изнанку, «темную экологию» [17]. Дом как контролируемое человеком место является центром понятного мира, он форматирует восприятие среды, настраивая на то, что это и есть истинная сущность окружающей реальности. Прорыв в знакомое, обжитое пространство элементов чужого трансформирует дом, наводит ужас. Философ Д. Тригг, исследующий вопросы не человеческой феноменологии, разрабатывает понятие топофобии [18] и начинает с фобий, разворачивающихся дома и из дома. Топофобия проявляется, когда в устойчивой обстановке начинает проступать что-то «не-домашнее» и это делает ситуацию жуткой, ставя под сомнение природу обычных предметов, характеры близких людей и верность разделения между своим и чужим. Утрата «дома», гармоничной исходной точки-основания, влечет утрату контроля над собственным телом, размывание границ между сновидческой и объективной реальностью, утверждает П.А. Ханова [19, с. 81]. Д. Хамис сравнивает проникновение чужого в привычное с нарушением принципа всестороннего определения И. Кан-

та, согласно которому все определяется полностью и как часть целого, — если нарушается одно звено в этой цепочке определения, если есть хоть что-то совсем не поддающееся определению, то недоопределенным становится всё. Совокупность определения рушится, остаются только потерянности и ужас [20, с. 140].

В названных российских сериалах стихия фантастического входит в знакомое и понятное пространство через внедрение невероятных существ и предметов. Эти существа могут воздействовать на физические законы повседневного мира — дышать огнем и сжигать, управлять водой, замораживать, трансформировать свое тело (оборотни, аниморфы) и пр. Волшебные предметы нарушают физические законы (скатерть-самобранка создает еду, гусли-самогуды воздействуют на сознание и память, сапоги-скороходы ускоряют движение и т. д.). Фантастические существа, перебравшиеся в современный город, пытаются приспособиться к нему и новым технологиям. Так, Баба-яга («Волшебный участок») живет в квартире с русской печью и зарабатывает через Интернет, а у вампира, прилетевшего в Россию из Северной Америки, наблюдается джетлаг, и он активен по времени Нью-Йорка («Сергий против нечисти»).

Восприятие героями — обычными людьми пространства, открытого для всяческих вторжений, происходит двумя путями. Горожане, находящиеся изначально в своем комфортном месте-городе, справляются с первоначальным шоком, «опривычивают» гибридное пространство, учатся сосуществовать с «темным городом», контролировать «нарушителей», помогать «законопослушным» пришельцам (например, дочь Бабы-яги работает в одном коллективе с полицейскими того самого волшебного участка, который занимается «иномирьем»). Герои, попадающие в отдаленные места, затерянные деревни, где есть переходы в параллельную реальность («Территория», «То́пи»), воспринимают существующую там «темную экологию» с ужасом, пытаются держаться за опоры привычного мира и не желают принимать иные условия.

Версия пространственной гибридизации создана в сериале «Король и Шут» (2023). Мы видим, как развивается противостояние героя М. Горшенева и жуткого «вторженца» из другого мира — Шута. Включение в новую для героев реальность чужого пространства происходит постепенно и связывается с неизбежностью принятия, невозможностью «отменить» изменившийся мир или выбраться из него. Несмотря на то что зрители до последних кадров не знают, реален ли Шут или является персонализированным бредом рок-кумира, его воздействие на М. Горшенева имеет реальные последствия, приводящие главного героя к саморазрушительным попыткам избавиться от Шута, а в дальней-

шем к смерти. В сериале «Король и Шут» фантастическое пространство иного мира создается на основе мифологии из песен одноименной группы. Мрачный мир существует параллельно с нашим повседневным и постоянно воздействует на него: с одной стороны, он служит источником вдохновения для А. Князева, создания им стихов, песен и рисунков, а с другой — он является нишей сил зла (воплотившихся в Шуте), которые проникают в наш мир и постепенно ломают жизнь М. Горшенева. Сюжет сериала выстроен таким образом, что события базового мира перекликаются с событиями и локациями в мире фантазий. Так, наркотический дурман и разрушительные отношения М. Горшенева связываются с попаданием Горшка в сети жилища Королевы мух. Хронологическая синхронность миров превращается в последней серии, когда портал между мирами соединяет конец истории в мире фэнтези и начало истории в реальном мире. Анализируя такое пространственно-временное соотношение, можем видеть актуализацию созидательного (вдохновение) и разрушительного (страхи, галлюцинации) воздействия виртуальных пространств и вымышленных миров на повседневную жизнь.

Вторжение иного мира способно не только изменять свойства реального, заполняя собой сложившуюся до этого арену жизни героев, — сегодня в кинематографе складываются коды репрезентации гибридного пространства, где возможна встреча с чем-то и кем-то, бывшим за гранью, которая стала чрезвычайно проницаемой.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ТОННЕЛИ (ПЕРЕХОДЫ)

Фантастическая природа мира может открываться зрителю несколькими способами. В исследовании П. Бертетти приведены некоторые способы перехода в фантастический режим: действие с самого начала происходит в вымышленном мире, но эта разница не сразу понятна зрителю из-за постепенного раскрытия фантастической идеи; вымышленный мир сразу обозначен для зрителя благодаря вводным пояснениям о месте и времени развития истории; зритель наблюдает актуальный мир, где происходит нечто, преобразующее его в вымышленный (например, распространяется неведомый вирус, приземляется инопланетный корабль, открывается переход между параллельными мирами) [21, р. 55–56]. Следовательно, необычное может накапливаться и проявляться постепенно, а может через шок заставлять героев действовать в иной реальности. Важным пространственным элементом, соединяющим онтологически различные пространства, является тоннель (портал) для перехода.

Акцентируя логику «темной экологии», П.А. Ханова замечает, что топофобия предлагает концептуальный сдвиг, способный стать калиткой, пустить исследователя в параллельное пространство городского «задверья» [19, с. 78]. Она анализирует город, взятый вместе с его «темной стороной», как дырчатое, пористое пространство, в котором есть червоточины-переходы, и через них героя затягивает в иное пространство. Концепция пористого пространства в полной мере реализована в сериальных мирах «Территории» и «Топей». Места, которые обычно называются «глубинка», представлены здесь максимально насыщенными самыми разными порталами, пропускающими в другие миры. В этих двух историях осуществлен принцип постепенного раскрытия загадочности окружения, и первый переход от обычного мира к фантастическому совершается в ходе вполне возможных поездок в архангельскую деревню («Топи») и по Пермскому краю («Территория»). Но, покинув мегаполисы, герои попадают в «темные экосистемы», где каждый из объектов может инициировать шаг в запределье.

Показанные в этих сериалах «темные экосистемы» визуализируют присутствие рядом с миром живых мира мертвых и мосты между ними. Необъяснимость происходящего в деревне Топи может трактоваться как переход героев в потусторонний мир в результате автомобильной аварии. Герои погибают, однако продолжают думать, что выжили; сопровождающий их водитель — символический перевозчик в мир мертвых, существо, обладающее сверхъестественными способностями. Он утверждает, что может не только впускать в это пространство, но и выпускать из него, однако в последних кадрах сериала мы видим, что единственная беглянка едет в поезде, движущемся по кругу, следовательно, портала назад не существует. Кроме того, и в «Топях», и в «Территории» есть собственные локальные гетеротопии — деревенские дома, где живут колдуны, а в «Топях» мистика места усилена полуразрушенным монастырем, дающим вход в еще одно отличное от окружающей местности пространство. В сериале «Территория» мы встречаем портал-колодец. Колодец, проникающий в глубь земли, в сказках и народных поверьях выступает как сакральный локус [22], позволяющий попадать в иное пространство. Колодец — хранилище ключевой воды, которая ассоциируется с истиной, а также с памятью и прошлым. Взгляд в колодец позволяет главному герою узнать прошедшие события, понять истинное положение вещей.

Значительна роль порталов и переходов в фильме «Кома» (2020). Первым и главным становится переход героев в состояние комы в результате трагических причин (например, автомобильных аварий) или с помощью медикаментов (медицинская кома). Параллельное, сновидческое пространство

в фильме существует как метавселенная, созданная совокупностью воспоминаний людей, находящихся в коме. Воспоминания фрагментарны, подвержены распаду, что представлено обрывками улиц, висящими во мраке неизвестного, буквально *terra incognita*, о которой никто из впавших в кому не помнит. Сгустки пережитого образуют большие и малые острова с собственной гравитацией и углом наклона, некоторые соединены, как говорят герои, «норами». «Норы», связывающие далекие друг от друга пространства, создаются благодаря совпадению фрагментов памяти находящихся в коме людей. Например, один и тот же автобус помнят разные люди, но по-своему, поэтому зайдя на заднюю площадку такого автобуса, можно выйти с передней совсем в другом месте. Сталкеры, живущие в мире комы, специально ищут «норы», чтобы очутиться в безопасных местах, защищенных от проникновения враждебных существ-теней. Сновидческое пространство комы включает знаменитые точки на карте реального мира (монумент «Родина-мать», Биг Бэн и пр.), а также рядовую городскую застройку, промышленные объекты, инженерную инфраструктуру.

Переход в пространство коматозного сна и сна вообще находится внутри человека. В кому невозможно заманить, как в таинственный лес. Для погружения в кому, даже добровольного, требуется, можно так сказать, внешнее управление телом. И поэтому тема портала через тело к иллюзиям сознания в российском фильме звучит как эхо «Матрицы». Антигерой «Комы», как и разумные машины в легендарном боевике, задействует онейросферу для подчинения людей. Тем более что онейросфере, в понимании Ю.М. Лотмана, свойственно быть «резервом семиотической неопределенности, пространством, которое еще надлежит заполнить смыслами» [23, с. 126]. Получается, что борьба за портал в сновидения очень актуальна.

Не мифологический, а типичный для научной фантастики портал инициирует события в сериале «Гости из прошлого» (2020–2022). Портал, объединивший советскую Москву и Москву XXI в., открылся благодаря созданной одним из героев машине времени. Машина ломается, портал остается открытым, в результате часть квартиры XXI в. совмещается с частью этой же квартиры, какой она была в 1980-е годы. Жильцы советской квартиры и жильцы современной могут свободно перемещаться внутри квартиры-«кентавра», могут даже выходить в два разных подъезда — либо на улицы Москвы настоящего, либо — прошлого. Любопытно, что только портал и машина времени являются двумя фантастическими элементами сериала. В остальном же все изображено вполне реалистично, более того, в сериал включены документальные кадры Москвы 1980-х годов. Сериальный мир «Го-

стей из прошлого» продолжает тему ностальгии по советскому, хотя возможно, что для какой-то части аудитории некоторые явления показанной советской реальности обладают деконструирующим смыслом (товарный дефицит и практика покупки вещей у фарцовщиков, незамысловатость технологий и быта). Исследователи ностальгии отмечают такую ее характеристику, как ощущение невозвратимости места-времени [24, с. 210], но фантастическое пространство с порталом, объединившим «две Москвы», позволяет контрастно переживать вместе с героями городской опыт тогда и сейчас.

ДОРОГА

Дорога и движение к цели часто являются организующими принципами, на которых строится фантастический сюжет. За раздвигаемые горизонты фантастические повествования были названы Ж. Мельесом «необычайными путешествиями» (*voyages extraordinaires*) [цит. по: 25, с. 21–22]. Сюжет с дорогой и возвращением домой, к истокам, к «золотому веку», мы можем сопоставить с выявленным М. Элиаде мифом о вечном возвращении [26], заново интерпретированным в сериале «Кибердеревня» (2023). Космическая одиссея главных героев сериала нацелена на возвращение. Причем один из героев (Николай) хотел бы вернуться в безопасное пространство марсианского дома, в кибердеревню, а другой (Барагозин) — в свое тело, являющееся в символическом смысле родным домом для сознания, временно перемещенного в оболочку робота.

Испытание, промежуточное звено жизни, элемент организации пространства [27, с. 30] — такое аксиологическое наполнение образа дороги используется авторами «Кибердеревни» для обсуждения социальных и мировоззренческих вопросов, актуальных для российского настоящего. Взаимодействие человека с искусственным интеллектом, проблемы неравенства, издержки бюрократизации, экстрактивизм — все эти мотивы включены в содержание дорожных странствий Николая, покинувшего свой «домик в деревне» на Марсе, и робота, внутри которого действует самость олигарха Барагозина.

Дорожное пространство «Кибердеревни», охватывающее планеты Солнечной системы, привлекательно для зрителя как построенный сериальный мир с массой футуристических деталей. Наблюдение удивительных подробностей мира, по-другому недоступного, соблазняет зрителя и является фактором успеха сериала [28, с. 78]. Удивительные для нас артефакты старательно вплетаются в повседневность героев: техноберезки в деревне на Марсе, дроны в роли почтовых голубей, роботы-помощни-

ки в уютных вязаных свитерах, киберсобаки на поводках, хозяйственная сумка-тележка со свойствами реактивного скейта и т. д.

Особый интерес представляют различные средства передвижения, делающие это путешествие возможным. В песках Марса героев перевозит УАЗ-«буханка» на ракетной тяге, обладающий искусственным интеллектом. Межпланетные перелеты осуществляются на индивидуальных ракетных модулях, а также на киберпоезде со знакомыми отечественному зрителю плакатными вагонами и проводницей в красном берете. Е.А. Мальцева замечает, что образ поезда в художественной культуре несет в себе смыслы модернистского наследия, советскую символику индустриального прорыва, а также более современную метафору «дома на колесах» [29]. Межпланетный поезд в сериале «Кибердеревня» сочетает в себе форму техногенного «киберчуда» и уютного внутреннего пространства со знакомыми практиками — раздачей постельного белья, песнями под гитару, карточными играми и разговорами со случайными попутчиками.

МЕСТО, КОТОРОЕ НЕ ДАЕТ УЙТИ

Пространство произведения, особенно фантастического, не просто создает фон, оно организует сюжет, инициирует взаимодействие персонажей, устанавливает правила. Ограничения пространства не так-то просто преодолеть, более того, попытки героев вырваться из удерживающего пространства являются действиями, организующими фабулу. С.Н. Зенкин, анализируя эффекты фантастики в кино, оценивает устройство пространства в таком кино как конструкцию чудовищного лабиринтообразного тела [30, с. 59]. То есть чудовищем становится пространство (согласно С.Н. Зенкину, визуальные эффекты и аттракционность делают современную фантастику таковой).

Безыскусный в плане визуальных эффектов российский фильм «Москвы не бывает» (2020) показывает агрессивность насильственно проведенных границ, воздействующих на человека. Действие фильма начинается в маленьком городе Улетное, но череда событий открывает зрителям иную природу этого места. Из Улетного нет и не может быть выхода, поскольку городок представляет собой резервуар космического корабля, летящего к новой планете, пригодной для жизни землян. Стремящиеся вырваться из Улетного натываются на стену, подобную декорациям «шоу Трумана», и неуютное пространство старых пятиэтажек оказывается единственно возможным «человеческим» местом в окружающем космосе. Так

одно и то же пространство перекодируется: повседневный мир провинции предстает фантастическим звездолетом. Становится понятной странная фраза, сказанная в настоящем времени, — «Москвы не бывает». Такая инверсия, переопределение базовой реальности, пусть и в кино, рождает опасения относительно правдоподобности своего жизненного пространства.

Городок Улетное герметичен, но чаще фантастическое кино показывает нам миры, куда попасть можно, а выйти нельзя. В нескольких проанализированных сериалах встречается локация мира мертвых, не отпускающая героев. Боязнь глубинки, живущей по своим законам, где может происходить любая жуть, используется для фантазмагорического соединения образа малонаселенных мест с неотпускающим миром мертвых. И это часто встречающийся мотив в фильмах ужасов: пространство образует в глубинке анклав параллельного мира, гетеротопию, где жизнь течет иначе.

СОЦИАЛЬНЫЙ СМЫСЛ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПАТТЕРНОВ КИНОФАНТАСТИКИ

Фантастические пространства вымышленных киномиров не только являются увлекательным зрелищем, но и обладают характеристиками проекций нашей актуальной реальности. В начале 2020-х гг. вышли российские фантастические фильмы и сериалы с повторяющимися пространственными паттернами.

♦ Гибридное пространство, пронизанное влиянием разнородных субъектов, появляющихся и действующих наряду с человеком, может быть фрагментированным, разделенным на два и более миров, из которых один условно «наш», узнаваемый, а другие — миры с иной таксономией, физическими свойствами, временем, особым инвентарем и жителями.

♦ Порталы связывают разные реальности — от мистической, сновидческой до «ностальгической» Москвы 1980-х годов. Образы порталов в фильмах могут базироваться на мифологических и фольклорных сюжетах («Территория», «Топи», «Волшебный участок», «Король и Шут»), с ними создаются истории, они осуществляют физический («Москвы не бывает»), темпоральный («Территория», «Гости из прошлого») или когнитивный («Кома») переходы между пространствами. Порталы не отделимы от границ, сдерживающих пространство от перемешивания, нарушения физических законов. Некоторые порталы могут быть «двусторонними» и позволяют осуществлять мно-

жество переходов, другие дают «билет в один конец».

♦ Испытания дорогой остаются даже в космическом ландшафте лучшей проверкой себя и других. Дорога в представленных фильмах и сериалах показывает многообразие и изменчивость социального мира, которые можно заметить лишь покинув комфортное пространство дома. Дорога имеет свою топологию: может быть линейной и приводить героев от начала пути к новой точке; может быть циклической, когда герои возвращаются домой; или может быть похожей на ленту Мёбиуса, две стороны которой представляют собой два разных мира с незаметным переходом из одного в другой.

♦ Неотпускающее пространство вскрывает социальные страхи перед агрессивностью насильственных границ, опасения перед замкнутостью глубинки, где могут действовать непонятные силы. Образ такого места пробуждает также экзистенциальные эмоции в отношении мира посмертия, откуда нет возврата.

В рассматриваемых фильмах и сериалах в полной мере разворачивается иная реальность со своей мистикой, «темной экологией», но также и с технологическими прорывами через барьеры времени и космоса, что расширяет представление зрителей об их повседневном мире, показывает образы будущего, заставляет задуматься над рисками и открытиями в собственном жизненном пространстве.

Список источников

1. *Лефевр А.* Производство пространства. Москва : Strelka Press, 2015. 432 с.
2. *Eco U.* Possible Worlds and Text Pragmatics: Un drame bien parisien // *Versus. Quaderni di Studi Semiotici Milano*. 1978. № 19/20: Semiotica testuale: mondi possibili e narrativa. P. 5–72.
3. *Eco U.* Science Fiction and the Art of Conjecture // *Times Literary Supplement*. 1984. November 2. № 4257. P. 1257–1258.
4. *Dolezel L.* Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds. Baltimore : John Hopkins University Press, 1998. 339 p.
5. *Pavel T.G.* Fictional Worlds. Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1986. 178 p.
6. *Ryan M.-L.* Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory. Bloomington : Indiana University Press, 1991. 304 p.
7. *Dolezel L.* Possible Worlds and Literary Fiction // *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences : Proceedings of Nobel Symposium 65* / ed. by S. Allen. Sture ; Berlin ; New York : De Gruyter, 1989. P. 221–242. DOI: 10.1515/9783110866858.221.
8. *Чернышева Т.А.* Человек и среда в современной научно-фантастической литературе // *Фантастика : сборник*. Москва : Молодая гвардия, 1968. С. 299–320.
9. *Buchholz S., Jahn M.* Space in Narrative // *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* / D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. London ; New York : Routledge, 2005. P. 551–555.
10. *Разлогов К.Э.* Образ города в киноискусстве. Между «Метрополисом» и «Матрицей» // *Города мира — мир города : коллективная монография* / гл. редактор В.П. Толстой. Москва : НИИ РАО, 2009. С. 88–93.
11. *Сальникова Е.В.* Образы цивилизации и города в фильмах Жоржа Мельеса // *Художественная культура*. 2020. № 2. С. 170–201.
12. *Птичникова Г.А., Антюфеева О.А.* Архитектура и город: взгляд через кинематограф // *Социология города*. 2021. № 4. С. 39–51.
13. *Контрерас Кооб А., Бояркина А.В.* Городской звуковой ландшафт в фантастическом кино // *Urbis et Orbis. Микроистория и семиотика города*. 2022. № 1 (2). С. 86–100. DOI: 10.34680/urbis-2022-1(2)-86-100.
14. *Собчак В.* Города на краю времени: урбанистическая кинофантастика / пер. С. Силаковой // *Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей*. Москва : Новое литературное обозрение, 2006. С. 104–123.
15. *Neumann D.* Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner / ed. by D. Neumann. Munich ; New York : Prestel, 1989. 208 p.
16. *Strick P.* Metropolis Wars: The City as Character in Science Fiction Films // *Omni's Screen Flights : Screen Fantasies : The Future According to Science Fiction Cinema*. Garden City, NY : Dolphin/Doubleday, 1984. P. 43–49.
17. *Morton T.* Dark Ecology : For a Logic of Future Coexistence. New York : Columbia University Press, 2016. 208 p.
18. *Trigg D.* Topophobia: A Phenomenology of Anxiety. London : Bloomsbury Publishing, 2016. 257 p.
19. *Ханова П.А.* Темные города: темная экология и Urban Studies // *Философско-литературный журнал «Логос»*. 2019. Т. 29, № 5 (132). С. 71–86.
20. *Хамис Д.* Исследование ужаса // *Философско-литературный журнал «Логос»*. 2019. Т. 29, № 5 (132). С. 135–150.
21. *Bertetti P.* Building Science-Fiction Worlds // *World Building : Transmedia, Fans, Industries* / ed. by M. Boni. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017. P. 47–61. DOI: 10.1515/9789048525317-003.
22. *Голубева Е.В.* Колодцы как сакральный пространственный локус // *Молодой ученый*. 2009. № 10. С. 222–225.
23. *Лотман Ю.М.* Сон — семиотическое окно // *Семиосфера : Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров : Статьи. Исследования. Заметки (1968–1992)*. Санкт-Петербург : Искусство-СПБ, 2000. С. 123–126.
24. *Мустайоки А.* Ностальгия по советскому прошлому // *Советское прошлое и культура настоящего : монография* : в 2 т. / отв. ред. Н.А. Купина, О.А. Михайлова. Екатеринбург, 2009. Т. 2. С. 209–219.
25. *Грант Б.К.* «Совершенствование чувств»: разум и визуальное в фантастическом кино // *Фантастическое*

- кино. Эпизод первый : сборник статей. Москва : Новое литературное обозрение, 2006. С. 19–31.
26. *Элиаде М.* Миф о вечном возвращении: архетипы и повторяемость / пер. с фр. Е. Морозовой, Е. Мурашкинцевой ; науч. конс. Я.В. Чеснов. Санкт-Петербург : Алетейя, 1998. 249 с.
27. *Мартишина Н.И.* Аксиология дороги в российской культуре и ее философско-художественная репрезентация // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2020. № 2 (27). С. 28–33. DOI: 10.36809/2309-9380-2020-27-28-33.
28. *Вархотов Т.А.* «Игра престолов»: анатомия и судьба идеального телесериала // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2019. № 4 (22). С. 60–91. DOI: 10.23951/2312-7899-2019-4-60-91.
29. *Мальцева Е.А.* Поезд как метафора в художественной культуре России // Модернизационные процессы в обществе и на железнодорожном транспорте: исторический опыт и современная практика : материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (4 декабря 2014 г.) / Омский государственный университет путей сообщения. Омск, 2014. С. 281–286.
30. *Зенкин С.Н.* Эффект фантастики в кино // Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей. Москва : Новое литературное обозрение, 2006. С. 50–65.

Spatial Fantasies in Contemporary Russian Cinema

Olga V. Sergeyeva^{1, 2 a},
Nadezhda A. Miziryak^{1 b}

¹ St. Petersburg State University, 1/3 Smolny Str., St. Petersburg, 191124, Russia

² Federal Center of Theoretical and Applied Sociology of the Russian Academy of Sciences, 25/14 7th Krasnoarmeyskaya St., St. Petersburg, 190005, Russia

^a ORCID 0000-0002-8093-609X; SPIN 6393-1565; o.v.sergeeva@spbu.ru

^b ORCID 0000-0002-7809-3409; SPIN 8118-5048; n.zinovieva@spbu.ru

Abstract. *Fantastic film worlds give the viewer a new experience of understanding and living in space – combining different locations, establishing and overcoming boundaries, transitions into a fascinating other reality. This article examines the spatial patterns that create arenas of action for characters in Russian films and series of fantasy-mystical content shot in the 2020s. Analyses of worldbuilding in science fiction are related to philosophical ideas about possible worlds and are most represented by discussions of fantasy literature, whereas film fiction and the spaces it depicts await research attention. The authors dissect spatial patterns in sci-fi cinema as a reflection of current social conflicts/divisions and solidarities/convergences; reflecting on how spatial configurations encode the unprecedented mediation of modern technologies and normalize futuristic spatial practices. The focus is on the recurring film-to-film emphasis on the permeability, hybridity and tunnelling of space, on the phantasmagoria of non-releasing places. Russian cinema responds to an ontological philosophical agenda by visualizing the permeability of boundaries and the co-presence of man and other beings. The analysis shows that the portals and roads linking dream and reali-*

ty, Soviet and modern Moscow, the cyber village on Mars and other planets of the solar system bear a significant plot load. The movement of the characters in an extraordinary space reproduces the archetypal test of the road and provides an opportunity to discuss social and attitudinal issues relevant to the Russian present. Particular attention is paid to the pattern of non-releasing space, which concentrates the fear of isolation characteristic of the established culture of mobility. Science fiction in cinema immerses viewers in worlds inhabited by unusual creatures, filled with artefacts, infrastructure, often through plot tension, frightening hints, visual effects draws attention to significant problems and challenges, including in the discussion of images of the future.

Key words: art history, screen arts, Russian cinema, fiction, space, image, portals, road, heterotopia.

Citation: Sergeyeva O.V., Miziryak N.A. Spatial Fantasies in Contemporary Russian Cinema, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 492–501. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-492-501.

References

1. Lefebvre H. *The Production of Space*. Moscow, Strelka Press Publ., 2015, 432 p. (in Russ.).
2. Eco U. Possible Worlds and Text Pragmatics: Un Drame Bien Parisien in *Semiotica Testuale: Mondi Possibili e Narratività, Versus. Quaderni di Studi Semiotici Milano*. 1978, no. 19/20, pp. 5–72.
3. Eco U. Science Fiction and the Art of Conjecture, *Times Literary Supplement*. 1984, November 2, no. 4257, pp. 1257–1258.
4. Dolezel L. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, John Hopkins University Press Publ., 1998, 339 p.
5. Pavel T.G. *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass., Harvard University Press Publ., 1986, 178 p.
6. Ryan M.-L. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Indiana University Press Publ., 1991, 304 p.

7. Dolezel L. Possible Worlds and Literary Fiction, *Possible Words in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*. Sture, Berlin, New York, De Gruyter Publ., 1989, pp. 221–242. DOI: 10.1515/9783110866858.221.
8. Chernysheva T.A. Human Being and Environment in Modern Science-Fiction Literature, *Fantastika: sbornik* [Speculative Fiction: Anthology]. Moscow, Molodaya Gvardiya Publ., 1968, pp. 299–320 (in Russ.).
9. Buchholz S., Jahn M. Space in Narrative, *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London, New York, Routledge Publ., 2005, pp. 551–555.
10. Razlogov K.E. The Image of the City in Film Art. Between Metropolis and Matrix, *Goroda mira — mir goroda: kolektivnaya monografiya* [Cities of the World — the World of the City: a collective monograph]. Moscow, NII RAKH Publ., 2009, pp. 88–93 (in Russ.).
11. Salnikova E.V. The Images of Civilization and City in the Films by Georges Méliès, *Khudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2020., no. 2, pp. 170–201 (in Russ.).
12. Ptichnikova G.A., Antyufeeva O.A. Architecture and City: Looking Through Cinema, *Sotsiologiya goroda* [Urban Sociology], 2021, no. 4, pp. 39–51 (in Russ.).
13. Kontreras Koob A., Boyarkina A.V. The Urban Soundscape in Sci-Fi Cinema, *Urbis et Orbis. Mikroistoriya i semiotika goroda* [Urbis et Orbis. Microhistory and Semiotics of the City], 2022, no. 1 (2), pp. 86–100. DOI: 10.34680/urbis-2022-1(2)-86-100 (in Russ.).
14. Sobchak V. Cities on the Edge of Time: The Urban Science Fiction Film, *Fantasticheskoe kino. Ehpizod pervyi: sbornik statei* [Fantastic Cinema. Episode One: collected articles]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2006, pp. 104–123 (in Russ.).
15. Neumann D. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich, New York, Prestel Publ., 1989, 208 p.
16. Strick P. Metropolis Wars: The City as Character in Science Fiction Films, *Omni's Screen Flights: Screen Fantasies: The Future According to Science Fiction Cinema*. Garden City, NY, Dolphin/Doubleday Publ., 1984, pp. 43–49.
17. Morton T. *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence*. New York, Columbia University Press Publ., 2016, 208 p.
18. Trigg D. *Topophobia: A Phenomenology of Anxiety*. London, Bloomsbury Publishing, 2016, 257 p.
19. Khanova P.A. Dark Cities: Dark Ecology and Urban Studies, *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and Literary Journal "Logos"], 2019, vol. 29, no. 5 (132), pp. 71–86 (in Russ.).
20. Khamis D. Delving into Horror, *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and Literary Journal "Logos"], 2019, vol. 29, no. 5 (132), pp. 135–150 (in Russ.).
21. Bertetti P. Building Science-Fiction Worlds, *World Building: Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam University Press Publ., 2017, pp. 47–61. DOI: 10.1515/9789048525317-003.
22. Golubeva E.V. Wells as a Sacred Spatial Locus, *Molodoi uchenyi* [Young Scientist], 2009, no. 10 (10), pp. 222–225 (in Russ.).
23. Lotman Yu.M. The Dream — a Semiotic Window, *Semiosfera: Kul'tura i vzryv. Vnutri myslyashchikh mirov: Stat'i. Issledovaniya. Zametki (1968–1992)* [Semiosphere: Culture and Explosion. Inside the Thinking Worlds: Articles. Studies. Notes (1968–1992)]. St. Petersburg, Iskusstvo—SPB Publ., 2000, pp. 123–126 (in Russ.).
24. Mustayoki A. Nostalgia for the Soviet Union, *Sovetskoe proshloe i kul'tura nastoyashchego: monografiya v 2 t.* [Soviet Past and Culture of the Present: monograph : in 2 volumes]. Yekaterinburg, 2009, vol. 2, pp. 209–219 (in Russ.).
25. Grant B.K. "Perfection of the Senses": The Mind and the Visual in Fantastic Cinema, *Fantasticheskoe kino. Ehpizod pervyi: sbornik statei* [Fantastic Cinema. Episode One: collected articles]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2006, pp. 19–31 (in Russ.).
26. Eliade M. *The Myth of the Eternal Return: Cosmos and History*. St. Petersburg, Aleteiya Publ., 1998, 249 p. (in Russ.).
27. Martishina N.I. Axiology of the Road in Russian Culture and Its Representation in Philosophy and Literature, *Vestnik Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Gumanitarnye issledovaniya* [Review of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research], 2020, no. 2 (27), pp. 28–33. DOI: 10.36809/2309-9380-2020-27-28-33 (in Russ.).
28. Varkhotov T.A. Game of Thrones: The Rise and Fall of a Perfect TV Series, *Praksema. Problemy vizual'noi semiotiki* [Praxema. Journal of Visual Semiotics], 2019, no. 4 (22), pp. 60–91. DOI: 10.23951/2312-7899-2019-4-60-91 (in Russ.).
29. Maltseva E.A. Train as a Metaphor in the Russian's Art Culture, *Modernizatsionnye protsessy v obshchestve i na zheleznodorozhnom transporte: istoricheskii opyt i sovremennaya praktika: materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem (4 dekabrya 2014 g.)* [Modernization Processes in Society and in Railway Transport: Historical Experience and Modern Practice: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation (December 4, 2014)]. Omsk, 2014, pp. 281–286 (in Russ.).
30. Zenkin S.N. The Effect of Sci-Fi in Cinema, *Fantasticheskoe kino. Ehpizod pervyi: sbornik statei* [Fantastic Cinema. Episode One: collected articles]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2006, pp. 50–65 (in Russ.).

УДК 391"15/17"
ББК 85.126.63(4)51
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-502-515

В.А. КРАСНОЩЕКОВ

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ МОДЫ В ЕВРОПЕЙСКОЙ ГРАВЮРЕ XVI — НАЧАЛА XVIII ВЕКА

Владимир Александрович Краснощекhov,
Поволжский государственный университет сервиса,
кафедра дизайна и искусства,
доцент
Гагарина ул., д. 4, Тольятти, 445017, Россия

кандидат исторических наук, доцент
ORCID 0000-0003-0275-4490; SPIN 3097-7485
kulbiaka@yandex.ru

Реферат. Изображения людей разных стран в их традиционных костюмах как жанр возникли во второй половине XVI в. и активно существовали в виде эстампов до появления первых модных журналов в конце XVIII века. В статье предпринята попытка построения на основе ряда источников теоретического, исторического и изобразительного характера хронологии знаковых образцов костюмной гравюры XVI — начала XVIII века. Определены функции, которые она как разновидность графического искусства выполняла в свое время, и художественно-технологические особенности ее создания. В исследовании рассматриваются работы художников и гравёров Германии, Нидерландов, Англии и Франции, поскольку именно в этих странах искусство костюмной гравюры получило наибольшее развитие. Не являясь в большинстве своем высокохудожественными произведениями искусства, не имея портретного сходства с изобража-

емыми персонажами, протомодные иллюстрации не вызывали пристального внимания со стороны искусствоведческой науки, которая рассматривала их как один из многих рядовых источников, как элементы прикладного творчества, что в значительной степени препятствовало их детальному анализу. Однако эти многочисленные костюмные гравюры (ксилографии и офорты) достойны внимания как образцы графического искусства, дающие представление о моде того времени. Упадок популярности костюмных гравюр в середине XVIII в., несмотря на развитие технологий печати и рост населения в городах, предполагающий спрос на продукцию такого рода, связан, по нашему мнению, с отсутствием описательной части — текста как пояснения к картинке. Ибо в эпоху становления модной журналистики в XVIII в. костюмная гравюра возродилась как часть женского журнала, приобретая ту форму модных картинок-иллюстраций, которая будет существовать на протяжении XIX — первой половины XX века.

Ключевые слова: история, зарубежное искусство, гравюра, эстамп, костюм, одежда, модный рисунок, модная иллюстрация, искусствоведение.

Для цитирования: Краснощекhov В.А. Визуализация моды в европейской гравюре XVI — начала XVIII века // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 502—515. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-502-515.

Изобретение технологии книгопечатания, появление сначала высокой, а потом глубокой печати сделало возможным тиражирование рисунков разной степени сложности. Будучи частью иерархической системы общества, одежда отражала финансовые возможности, социальный статус, семейное положение (особенно для женщин), этническую принадлежность и пол владельца. А поскольку подобные знаковые и символические аспекты, проецируемые одеждой, вызвали неизменный интерес на протяжении всей истории человечества, это привело к появлению такого вида печатной продукции, как гравюры на дереве или металле с изображением людей из разных уголков земного шара в их традиционной одежде. Этот жанр возник во второй половине XVI в. и активно существовал до появления первых модных журналов в конце XVIII века. Подобные оттиски — первые образцы модной или протомодной иллюстрации (proto-fashion illustration) — не являлись в большинстве своем высокохудожественными произведениями искусства и поэтому получали ограниченное внимание со стороны искусствоведческой науки, как один из многих рядовых источников в контексте той или иной эпохи. Однако эти многочисленные костюмные изображения (ксилографии и офорты) представляют несомненный интерес как образцы графического искусства, дающие понимание о моде того времени, отражающие дресс-коды и коллективные способы социализации.

Настоящая статья является попыткой построения хронологии знаковых образцов модной печатной иллюстрации XVI — начала XVIII в., исследования функции, которую они выполняли в свое время, и художественно-технологических особенностей их создания.

База исследования состоит из ряда источников теоретического, исторического и изобразительного характера.

При рассмотрении художественно-эстетических свойств гравюр в зависимости от техники их изготовления были использованы работы Г.А. Брылова [1] и М.И. Флекеля [2]. Труды Д. Хартхана [3] и Д. МакМёртри [4] позволили взглянуть на иллюстрацию в западноевропейском историко-культурном контексте. Ценным источником информации по истории европейской гравюры послужили исследования Г. Блэкберна [5], П. Кристеллера [6] и К. Клер [7]. Технологические аспекты печати и методы анализа различных гравюр были почерпнуты в работах российских (И.Я. Айзеншер [8], А.К. Шульц [9]) и зарубежных (Энтони Гриффитс [10], Сьюзен Ламберт [11], Артур Хайнд [12]) авторов.

Чрезвычайно важными источниками для понимания эволюции модной иллюстрации послужили сборники редких изданий, содержащиеся в электронных коллекциях Немецкой национальной библиотеки, в собраниях рукописей Британского музея, Библиотеки Томаса Дж. Уотсона (Метрополитен-музей), а также исследования по истории модной иллюстрации XVI—XVIII вв. Джона Невинсона [13], Элизабет Девис [14], Рида Бенхаму [15], Сью Рид и Элвина Л. Кларка [16], Эдварда Вука и Сюзанны Шмидт [17], Ю.И. Арутюнян [18] и А.Э. Жабревой [19].

В исследовании рассматриваются работы художников и гравёров Германии, Нидерландов, Англии и Франции, поскольку именно в этих странах искусство модных эстампов получило наибольшее развитие. Ценными изобразительными источниками для исследования послужили находящиеся в открытом онлайн-доступе архивные материалы Национальной библиотеки Франции (BnF), коллекции отдела графики Лувра, Национальной галереи искусств США (Вашингтон), онлайн-коллекции Британского музея, Художественного музея в Амстердаме (Rijksmuseum), Чикагского института искусств (AIC), Музея искусств округа Лос-Анджелес (LACMA), цифровой коллекции Университета Торонто (Канада) и Метрополитен-музея (Нью-Йорк). Большую помощь оказали сервисы полнотекстового поиска по оцифрованным книгам.

Предмет исследования — влияние историко-культурного, социально-экономического и технологического факторов на развитие модной иллюстрации, способы воспроизведения и тиражирования изобразительного материала в XVI—XVIII вв., их роли в развитии тематического и типологического спектра книжно-журнальных и периодических изданий в последующий период.

Цели работы:

- ◆ изучение роли и функции модной иллюстрации до эпохи модных журналов (XVI — начало XVIII в.);
- ◆ выстраивание хронологии знаковых образцов этого жанра;
- ◆ рассмотрение эволюции репродукционных технологий в указанный период;
- ◆ выявление факторов, влияющих на изобразительный материал;
- ◆ исследование функции, которую эти произведения печатного искусства выполняли в свое время, и художественно-технологических особенностей их создания;
- ◆ выяснение, насколько точно они отображают социальный статус человека через его костюм, ведь нигде в европейском обществе Средневековья и раннего Нового времени иерархические и социальные различия не отражались более очевидно, чем в одежде.

«КОСТЮМНАЯ ГРАВЮРА» КАК ВИД ПЕЧАТНОЙ ГРАФИКИ

Модный рисунок, эскиз, набросок — это практически самостоятельный жанр прикладной графики, искусство передачи модных идей в одежде, обуви, образе жизни, аксессуарах, макияже, причёске в визуальной форме, основа которого лежит в книжной иллюстрации, станковом рисунке и живописи. Преимущественно он используется дизайнерами одежды для фиксации, выражения своих идей на бумаге или в цифровом формате. В проектировании одежды модные эскизы играют важную роль для предварительного просмотра и визуализации образов перед пошивом реальной одежды.

За время своего существования (почти 500 лет) модные рисунки из простых набросков, функция которых сводилась к показу формы, образа или конструкции для закройщика или портного одежды, превратились в особую форму искусства. Ведь в модном рисунке мы видим неповторимый авторский стиль, присутствие руки дизайнера, что само по себе представляет большую художественную ценность.

Следует различать модный рисунок, зарисовки, эскизы (так называемый *fashion graphic*) и модную картинку-иллюстрацию. На самом деле грань между ними достаточно тонкая. Модная иллюстрация — это воспроизведенное, перепечатанное (т. е. эстамп) изображение рисунка, фотографии для журнала, книги или плаката. Модный рисунок можно превратить в модную иллюстрацию, но сама по себе она не будет оригинальным произведением. Оригинальным произведением является доска, пластина, на которую нанесен (путем травления, гравировки или другими способами обработки) рисунок и с которой это изображение печатается. Лучшие образцы таких пластин достигают очень высокой степени эстетической ценности и сами по себе являются произведениями искусства.

Модные эстампы-иллюстрации призваны продемонстрировать модные тенденции в одежде. Как правило, на них не изображаются конкретные люди. Это некие обобщенные портреты, фигуры, эталоны стиля и внешнего вида той или иной эпохи, своего рода манекены в одежде, которую портные могут сшить, а магазин — продать. Или просто демонстрация тканей, из которых можно изготовить одежду. Считается, что история модной печатной иллюстрации начинается в последние десятилетия XVIII в. с появлением первых модных периодических изданий.

Костюмные эстампы-иллюстрации вполне могут служить источником для изучения истории

моды, хотя не следует думать, что большинство людей одевались так, как изображалось на оттиске. Как правило, на эстампах изображалась элита, знать в лучших своих костюмах, сшитых на заказ портными. Портреты представителей высшего сословия, особенно портреты монархов, служили образцами для будущих модных течений, поскольку они предлагали визуальный ориентир в отношении стилей, тканей и украшений того времени. Поэтому сложно относиться к модным эстампам как к абсолютно достоверным историческим источникам, скорее их нужно воспринимать как рекламу в журнале, понимая, что всего несколько человек могли позволить себе носить такие предметы роскоши.

Следует пояснить, что, применительно к представленному материалу условный термин «модная иллюстрация» не совсем точен. Граверные серии, описанные в статье, не соответствуют нашему современному пониманию модной картинки как образа новейшей тенденции в стиле одежды или как образца для портного. Большей частью они не были иллюстрациями в распространенном понимании (т. е. частью книги), а создавались как самостоятельные серии, могли переплетаться в альбомы, продаваться отдельными листами. Возможно, эти графические листы точнее раскрывает термин «костюмная гравюра».

Происхождение костюмной гравюры восходит к XVI в. [13], и связано оно в первую очередь с развитием технологий печати и искусства гравюры.

Возникнув в Европе в начале эпохи Возрождения, гравюра как способ воспроизводства изображения становится популярной, что, несомненно, объясняется возможностью ее тиражирования. Появляется новая художественная профессия — гравёр, в обязанности которого входит создание графического произведения посредством изготовления печатной формы — деревянной доски (если это ксилография) или металлической пластины (если это гравюра по металлу), предназначенной для того или иного вида печати. Как правило, профессиональный гравёр работал совместно с печатником — мастером печати — художником-технологом, способным печатать идентичные оттиски вручную. Чаще всего печатник являлся одновременно владельцем типографии и продавцом печатной продукции. Гравёр работал по своему или чаще всего чужому рисунку. В первом случае он традиционно считался автором произведения, во втором — исполнителем, поскольку работал по рисунку художника, который объективно и являлся автором, воплощающим собственный замысел, находящим соответствующие средства выразительности — композицию и образы, использующим графические средства (линии, точки, пятна) для реализации своего произведения. Как правило, на оттиске ставили свои подписи все трое: худож-

ник — автор рисунка; гравер, который выгравировал (вырезал) этот рисунок, и печатник — владелец типографической мастерской (по-современному — издатель), который на своем оборудовании напечатал этот оттиск. Иногда граверов было двое — мастер и его ученик или мастер и сам художник, автор рисунка. Второе случалось чаще, поскольку многие художники владели навыками того или иного приема гравирования. По этой же причине художник мог вообще отказаться от услуг гравера и выполнить работу сам.

ЕВРОПЕЙСКАЯ КОСТЮМНАЯ ГРАВЮРА В XVI — НАЧАЛЕ XVIII ВЕКА

Начало XVI в. является периодом расцвета технологии глубокой печати в Европе — в первую очередь это резцовая «классическая» гравюра и офорт. Более всего в этом преуспели страны Западной и Центральной Европы, особенно Германия.

В 1538 г. немецкий живописец и выдающийся гравер, предположительно ученик Альбрехта Дюрера, Генрих Альдегревер (Heinrich Aldegrever) [20] выпустил серию гравюр «Пары танцующих гостей на свадьбе», состоящую из двух блоков — «Малые свадебные танцоры»¹ (Kleine Hochzeitstänzer), точное количество которых не установлено, и «Большие свадебные танцоры» (Große Hochzeitstänzer) (рис. 1) — из 12 пластин. Такое название блоки получили из-за своих размеров. Доски «Маленьких танцоров» имели размер 52—53 × 37 мм, «Больших» — 116 × 78 миллиметров. В соответствии с названием на гравюрах крупно, во всю пластину, почти монументально, изображены танцующие пары. Их силуэты очень выразительны. Художник подробно прорисовывает все детали одежды. Ни один наряд не повторяется. С точки зрения истории костюма эти пластины бесценны. Их по праву можно считать одними из первых костюмных гравюр.

Немаловажным фактором, повлиявшим на развитие костюмной гравюры в XVI—XVII вв., стала череда географических открытий, вызвавшая у европейцев интерес к материальной культуре народов мира. Между 1520 и 1610 гг. было создано более 200 коллекций гравюр (резцовых, офортов и ксилографий), изображающих одежду народов разных стран.

Во второй половине XVI в. возникает новый жанр — печатная костюмированная книга. В 1572—1575 гг. фламандский художник и гравер Абрахам де Брёйн (Abraham de Bruyn), рабо-



Рис. 1. Генрих Альдегревер. Танцующая пара. Лист № 5 из серии «Пары танцующих гостей на свадьбе (Большие свадебные танцоры)». 1538. Государственный музей, Амстердам (Нидерланды). Источник: <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-OB-2789>

тавший в основном в Кельне, создал в новой для того времени технике глубокой печати серию из 100 гравюр под названием «Одеяния жителей империи и священства. А также одежда разных народов» (Imperii ac sacerdotii ornatus. Diversarum item gentium specificis vestitus), на которых были изображены представители разных народов Священной Римской империи и духовенства в своей одежде [21]. Эта серия была переиздана и опубликована Йосом де Боссéром (Joos de Bosscher) в 1580 г. с дополнительными листами, изображавшими представителей других стран Европы, а также Азии, Африки и Америки [22]. Резцу де Брёйна принадлежат также 77 гравированных пластин с изображением конных доспехов разных народов Европы, Азии и Африки (1575—1577) [23]. Оттиски с этих пластин были сделаны в Кельне, предположительно в типографии Каспара Рутса (Caspar Rutz) в 1577 г. (рис. 2).

В 1577 г. в Нюрнберге вышла книга-альбом «Книга костюмов» (Trachtenbuch), гравюры для ко-

¹ Здесь и далее переводы выполнены автором статьи.



Рис. 2. Абрахам де Брёйн. Лист 22 из серии «Описание всадников...». 1577. Издатель: Каспар Рутс (?). Государственный музей, Амстердам (Нидерланды).
Источник: <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/RP-P-OB-26.954>

торой резал немецкий гравер, мастер ксилографии, печатник и издатель Ханс Вайгель (Hans Weigel) по рисункам швейцарца Йоста Аммана (Jost Amman). «Книга костюмов» Вайгеля была одной из первых и наиболее богато оформленных костюмированных книг. Она состояла из 219 одностраничных гравюр на дереве большого формата, которые иллюстраторы могли раскрашивать [24]. Книга была переиздана в 1639 году.

В 1581 г. французский антиквар, поэт, прозаик и рисовальщик Жан-Жак Буассар (Jean Jacques Boissard) в упомянутом выше издательстве Каспара Рутса выпускает, возможно, одну из самых ранних книг, посвященных одежде, — выгравированный по своим эскизам двойной иллюстрированный альбом с костюмами разных народов мира. Первая его часть, под названием «Быт различных народов мира» (*Habitus vararum orbis gentium*), состояла из 67 изображений, представляющих 182 национальных костюма. Гравюры были изготовлены в технике глубокой печати. В альбоме были изображены дворяне, горожане и сельские жители Баварии, Италии, Франции и Швейцарии, а также нескольких регионов Османской империи. Оттиски были раскрашены вручную гуашью и акварелью, с применением имитирующих золото красителей [25].



Рис. 3. Чезаре Вечеллио, Кристоф Кригер. Лист из альбома «О старинной и современной одежде из разных частей света». 1590. Метрополитен-музей, Нью-Йорк (США).

Источник: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/358319>

Вторая часть называлась «Костюмы различных народов Европы, Азии, Африки и Америки» (*Habitus variarum orbis gentium. Omnium pene Europae, Asiae, Aphricae atque Americae gentium habitus*). Она состояла из оттисков с гравюр де Брёйна 1577–1578 гг. и из новых работ Буассара. Также в создании иллюстраций принимал участие гравер, голландец по происхождению, Юлиус Голциус (Julius Goltzius). Гравюры были выполнены тоже в технике глубокой печати. Альбом состоял из титульного листа, примечания для читателя, посвящения и 75 изображений костюмов, из них 58 — костюмы людей из разных стран Западной и Центральной Европы, Османской империи и Америки, а 17 — костюмы представителей различных религиозных орденов [26]. В отличие от первого, второй альбом не был раскрашен. Характерной особенностью обоих альбомов можно считать то, что для многих костюмов даны как вид спереди, так и вид сзади, иногда с вариациями в одежде.

Далее, в 1590 г. в Венеции издатель Дамиано Дзенаро (Damiano Zenaro) выпустил иллюстрированный альбом «О старинной и современной одежде из разных частей света» (*De gli habiti antichi, et moderni di diverse parti del mondo*). Альбом состоял из 420 ксилографий, выполненных Чезаре Вечеллио (Cesare Vecellio), двоюродным братом знаменитого Тициана, и гравером Кристофом Кригером (Christoph Krieger) и изображающих национальную одежду народов Европы (рис. 3) и османской Турции. Каждой гравюре соответствовала страница с описанием костюма, в том числе ткани и цвета. Второе издание (1598) включало изображения одежды народов Африки, Азии и Америки.

Подобные издания, создававшиеся как самостоятельные серии, переплетались в альбомы или продавались отдельными листами. Они выполняли информационно-познавательную функцию, «рассказывая» об облике и обычаях народов и племен всех известных тогда стран, позволяя людям той эпохи совершать «виртуальные путешествия» по миру. Изображения в них отличались большим схематизмом (особенно в отношении одежды жителей Африки, Азии и Америки) и основывались по большей части на гравюрах или описаниях из книг путешественников в эти края. Конечно, художники и раньше изображали одежду, тем не менее гравюры Буассара, де Брёйна, Вечеллио и Кригера были первыми работами, посвященными непосредственно костюму и задавшими некий ориентир для развития модной иллюстрации.

Наибольшее развитие техника глубокой печати получила в первой трети XVII в. в Голландии, где наблюдался экономический подъем после буржуазной революции. Голландская республика быстро росла и крепла, становясь очень влиятельной силой в Европе и за ее пределами благодаря торговому флоту, развивающимся экономике и науке, а также культурному росту. Уровень доходов населения повышался, простые люди — горожане, ремесленники, а также новоиспеченный средний класс начали интересоваться искусством, но, поскольку на приобретение живописных полотен у большинства не хватало средств, они покупали либо репродукции, либо оригинальные графические листы, напечатанные на бумаге. В связи с возросшим спросом многие печатные мастерские переходили на технологию глубокой печати как наименее трудоемкую. Тематика печатной продукции была обширна. В нее входил и интересующий нас жанр костюмной гравюры. Поскольку продукции подобного рода было много, рассмотрим наиболее значимые с художественной точки зрения образцы.



Рис. 4. Адриан Матам. Лист из серии «Одежда и быт голландских знатных дам и крестьянок». 1619–1623. Гравер: Якоб Матам, печать: Дирк Халс, издатель: Якоб Матам. Государственный музей, Амстердам (Нидерланды). Источник: <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/RP-P-OB-27.266X>

Сильные граверные школы сложились в двух крупных городах Северной Голландии — Харлеме и Амстердаме.

В Харлеме в 1615 г. голландский живописец и график Виллем Питерс Бейтевех (Willem Pietersz Buytewech) создал серию из 7 досок с изображениями дворян из ряда европейских стран в соответствующих их сословию и эпохе костюмах. Печаталась эта серия в издательствах/мастерских Давида де Мейна (David de Meyn) и Дирка Эверсена Лонса (Dirk Eversen Lons).

Примерно с 1619 по 1624 г. Бейтевех работал над серией «Традиционная одежда и окружение голландских дворянок и крестьянок» (*Klederdracht en omgeving van Nederlandse edelvrouwen en boerinnen*), содержащей 12 пластин с изображением молодых женщин в традиционных костюмах областей Северной Голландии. Гравюры выполнялись художниками-граверами Гиллисом ван Схейнделом (Gillis van Scheyndel) и Адрианом Матамом (Adriaen Matham) и печатались в харлемских типографиях Йоханнеса Питерса Берендрехта (Johannes Pietersz Berendrecht) и Якоба Матама (Jacob Matham), отца Адриана Ма-



Рис. 5. Питер де Йоде Старший. Пара, одетая по немецкой моде. Из серии «Костюмы разных стран». Ок. 1600–1610. По рисункам Себастьяна Вранкса. Издатель: Питер де Йоде Старший. Государственный музей, Амстердам (Нидерланды). Источник: <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-OB-7737>



Рис. 6. Жак Калло. Дама в чепце и муфте. Из серии «Дворяне Лотарингии». 1620–1623. Государственный музей, Амстердам (Нидерланды). Источник: <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/RP-P-OB-20.906>

тама, тоже, кстати, знатного художника и гравёра [27; 28].

Там же, в Харлеме, отец и сын Матамы в 1619–1623 гг. создали и напечатали в своей мастерской замечательную по качеству серию из 12 пластин под названием «Одежда и быт голландских знатных дам и крестьянок» (*Klederdracht en omgeving van Nederlandse edelvrouwen en boerinnen*). Гравюры выполнялись по рисункам Дирка Халса (*Dirck Hals*), голландского живописца и графика фламандского происхождения, младшего брата знаменитого живописца Франца Халса (*Frans Hals*). Особенно хочется отметить четвертый лист, на котором изображена дама, одетая по нидерландской моде 1620-х гг., на фоне пейзажа. На ней свободное длинное платье прямого покроя, без каркаса, с длинными откидными рукавами и плоскими наплечниками. Рукава оторочены плетеными манжетами. Шею украшает широкий воротник-раф. В левой руке она держит полуоткрытый веер. Во-

лосы уложены в косу и украшены цветами (рис. 4). Гравёры использовали выпуклые и сужающиеся параллельные и пересекающиеся штрихи разной длины и толщины, чтобы передать выразительную форму лица и одежды, включая мелкие детали. Общий подход Матамов был значительно свободнее и не совсем повторял резцовую технику, принятую в то время, в которой волнистые линии обычно переплетаются с пунктиром, создавая эффект решетки.

Амстердамский художник-гравёр Ян ван де Велде Младший (*Jan van de Velde II*), ученик Якоба Матама, при содействии упомянутого Бейтевеха и гравёра Симона Пуленбурха (*Simon Roelenburch*) создал две серии гравированных пластин (по 4 и 8 пластин соответственно) с изображениями элегантно одетых по моде того времени пар. Гравюры печатались в типографии Клауса Янсона Висхера (*Claes Janszoon Visscher*) с 1610 по 1640 год.

Замечательный фламандский мастер резцовой гравюры Питер де Йоде Старший (Pieter de Jode I) в период с 1605 по 1610 г. создал и напечатал по рисункам Себастьяна Вранкса (Sebastiaen Vrancx) в своей антверпенской типографии серию «Костюмы разных стран» (Kostuums uit verschillende landen) из 10 пластин, на которых изображены жители европейских стран в костюмах, соответствующих времени их создания (рис. 5).

Помимо вышеуказанных примеров стоит упомянуть серию из 12 пластин с изображениями пар в одежде разных стран, соответствующими двенадцати месяцам и знакам зодиака, голландского гравера, рисовальщика и издателя гравюр Криспейна ван де Пасса Младшего (Crispijn van de Passe II).

Не остался в стороне от «модной» темы, отдав должное модной иллюстрации, известный французский художник и гравер, мастер офорта Жак Калло́ (Jacques Callot). Человек, по мнению искусствоведа В.Н. Прокофьева, балансирующий на грани позднего Возрождения и XVII в. [29]. В 1617 г. Калло создал серию гравюр «Капризы» (Capricci), в которой в числе прочих сюжетов изобразил в полный рост одетые по моде того времени женские и мужские фигуры (анфас и со спины). Они не содержат портретных черт, это некие обобщенные образы современников Калло в несколько гротескных динамичных позах, что позволяет их причислить к разряду модных иллюстраций. В 1620–1623 гг. Калло выпустил серию из 12 гравюр «Дворяне» (La Noblesse), которую еще именуют «Дворяне Лотарингии», так как в нее входят изображения типичных представителей высшего сословия Лотарингии, родины художника, — шесть кавалеров и шесть дам в разных нарядах (рис. 6). В этой серии, как, впрочем, и во всех гравюрах Калло, присутствуют едва уловимые элементы гротеска и пародии. Гравируя с ювелирной тщательностью, Калло мастерски наделил свои персонажи характерными сословными признаками, детально проработав костюмы. Для большей выразительности Калло прибегал к использованию штриха только параллельными линиями, а не перекрещивающимися, как у большинства его коллег того времени.

Около 1630 г. в Париже издателями Жаком Онервбгом (Jacques Honervogt) и Этьеном Довелем (Étienne Dauvel) была опубликована серия из не менее 12 листов с изображениями костюмов французской знати XVII в., озаглавленная «Различная модная одежда. Портреты дворянства и третьего сословия...» (Diversitez d'Habillemens a la mode; Naivement portraits sur la differente condition de la Noblesse des Magistrats, et du tiers estat...). Серия выполнена гравером Исааком Брио́ (Isaac Briot) по рисункам Жана де Сен-Ини (Jean de Saint-Igny), чьи изображения элегантно одетых мужчин и женщин



Рис. 7. Абрахам Босс, Жан де Сен-Ини.

Лист из серии «Сад французской знати, в котором она может показать свою одежду». 1629.

Метрополитен-музей, Нью-Йорк (США).

Источник: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/387576>

делают его одним из самых ярких иллюстраторов обычаев и моды своего времени.

Это был не первый опыт их сотрудничества. Годом ранее Сен-Ини и Брио создали серию из 20 гравюр «Франция, разнообразная одежда в соответствии с качествами и условиями жизни людей» (Le Théâtre de France, contenant la diversitez des habits selon les qualités et conditions des personnes).

Тогда же, в 1629 г., парижские книготорговцы и издатели Мельхиор Тавернье́ (Melchior Tavernier) и Франсуа Ланглуа́ (François Langlois) выпустили серию из 20 листов под названием «Сад французской знати, в котором она может показать свою одежду» (Le Jardin de la noblesse française dans lequel se peut cueillir leurs manières de vettements). В серию вошли изображения гуляющих по парку французских дворян в изящных костюмах, которые были мастерски выполнены крупным французским художником, мастером офорта (учеником Тавернье и последователем Калло) Абрахамом Боссом (Abraham Bosse) в сотрудничестве с Сен-Ини (рис. 7).



Рис. 8. Абрахам Босс. Лист из серии «Следуя указу 1633 г.». 1634. Национальная библиотека Франции, Париж (Франция).
Источник: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8402349z>

В 1633–1634 гг. парижский издатель Жан Леблон (Jean Leblond) опубликовал серию «Следуя указу 1633 г.» (Suivant l'Edit 1633 г.) из 4 гравюр, выполненных Боссом, посвященных эдикту Людовика XIII «О роскоши» 1633 года. Гравюры изображают придворных, отказывающихся от украшений в одежде согласно одному из серии королевских указов, регулирующих «избыточность одежды» и призывающих аристократов более скромно одеваться. Например, на одном листе изображена стоящая женщина в черном платье, указывающая на сундук, в который собирается положить богато вышитое платье. На другом листе — слуга, убиравший в сундук дорогую одежду своего господина (рис. 8).

В 1635 г. Босс опубликовал серию из семи гравюр «Девы разумные и неразумные» (Les Vierges sages et les Vierges folles). Эти офорты, на которых изображена повседневная жизнь высшего сословия, предельно информативны. Одним из первых художников он вводит в гравюры, тщательно прорисованные по законам перспективы, роскошные интерьеры, искусно населяя их элегантными мужчинами и женщинами, одетыми по моде времен



Рис. 9. Венцеслав Холлар. Зима. Из серии «Времена года». 1643–1644. Метрополитен-музей, Нью-Йорк (США).
Источник: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/816031>

Людовика XIII [30; 31]. Например, на первом листе — «Разговор разумных дев» изображены сидящие за столом девушки с книгами в руках, одетые по моде того времени, обсуждающие, видимо, прочитанное. На столе на фоне распятия стоит раскрытая книга; на стенах развешаны гобелены и картины на библейские темы.

Босс был сыном портного — возможно, поэтому он так подробно, с любовью к деталям изображал одежду. Во всем XVII в. нет, пожалуй, ни одного французского художника, который был бы так щедр на «костюмные документы», нежели этот график — «хроникер» парижской жизни. Он показывал большую точность рисунка и исключительное мастерство офорта. Детализация и меткость наблюдений вкуче с определенной долей юмора делают большинство его гравюр достоверными свидетельствами его времени. Они служили иллюстрациями для французских учебников по истории на протяжении всего XX века.

Одним из лучших представителей жанра можно считать также чешского гравера и рисовальщика Венцеслава Холлара (Wenceslaus Hollar), работавшего в Англии в середине XVII в. [18; 32; 33]. На

его гравюрах подробно изображены костюмы английской знати того времени. Между 1641 и 1646 гг. Холлар опубликовал три сборника под названием «Времена года» (Full-length Seasons). Каждое время года представляла красивая знатная дама в соответствующей одежде (рис. 9). Помимо мастерского изображения костюмов, Холлар был исключительно хорош в изображении текстуры меха.

Следует заметить, что серии костюмных гравюр XVII в. отличаются от произведений в этом жанре XVI столетия. Художники XVII в. не стремились, как их предшественники, представить предметный мир с максимальным охватом, они концентрировались на изображении местного, по большей части западноевропейского, костюма. Возможно, в силу этого серии стали сокращаться в объеме, редко доходя до 20 листов. Чаще всего их количество колеблется в диапазоне от 4 до 12 листов. Изображения на них основывались на собственных наблюдениях художников, в отличие от их предшественников в XVI веке.

Кетлин Николсон [34] и Кэтрин Норберг [35] выдвинули гипотезу о влиянии огромного визуального материала костюмных гравюр на то, что принято называть изящным (высоким) искусством, о взаимно информативной связи между этими гравюрами и современной им портретной и жанровой живописью. Но определить эту связь сложно, даже если оставаться в рамках специфики печатной графики. Где проходит черта между высоким и прикладным искусством в однофигурных гравюрах Жана Берёна Старшего (?) (Jean Bérain père), театральных костюмах Клода Жилло (Claude Gillot), острохарактерных типажах Жака Калло или в серии гравюр «Модные фигуры» (Figures de Modes) Жана-Антуана Ватто (Jean-Antoine Watteau) (рис. 10). Очевидно, несмотря на то что в силу таланта из-под рук таких мастеров, как Альдегревер, Бейтевех, Калло или Ватто, выходили произведения более высокого художественного уровня, эти художники обращались к жанру костюмных гравюр как к популярному, находящему спрос в обществе и дающему определенный заработок. Офорты Бейтевеха и Ватто очень близки их рисункам фигур с натуры, представляющим так называемый рабочий материал, сделанный в процессе подготовки к написанию ими живописных произведений. Скорее всего, такие зарисовки, имеющие прикладной характер, и служили образцами для гравюр, поэтому печатную графику можно рассматривать как «побочный продукт» их творчества. Предположение, что именно гравюры на костюмную тему повлияли на их выбор сюжетов в живописи, нуждается в серьезном обосновании, поскольку оба художника писали сцены из жизни «галантного общества», их персонажи, естественно, принадлежали к модным кругам.



Рис. 10. Жан Антуан Ватто. Лист из серии «Модные фигуры». 1705–1715. Гравер: Анри-Симон Томассен. Чикагский институт искусств, Чикаго (США).

Источник: <https://www.artic.edu/artworks/220684/figures-de-modes>

ВЫВОДЫ

Таким образом, исходя из вышеизложенного материала, можно утверждать, что костюмная гравюра как специфическая форма графического искусства в рассматриваемый период выполняла несколько функций. Первая — декоративная (эстетическая) функция: эстампы использовались для украшения интерьеров. Вторая — информационно-познавательная и просветительско-образовательная: эстампы были важным источником информации не столько о последних тенденциях в моде (ибо переиздавались спустя время, иногда десятилетия, что явно выводило изображенные в них европейские костюмы из области актуальной моды), сколько об облике и обычаях народов и племен всего известного на тот момент

мира, об исторических событиях. В этот ряд можно поставить и пропагандистскую функцию подобных изображений (например, серия гравюр, посвященных эдикту Людовика XIII «О роскоши»). Третья — социально-культурная функция: костюмная гравюра отражала, а также создавала социальные и культурные ценности того времени.

Эта практика стала основой для развития и расширения тематического и типологического спектра изданий в последующие столетия, когда с развитием промышленности и расширением культурной сферы в XVIII—XIX вв. спрос на печатную продукцию значительно вырос, а модные иллюстрации стали использоваться в качестве рекламы и средства массовой коммуникации.

Несмотря на большое количество дошедших до нас костюмных гравюр XVII в., они никогда не рассматривались искусствоведами как произведения высокого изобразительного искусства, а, скорее, как элементы прикладного творчества, которые отображают, а также распространяют текущую информацию о моде, или как вспомогательный материал для работы художника. Данные факторы в значительной степени препятствовали их детальному анализу. Этому мешало и общее отсутствие портретного сходства с изображаемыми людьми (к которым, стоит отметить, граверы часто вообще не имели доступа). Абстрагируясь от личности изображенных на оттисках людей, мастера-граверы и рисовальщики позволяли зрителям целиком сконцентрироваться на одежде.

Одним из ключевых факторов влияния историко-культурных, социально-экономических процессов на развитие костюмной гравюры XVI — начала XVIII в. можно считать расцвет абсолютизма в Европе, приведший к увеличению благосостояния и росту потребностей аристократии, которая стала стремиться к большему комфорту и роскоши. Это нашло отражение в costume и, соответственно, в костюмной гравюре. Художники и граверы начали использовать новые техники и стили в попытках передать богатство и роскошь модных нарядов.

Несомненно, значительное влияние на костюмную гравюру оказали и общие процессы, происходившие в искусстве в рассматриваемый период (Ренессанс, маньеризм и барокко). На доступность и широкое распространение костюмной гравюры (эстампов) повлияло удешевление ее производства вследствие развития технологий печати.

Также важным фактором были прогрессивные процессы в международной торговле. Благодаря товарному и культурному обмену мода становилась все более разнообразной. Художники и граверы вдохновлялись различными культурами и стилями, что отразилось в их работах.

После своего расцвета в XVII в. костюмная гравюра как специфическая форма графического

искусства прекращает свое существование в первом десятилетии XVIII в. и вплоть до его середины. Что способствовало этому упадку, особенно тогда, когда технология печати стремительно развивалась и повышался спрос среди городского населения на модные репродукции? Возможно, костюмной гравюре не хватало описательной части, сопроводительного текста как пояснения? Один из ответов, вероятно, кроется в понимании связи текста и изображения, поскольку в эпоху становления модной журналистики в XVIII в. костюмная гравюра возродилась в журнале «Галантный Меркурий» (*Mercurie Galant*), где изображения сопровождалась практическими комментариями. Эта форма модных журнальных картинок-иллюстраций существовала на протяжении XIX — первой половины XX века. Данная работа дополняет и обогащает искусствоведческое знание и может послужить основанием для дальнейших исследований по истории гравюры, графики, костюма, модной иллюстрации.

Список источников

1. Брылов Г.А. Иллюстрация в книге, журнале и газете. Москва ; Ленинград : Огиз-Изогиз, 1931. 85 с.
2. Флекель М.И. От Маркантонио Раймонди до Остроумовой-Лебедевой. Очерки по истории и технике репродукционной гравюры XVI—XX вв. Москва : Искусство, 1987. 367 с.
3. Harthan J. The history of the illustrated book : The Western tradition. London : Thames & Hudson, 1981. 288 p.
4. McMurtrie D.C. The Book. The Story of Printing and Bookmaking. London : Bracken books, 1989. 676 p.
5. Blackburn H. The Art of Illustration. W.H. Allen & Company, 1894. 240 p. URL: <https://www.gutenberg.org/files/32320/32320-h/32320-h.htm> (дата обращения: 15.08.2024).
6. Кристеллер П. История европейской гравюры XV—XVIII века / пер. А.С. Петровского ; ред. пер. и вступ. ст. [с. 5—7] В.Н. Лазарева. [Москва] : Искусство, 1939 (Ленинград). 520 с.
7. Clair C. A history of European printing. London ; New York : Academic Press, 1976. 526 p.
8. Айзеншер И.Я. Техника офорта. Гравюра на металле / под ред. М.В. Доброклонского. Ленинград ; Москва : Искусство, 1939. 208 с.
9. Шульц А.К. Художественные печатные формы. Петрозаводск : Издание автора, 1923. 174 с. URL: https://rusneb.ru/catalog/000199_000009_007986354/ (дата обращения: 15.08.2024).
10. Griffiths A. Prints and printmaking : an introduction to the history and techniques. Berkeley ; Los Angeles : University of California Press, 1996. 160 p.
11. Lambert S. Prints : art and techniques. London : V & A Publications ; New York : Distributed in North America by Harry N. Abrams, Inc., 2001. 95 p.

12. Hind A.M. A history of engraving and etching from the 15-th century to the year 1914 ; 3-d and fully revised edition. New York : Dover Publications, 1963. 514 p.
13. Nevins J.L. Origin and Early History of the Fashion Plate // United States National Museum Bulletin 250. Contributions from The Museum of History and Technology. Washington, D.C. : Smithsonian Press, 1967. P. 65–92. URL: <https://www.gutenberg.org/files/34472/34472-h/34472-h.htm> (дата обращения: 15.08.2024).
14. Davis E. Habit de qualité: Seventeenth-Century French Fashion Prints as Sources for Dress History // Dress. 2014. Vol. 40, Issue 2. P. 117–143.
15. Benhamou R. Clothing in the Age of Watteau // Antoine Watteau: Perspectives on the Artist and his Time / ed. M. Sheriff. Newark, DE : University of Delaware, 2006. P. 133–149.
16. Reed S.W., Clark A.L. French prints from the age of the musketeers. Boston : Museum of Fine Arts, 1998. 277 p.
17. Wouk E., Schmidt S.K. (eds.). Prints in Translation, 1450–1750 : Image, Materiality, Space. London ; New York : Routledge, 2017. 252 p.
18. Арутюнян Ю.И. «Некоторые обычаи английских дам» Венцеля Холлара и гравюра «мод и нравов» в XVII веке // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2015. № 4 (25). С. 150–156.
19. Жабрева А.Э. Русский костюм в западноевропейской гравюре XVI в.: правда и вымысел // Stratum plus. Археология и культурная антропология. 2014. № 5. С. 177–195.
20. The new Hollstein: German engravings, etchings and woodcuts 1400–1700: Heinrich Aldegrever / comp. by U. Mielke; ed. by H. Bevers and C. Wiebel. Rotterdam : Sound & Vision Interactive, 1998. 265 p.
21. Bruyn A. de. Imperii ac sacerdotii ornatus. Diversarum item gentium peculiaris vestitus... URL: <https://books.google.ru/books?id=Nf9LAAAACAAJ> (дата обращения: 15.08.2024).
22. Bruyn A. de. Omnium pene Europae, Asiae, Aphricae atque Americae gentium habitus, 1581 // BnF. Gallica. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55001874r/f1.item> (дата обращения: 24.08.2024).
23. Illustrations de Diversarum gentium armatura equestris. Ubi fere Europae, Asiae atque Africae equitandi ratio propria ewpresaa est / A. de Bruyn, aut. du texte // BnF. Gallica. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b2000007r/f1.item> (дата обращения: 15.08.2024).
24. Weigel H. Habitus Praecipuorum Populorum... Trachtenbuch, Nuremberg, 1577 // University of Cambridge. The Fitzwilliam Museum. Trinity College, Cambridge. URL: <https://treasured-possessions.fitzmuseum.cam.ac.uk/discover/costume-book/> (дата обращения: 15.08.2024).
25. Boissard J.J. Habitus variarum orbis gentium = Habitz de nations estrâges = Trachten mancherley Völcker des Erdskreysz, 1581 // The Internet Archive (digital library). URL: https://archive.org/details/gri_33125008666188/page/n5/mode/2up (дата обращения: 15.08.2024).
26. Habitus variarum orbis gentium / Omnium pene Europae, Asiae, Aphricae atque Americae Gentium Habitus. 1581 // The Metropolitan Museum of Art. Accession Number: 21.44. URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/346232> (дата обращения: 15.08.2024).
27. Vermeer and the Delft school / by W. Liedtke ; with M.C. Plomp and A. Rüger ; contributions by R. Baarsen, M.J. Bok, J. Daniël van Dam, J.D. Draper, E. Hartkamp-Jonxis, and K. Kaldenbach. NY : The Metropolitan Museum of Art ; New Haven : Yale University Press, 2001. 626 p.
28. Widerkehr L. Jacob Matham Goltziz Privignus: Jacob Matham Graveur et Ses Rapports Avec Hendrick Goltzius // Netherlands Yearbook for History of Art. 1991–1992. Vol. 42–43. Issue 1 (Jan 1991). Brill publishes. P. 219–260. URL: https://brill.com/view/journals/nkjo/42-43/1/article-p219_8.xml (дата обращения: 15.08.2024).
29. Прокофьев В.Н. Искусство Франции XVII века // Об искусстве и искусствознании. Статьи разных лет. Москва : Советский художник, 1985. С. 20–25.
30. Valabregue A. Abraham Bosse. Paris : Librairie de l'Art, 1892. 116 p. URL: <https://archive.org/details/abrahambosse00vala/mode/2up> (дата обращения: 15.08.2024).
31. Join-Lambert S., Préaud M. (eds.). Abraham Bosse: savant graveur. Tours, vers 1604–676, Paris (catalogue accompanying concurrent exhibitions). Paris & Tours : Bibliothèque nationale de France : Musée des beaux-arts de Tours, 2004. 335 p.
32. About Wenceslaus Hollar // University of Toronto Libraries. URL: <http://link.library.utoronto.ca/hollar/index.cfm> (дата обращения: 15.08.2024).
33. Harding R.J.D. Hollar Wenceslaus (1607–1677), etcher // Oxford Dictionary of National Biography. DOI: 10.1093/ref:odnb/13549.
34. Nicholson K. Fashioning Fashionability // Fashion Prints in the Age of Louis XIV: Interpreting the Art of Elegance. Lubbock, TX : Texas Tech University Press, 2014. P. 15–54.
35. Norberg K. Louis XIV: King of Fashion? // Fashion Prints in the Age of Louis XIV: Interpreting the Art of Elegance. Lubbock, TX : Texas Tech University Press, 2014. P. 135–166.

Иллюстративный материал
предоставлен автором статьи

Visualization of Fashion in European Engravings of the 16th – Early 18th Century

Vladimir A. Krasnoshchyokov

Volga Region State University of Service,
4 Gagarina Str., Togliatti,
445017, Russia
ORCID 0000-0003-0275-4490;
SPIN 3097-7485;
kulbiaka@yandex.ru

Abstract. Images of people from different countries in their traditional costumes as a genre emerged in the second half of the 16th century and actively existed in the form of prints until the first fashion magazines appeared in the late 18th century. The article attempts to build a chronology of iconic examples of costume prints of the 16th – early 18th century on the basis of a number of sources of theoretical, historical and pictorial nature. The functions it fulfilled as a kind of graphic art in its time and artistic and technological features of its creation are defined. The study considers the works of artists and engravers from Germany, the Netherlands, England and France, since it is in these countries that the art of costume engraving was most developed. Not being for the most part highly artistic works of art, having no portrait resemblance to the depicted characters, protomod illustrations did not attract close attention of art history, which regarded them as one of many ordinary sources, as elements of applied creativity, which largely prevented their detailed analysis. However, these numerous costume prints (woodcuts and etchings) are worthy of attention as examples of graphic art that give an idea of the fashion of the time. The decline in the popularity of costume prints in the middle of the 18th century, despite the development of printing technologies and the growth of population in cities, which implies the demand for products of this kind, is connected, in our opinion, with the absence of a descriptive part – text as an explanation to the picture. For in the epoch of the formation of fashion journalism in the 18th century, costume engravings were revived as part of women's magazines, acquiring the form of fashionable pictures-illustrations that would exist throughout the 19th – first half of the 20th century.

Key words: history, foreign art, engraving, prints, costume, clothing, fashion drawing, fashion illustration, art history.

Citation: Krasnoshchyokov V.A. Visualization of Fashion in European Engravings of the 16th – Early 18th Century, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 502–515. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-502-515.

References

1. Brylov G.A. *Illyustratsiya v knige, zhurnale i gazete* [Illustration in a Book, Magazine and Newspaper]. Moscow, Leningrad, Ogiz-Izogiz Publ., 1931, 85 p.
2. Flekel M.I. *Ot Markantonio Raimondi do Ostroumovoi-Lebedevoi. Ocherki po istorii i tekhnike reproduksionnoi gravury XVI–XX vv.* [From Marcantonio Raimondi to Ostroumova-Lebedeva. Essays on the History and Technique of Reproduction Engraving of the 16th–20th Centuries]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1987, 367 p.
3. Harthan J. *The History of the Illustrated Book: The Western Tradition*. London, Thames & Hudson Publ., 1981, 288 p.
4. McMurtrie D.C. *The Book. The Story of Printing and Book-making*. London, Bracken Books Publ., 1989, 676 p.
5. Blackburn H. *The Art of Illustration*. W.H. Allen & Company Publ., 1894, 240 p., T Available at: <https://www.gutenberg.org/files/32320/32320-h/32320-h.htm> (accessed 15.08.2024).
6. Kristeller P. *Istoriya evropeiskoi gravury XV–XVIII veka* [The History of European Engraving of 15th–18th Century]. [Moscow, Iskusstvo Publ., 1939 (Leningrad), 520 p.
7. Clair C. *A History of European Printing*. London, New York, Academic Press Publ., 1976, 526 p.
8. Eisensher I.Ya. *Tekhnika oforta. Gravyura na metalle* [The Technique of Etching. Engraving on Metal]. Leningrad, Moscow, Iskusstvo Publ., 1939, 208 p.
9. Shultz A.K. *Khudozhestvennye pechatnye formy* [Art Forms of Printmaking]. Petrograd, Izdanie Avtora Publ., 1923, 174 p. Available at: https://rusneb.ru/catalog/000199_000009_007986354/ (accessed 15.08.2024).
10. Griffiths A. *Prints and Printmaking: An Introduction to the History and Techniques*. Berkeley, Los Angeles, University of California Press Publ., 1996, 160 p.
11. Lambert S. *Prints: Art and Techniques*. London, V & A Publications, New York, Distributed in North America by Harry N. Abrams, Inc. Publ., 2001, 95 p.
12. Hind A.M. *A History of Engraving and Etching from the 15th Century to the Year 1914*. New York, Dover Publications, 1963, 514 p.
13. Nevins J.L. Origin and Early History of the Fashion Plate, *United States National Museum Bulletin 250. Contributions from the Museum of History and Technology*. Washington, D.C., Smithsonian Press Publ., 1967, pp. 65–92. Available at: <https://www.gutenberg.org/files/34472/34472-h/34472-h.htm> (accessed 15.08.2024).
14. Davis E. Habit de Qualité: Seventeenth-Century French Fashion Prints as Sources for Dress History, *Dress*, 2014, vol. 40, issue 2, pp. 117–143.
15. Benhamou R. Clothing in the Age of Watteau, *Antoine Watteau: Perspectives on the Artist and His Time*. Newark, DE, University of Delaware Publ., 2006, pp. 133–149.
16. Reed S.W., Clark A.L. *French Prints from the Age of the Musketeers*. Boston, Museum of Fine Arts Publ., 1998, 277 p.

17. Wouk E., Schmidt S.K. (eds.) *Prints in Translation, 1450–1750: Image, Materiality, Space*. London, New York, Routledge Publ., 2017, 252 p.
18. Arutyunyan J.I. “Several Habits of English Women” of Wenzel Hollar and Engraving of “Mods and Morals” in 17th Century, *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury* [Vestnik of Saint-Petersburg State University of Culture], 2015, no. 4 (25), pp. 150–156 (in Russ.).
19. Zhabreva A.E. The Russian Costume of the 16th Century in the European Engravings of That Time: Reality and Fiction, *Stratum plus. Arkheologiya i kul'turnaya antropologiya* [Stratum Plus. Archaeology and Cultural Anthropology], 2014, no. 5, pp. 177–195 (in Russ.).
20. Mielke U., Bevers H., Wiebel C. (eds.) *The New Hollstein: German Engravings, Etchings and Woodcuts 1400–1700: Heinrich Aldegrever*. Rotterdam, Sound & Vision Interactive Publ., 1998, 265 p.
21. Bruyn A. de. *Imperii ac Sacerdotii Ornatus. Diversarum Item Gentium Peculiaris Vestitus...* Available at: <https://books.google.ru/books?id=Nf9LAAAACAAJ> (accessed 15.08.2024).
22. Bruyn A. de. *Omnium Pene Europae, Asiae, Aphricae Atque Americae Gentium Habitus, 1581, BnF. Gallica*. Available at: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bt-v1b55001874r/f1.item> (accessed 24.08.2024).
23. *Illustrations de Diversarum Gentium Armatura Equestris. Ubi Fere Europae, Asiae Atque Africae Equitandi Ratio Propria Ewpresaa Est, BnF. Gallica*. Available at: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b2000007r/f1.item> (accessed 15.08.2024).
24. Weigel H. *Habitus Praecipuorum Populorum... Trachtenbuch, Nuremberg, 1577, University of Cambridge. The Fitzwilliam Museum. Trinity College, Cambridge*. Available at: <https://treasured-posessions.fitzmuseum.cam.ac.uk/discover/costume-book/> (accessed 15.08.2024).
25. Boissard J.J. *Habitus Variarum Orbis Gentium = Habitz de Nations Estrāges = Trachten Mancherley Völcker des Erdskreysz, 1581, The Internet Archive (digital library)*. Available at: https://archive.org/details/gri_33125008666188/page/n5/mode/2up (accessed 15.08.2024).
26. *Habitus Variarum Orbis Gentium / Omnium pene Europae, Asiae, Aphricae atque Americae Gentium Habitus. 1581, The Metropolitan Museum of Art*. Accession Number: 21.44. Available at: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/346232> (accessed 15.08.2024).
27. Liedtke W., Plomp M.C., Rüger A. *Vermeer and the Delft*. NY, The Metropolitan Museum of Art Publ., New Haven, Yale University Press Publ., 2001, 626 p.
28. Widerkehr L. Jacob Matham Goltziz Privignus: Jacob Matham Graveur et Ses Rapports Avec Hendrick Goltzizius, *Netherlands Yearbook for History of Art*. Brill Publishes, 1991–1992, vol. 42–43, issue 1 (Jan 1991), pp. 219–260. Available at: https://brill.com/view/journals/nkjo/42-43/1/article-p219_8.xml (accessed 15.08.2024).
29. Prokofiev V.N. The Art of France in the 17th Century, *Ob iskusstve i iskusstvoznanii. Stat'i raznykh let* [On Art and Art History. Articles of Different Years]. Moscow, Sovetskii Khudozhnik Publ., 1985, pp. 20–25 (in Russ.).
30. Valabregue A. *Abraham Bosse*. Paris, Librairie de l'Art Publ., 1892, 116 p. Available at: <https://archive.org/details/abrahambosse00vala/mode/2up> (accessed 15.08.2024).
31. Join-Lambert S., Préaud M. (eds.). *Abraham Bosse: Savant Graveur. Tours, vers 1604–676, Paris (catalogue accompagnant concurrent exhibitions)*. Paris & Tours, Bibliothèque Nationale de France, Musée des Beaux-Arts de Tours Publ., 2004, 335 p.
32. About Wenceslaus Hollar, *University of Toronto Libraries*. Available at: <http://link.library.utoronto.ca/hollar/index.cfm> (accessed 15.08.2024).
33. Harding R.J.D. Hollar Wenceslaus (1607–1677), Etcher, *Oxford Dictionary of National Biography*. DOI: 10.1093/ref:odnb/13549.
34. Nicholson K. Fashioning Fashionability, *Fashion Prints in the Age of Louis XIV: Interpreting the Art of Elegance*. Lubbock, TX, Texas Tech University Press Publ., 2014, pp. 15–54.
35. Norberg K. Louis XIV: King of Fashion? *Fashion Prints in the Age of Louis XIV: Interpreting the Art of Elegance*. Lubbock, Texas Tech University Press Publ., 2014, pp. 135–166.

Я.Ю. ЛИСИЦИНА

ХУДОЖНИКИ И БАМ: «ПРИЕЗЖАЙТЕ ЧАЩЕ, РИСУЙТЕ БОЛЬШЕ»

Яна Юрьевна Лисицина,
Иркутский государственный университет,
Институт филологии, иностранных языков
и медиакоммуникации,
Высшая школа журналистики и медиапроизводства,
доцент
Карла Маркса ул., д. 1, Иркутск, 664003, Россия
кандидат исторических наук, доцент,
член Союза художников России
ORCID 0000-0002-3547-587X; SPIN 8094-6233
vaslis@mail.ru

Реферат. Советское изобразительное искусство вмещает большой пласт произведений производственной тематики, в том числе посвященных великим стройкам социализма. Строительство Байкало-Амурской магистрали (БАМ) не только оказало влияние на развитие страны в экономическом и социальном аспектах, но и напрямую воздействовало на культурный фон, дав новый импульс деятельности творческих союзов и появлению произведений различных видов искусства. Бамовская тематика талантливо отражена в творческом поле советского изобразительного искусства. Появлению многочисленных живописных, графических, скульптурных и декоративно-прикладных работ способствовал выездной формат работы художников — творческие командировки. Художники приезжали на участки строительства БАМа, становясь свидетелями и участниками будней и праздников. Благодаря включенности и погружению в среду мастера изобразительного искусства создавали произведения различных жанров, точно и ярко отражавшие моменты строительства магистрали. Впоследствии работы были представлены на разнообразных выставках. В наше время, сохранившись в музейных и частных коллекциях, они являются неоценимым эстетическим и историческим вкладом в понимание

духа и характера той эпохи. Изучение деятельности Союза художников СССР (в целом как регулятора) и его отделения в лице Иркутской организации Союза художников РСФСР (как одного из исполнителей на местах) представляется существенным для понимания результативного механизма выполнения социального заказа, связанного с отображением глобальных для советского государства мероприятий 1970-х годов. Иркутская организация Союза художников РСФСР территориально была связана с западным участком БАМа, и архивные документы дают возможность для осмысления особенностей деятельности микроструктуры в условиях целенаправленной работы союза советских художников над бамовской тематикой.

Ключевые слова: БАМ, советское искусство, Иркутская область, Иркутская организация Союза художников РСФСР, творческие командировки, искусствоведение, изобразительное и декоративно-прикладное искусство.

Для цитирования: Лисицина Я.Ю. Художники и БАМ: «Приезжайте чаще, рисуйте больше» // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 516—525. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-516-525.

История строительства Байкало-Амурской магистрали (БАМ), охватывающая значительный временной период, особенно ярко отражена в произведениях советского изобразительного искусства 1970—1980-х годов. «Стройка века» оказала значительное влияние на культуру страны: художники получили приток творческого вдохновения и предоставив новые возможности и предпочтения творческим союзам деятелей различных направлений искусства. Активное участие в отражении бамовской тематики принимал Союз художников (СХ) СССР. Художники погружа-

лись в атмосферу строительства, изучали его специфику и особенности, проходили сложные участки дороги вместе со строителями и, несмотря на трудности, связанные со сложными климатическими условиями и отсутствием налаженного быта, создали значительное число художественных произведений, входящих в золотой фонд советского изобразительного искусства. Помимо этого, имеется большое число живописных и графических работ, которые являются скорее рабочим материалом или неоконченными произведениями, но спустя несколько десятилетий после окончания строительства магистрали стала очевидна их ценность в качестве свидетельств бамовской эпохи. Как пророчество звучат слова из вступительной статьи каталога иркутской областной художественной выставки «Художники о БАМе»: «Потомки наши будут благодарны нам за то, что художники нашего времени запечатлели и отразили в эпических образах великую созидательную деятельность строителей Байкало-Амурской магистрали. И поэтому все, что создано иркутскими живописцами и графиками, имеет не только художественное, но и историческое значение» [1, с. 5]. Эти строчки касаются не только самих иркутян, но и многочисленных художников всей страны и даже зарубежья, работавших над темой БАМа.

Строительство железной дороги в регионах Сибири и Дальнего Востока было одной из доминирующих тем, централизованно предлагаемых мастерам изобразительного искусства посредством единой официальной организации советских художников — СХ СССР, который имел вертикальную структуру управления и хорошо отлаженную обратную связь со стороны отделений в лице председателя правления и секретаря, а также выбранных лиц, отвечающих за конкретные секторы деятельности организации. Практический подход к освоению и пониманию бамовской тематики происходил на местах (в республиканских, областных и прочих отделениях СХ) и изначально был подкреплен финансово со стороны как СХ, так и партийных и комсомольских органов, министерств и ведомств. Художники, в основном члены СХ СССР, выезжали на строительство магистрали и в конечном итоге экспонировали результаты командировок на общих выставках.

ТВОРЧЕСКИЕ КОМАНДИРОВКИ КАК ПРОДОЛЖЕНИЕ ТРАДИЦИИ

Профессиональная деятельность советских художников была связана с требованием отображения действительности в рамках официального направления — соцреализма. Это и обусловило появление и развитие такой формы

работы, как творческие командировки. Идея создания выездных бригад художников была предложена группировками реалистического направления в рамках поиска пути развития искусства в 1920-х гг. и развита в 1930-х гг. в связи с деятельностью Всесоюзного кооперативного союза работников изобразительных искусств («Всекохудожник») и образованием Союза советских художников.

В послевоенные годы творческие командировки стали нормой для СХ в виде практики погружения творцов в производственную среду, в гущу важных для страны событий с целью «выработки творческого продукта» — живописных, графических и скульптурных работ. Практиковался выезд «на места» в составе групп или в индивидуальном порядке — на промышленные, сельскохозяйственные, строительные объекты, имеющие значение для экономики страны. Целей было несколько: и сбор творческого материала, и помощь в оформительской работе, и просвещение населения. Художники трудились в жестких рамках регламентации действий, контролируемых СХ СССР. Вопросы организационного, технического и финансового характера творческих командировок рядовых членов организации, как правило, напрямую не касались. Различные денежные выплаты, материальная помощь давали возможность уезжать на достаточно длительный срок и заниматься творчеством. Этому способствовала и система контракций (заключение договоров и пр.) на выполнение произведений изобразительного искусства.

Основная цель подобных поездок состояла в выполнении зарисовок, эскизов и в некоторых случаях полноценных, законченных произведений в процессе непосредственного нахождения в производственной или сельской среде. Подобная форма работы дает возможность выявления особенностей и изучения специфики рабочих процессов, погружения в мир людей труда, наблюдения за их деятельностью, духовным миром, бытом, обстановкой. Как показала практика, подобный подход включенного наблюдения эффективен, что осознавали и сами художники: «Из прокуренного окна действительно ничего не увидишь» [2, л. 4].

Особенно ярко активизировались творческие командировки в 1970-х гг. — в период актуализации темы великих строек социализма. Для подготовки к крупнейшим зональным и пятой республиканской выставке «Советская Россия» были сформированы группы художников, которые выезжали на промышленные и сельскохозяйственные предприятия, крупные стройки. Определяющей темой этих выставок была тема труда советского человека и отображение его духовного мира, и это требовало особого отношения к работе, выхода за пределы мастерских, погружения в среду. За год (с апреля 1972 г. по апрель

1973 г.) в стране были созданы 42 бригады общей численностью более 500 художников.

Экспозиция зональной выставки «Сибирь социалистическая»¹ должна была отразить четыре важные темы: энергетика, индустрия, нефть, хлеб. Художники из Сибири, сформировали четыре творческие бригады с соответствующими наименованиями: «Нефть и газопровод Сибири» (8–15 человек), «Хлеб Сибири» (художники из Барнаула, Иркутска, Новосибирска), «Энергетика Сибири» (10 человек из Иркутска и Красноярска), «Индустрия Сибири» (10 человек из Кемерово и Новосибирска). Художники отмечали, что «два года работы этих групп дают возможность судить об этой новой работе как о форме, позволяющей художнику глубоко проникать в суть событий и явлений, происходящих в жизни нашего края» [4, л. 11–12].

НАЧАЛО ПУТИ

Годом активизации внимания творческих союзов к теме БАМа можно считать 1974-й, когда вышло постановление ЦК КПСС и Совета министров СССР «О строительстве Байкало-Амурской железнодорожной магистрали». Также в г. Горьком 16–20 апреля 1974 г. в рамках традиционной недели изобразительного искусства прошло выездное расширенное заседание секретариата правления СХ РСФСР под девизом «Художники Советской России — рабочему классу», посвященное теме труда в советском изобразительном искусстве. Помимо руководящих структур СХ РСФСР в мероприятии принимали участие представители партийных организаций — Горьковского обкома и отдела культуры ЦК КПСС, а также отдела культуры Главного политического управления Советской армии и Военно-морского флота, управления изобразительного искусства Министерства культуры РСФСР. В ходе обсуждений было заявлено, что производственная тема художниками раскрывается недостаточно, поверхностно и шаблонно, произведения искусства не отражают в полной мере трудовой подвиг советского народа, не раскрывают духовный облик рабочего человека: «Советский рабочий, его жизнь и труд, его духовный облик значительно многограннее, интереснее, ярче, чем это можно видеть в картинах, портретах, графических сериях, скульптурных композициях, представленных на выставках» [5, 38а об.].

В июне 1974 г. состоялось заседание секретариата правления СХ РСФСР, посвященное рас-

смотрению различных форм участия художников в вопросе строительства БАМа. Было решено организовать две творческие группы численностью около 20 художников. Также предусматривалось, что организации (отделения СХ), расположенные в непосредственной территориальной близости от строительства, окажут строителям шефскую помощь в культурной работе.

Стоит отметить, что на протяжении ряда лет магистраль, благодаря постоянному упоминанию в медийном пространстве, а также действенной государственной помощи в обеспечении поездок и других творческих мероприятий, стала магнитом, притягивающим к себе художников. В творческих командировках на БАМе побывали художники из разных городов и регионов (Москвы, Ленинграда, Горького, Омска, Томска, Магадана, Хабаровска, Чечено-Ингушетии и др.), союзных республик (Азербайджана, Грузии, Украины, Узбекистана) и государств (ГДР, Венгрии, Монголии).

Некоторые отделения СХ РСФСР были связаны с БАМом территориально: так, например, магистраль значительной частью проходила по Иркутской области. Первый секретарь Иркутского обкома КПСС в своем докладе на IV пленуме Иркутского обкома КПСС «обратил внимание на протяженность трассы, которая пройдет по Иркутской области: из 3900 км БАМа почти 1000 км будет проложено по иркутскому участку...» [6, с. 61].

Благодаря архивным документам на примере деятельности Иркутской организации (ИРО) СХ РСФСР можно проследить, каким образом на местах художники реагировали на бамовскую тему, которая не только имела оболочку социального заказа и являлась важным показателем успешного функционирования организации для партийных и государственных органов, но и интересной, вдохновляющей и даже романтической темой, благожелательно воспринятой многими творцами, в том числе молодым поколением, начавшим свой путь в искусстве.

Работа любого отделения СХ РСФСР носила плановый характер, план разрабатывался и утверждался заранее. В план деятельности ИРО на 1975 г. была заложена организация целевых выездов художников [7, л. 5–6]. Цели командировок соответствовали основным пунктам решений вышестоящих органов: сбор творческого материала, пропаганда искусства и шефская помощь строителям в культурном секторе. К выполнению плана художники приступили в первом квартале года: 3 февраля 1975 г. на общем собрании обсуждался вопрос о формировании бамовских бригад. В результате на БАМ выехали две группы художников, созданные по подобию официально утвержденной и хорошо себя показавшей творческой группы «Энергетика Сибири».

¹ В зону «Сибирь социалистическая» в 1972–1976 гг. входили организации Союза художников Алтайского и Красноярского краев, Иркутской, Кемеровской, Новосибирской, Омской, Томской областей и Тувинской АССР (339 человек) [3, с. 51].

В докладе председателя правления ИРО СХ РСФСР за апрель 1973 г. — июнь 1975 г. отмечалось, что «художники вышли из замкнутой тиши индивидуальных мастерских, сплотились на основе творческих интересов, направив коллективный труд на решение больших общих задач, которые ставит перед нами современность» [8, л. 37]. Ключевым в этой канонической, выдержанной в духе того периода фразе было «вышли из замкнутой тиши индивидуальных мастерских». Художники 1970-х гг., особенно молодое поколение, воспитанное в мирные послевоенные годы, уже отличались от творцов 1930—1950-х гг., готовых к быстрой мобилизации и немедленному ответу на требование социального заказа. Но маховик, запущенный на расширенном заседании секретариата правления СХ РСФСР в Горьком, все же стал постепенно разгоняться, художники начали работать в выездном формате, тема БАМа постепенно все более уверенно проявлялась в иркутской живописи и графике.

Условный начальный этап работы художников на магистрали оказался достаточно плодотворным. Бамовские работы, наряду с произведениями на другие темы, были представлены на Пятой республиканской художественной выставке «Советская Россия» (ноябрь 1975 г.). Так, у В. Кузьмина, Е. Конева, Н. Житкова экспонировались работы именно бамовской тематики [9, л. 83—84]. На республиканской выставке «60 лет великого Октября» также были представлены бамовские картины: В. Тетенькин «Рассвет над Даваном», Н. Башарин «Покидаем палатки», «Новая квартира БАМа» и др. [10, л. 43].

ХУДОЖНИК И БАМ

Члены ИРО СХ РСФСР в течение 1976 г. на заседаниях правления и общих собраниях обсуждали и принимали решения, связанные с БАМом, в которые входили профессиональные вопросы, связанные с процедурой формирования и обеспечения выезжающих групп, организацией мобильной выставки по магистрали, качеством и уровнем выполненных работ.

В ноябре 1976 г. на IV съезде СХ РСФСР был поднят вопрос о подготовке к республиканской художественной выставке «Мы строим БАМ». На строительство Байкало-Амурской магистрали по инициативе Министерства культуры и СХ РСФСР, поддержанной ЦК ВЛКСМ, были направлены в творческие командировки художники из сибирских, дальневосточных организаций, областей Центральной России, из Москвы и Ленинграда, союзных республик [11, с. 2]. Был образован республиканский выставочный комитет в составе 38 человек, куда входили и иркутские художники — живописец А.И. Алексеев (замести-

тель председателя выставкома) и живописец В.С. Рогаль [12, л. 35—36].

С докладом о подготовке к выставке, посвященной БАМу, на собрании членов ИРО СХ РСФСР 1 марта 1977 г. выступил В.С. Рогаль. Он предъявил собранию график поездок творческих бригад и акцентировал внимание на важности подготовки работ на БАМе и в Усть-Илимске для юбилейных выставок [13, л. 2]. Для организации выездной работы средства запрашивались у правления головной организации СХ РСФСР. Так, в начале 1978 г. В.С. Рогаль от имени правления пишет докладную, в которой сообщает, что художники покажут в своих произведениях весь путь на западном участке — от Тайшета до Байкала и запрашивает 3000 руб. [14, л. 2]. Для подготовки к выставкам «60 лет ВЛКСМ» и «Мы строим БАМ» для молодых художников требовалось 1500 руб. [14, л. 3].

Согласно отчету за 1979 г. всего на БАМе по командировкам областных комитетов КПСС и ВЛКСМ, управления культуры и организаций СХ РСФСР побывало несколько бригад иркутских художников общей численностью 48 человек. Они посетили Усть-Кут, Звездный, Нию-Грузинскую, Магистральный, Улькан, Кунерму, Гранитный и Даван [1, с. 3]. Очевидно, что многие члены ИРО выезжали на магистраль, если брать во внимание, что в первой половине 1976 г. в ее состав входило 53 человека [3, с. 121].

Одними из первых художников, освоивших тему БАМа, была молодая семья — Владимир и Лидия Шестаковы. Владимир Федорович Шестаков в личном письме к автору статьи от 22 марта 2024 г. сообщил, что они приехали в Магистральный зимой 1976 г. по путевке обкома ВЛКСМ. Художники жили в гостинице, из-за низких температур спали в верхней одежде под одеялом. Работали в более теплом красном уголке строительно-монтажного поезда. О своей поездке Шестаковы рассказали товарищам на общем мартовском собрании ИРО в 1977 г. во время обсуждения творческого отчета художников, командированных на магистраль. В. и Л. Шестаковы сделали выставку бамовских работ, на которой экспонировались рисунки и скульптура. Выставка вызвала одобрение коллег и членов правления ИРО: «Ошарашивает обилие лиц, образов. По первому заезду в те условия, что они были, это очень хорошо. Мы всячески поддержим этих художников. За 20 дней скульптуру сделать трудно». Шестаковы сообщили, что сделали выставку в Магистральном. Отношение бамовцев к ним было хорошее, позировали «охотно, но не подолгу» из-за нехватки времени. На поездку было истрачено 240 руб. плюс расходы на материалы [13, л. 6—7]. После поездки на БАМ Л. Шестакова написала посвященные магистрали два полноформатных полотна: «Жажда» (1978—1985)

и «Дорога» (1979). В. Шестаков хранит теплые воспоминания о БАМе. Его письмо, упомянутое выше, начинается строчками: «Прошло 47 лет с той поры, когда мы поехали на БАМ. За эти годы мы повидали много разных людей, и плохих, и хороших. Но столько хороших людей в одном месте мы не встречали нигде... Мы сразу почувствовали родственные души. Лучшие люди земли русской собрались на этой стройке!»

Живя бок о бок со строителями магистрали, рисуя их портреты, плотно общаясь с ними, художники приобрели новых друзей, с уважением относящихся к искусству и таланту. Как отмечали сами мастера, это было самым сильным эмоциональным впечатлением от творческих командировок. Художник В.С. Рогаль, который проехал весь западный участок БАМа, заметил, что строители магистрали далеки от искусства, но понимают его глубоко и точно оценивают художников [11, с. 6]. Отзывы о художниках были комплиментарны. Так, легендарный начальник управления ГрузБАМСтроя А.В. Двалишвили сказал: «Ваши произведения раскрыли новые качества во всех нас, они показали нас такими, какими мы себя или не знали, или не сумели узнать...» [11, с. 1].

Художники появлялись в труднодоступных местах, в удаленных точках, где шло строительство. Отличие творческих командировок на БАМ от поездок на крупные промышленные предприятия страны состояло в том, что строительство магистрали не имело постоянной географической привязки, оно охватывало многие километры сложного, порой непроходимого ландшафта, и уже само появление человека с этюдником вызывало неизменное удивление и интерес. Процесс и результат работы художника приобщали людей к прекрасному. «Уже готовые листы стояли тут же, рядом с мольбертом, и рассматривать их приходили многие жители Кунермы. Осторожно перебирали портреты своих приятелей, удивляясь и по-детски недоумевая: как точно удалось молодому художнику подметить в человеке главную его суть» [11, с. 4]. В Кунерме художники делали уличную выставку — под открытым небом, прикрепив работы к стене дома. С гордостью они рассказывали, что, несмотря на мелкий дождик и идущую в это же время интересную трансляцию международного футбольного матча по радио «Маяк», посмотреть картины пришел весь поселок. «А один из рабочих сказал: “Топор и мастерок держать может каждый, а вот картину создаст только художник...”» [11, с. 6]. Художников строители ждали, с ними дружили, причем дружба длилась многие годы. «Приезжайте чаще, рисуйте больше» — эта фраза красной нитью проходила через отзывы посетителей выставки «Мы строим БАМ» (1979, Иркутск) [11].

ПРОБНЫЙ ШАР

Областная выставка иркутских художников «Художники о БАМе» открылась в ноябре 1978 г. в залах Иркутского областного художественного музея. Она являлась прелюдией к предстоящей республиканской выставке «Мы строим БАМ» и рассматривалась как этапный момент и своеобразный отчет художников перед советскими и партийными областными организациями за средства, выделенные на создание по творческим договорам произведений по теме «Мы строим БАМ». Отмечалось, что «в облисполкоме есть мнение разносторонне показать творческие материалы художников по этой выставке: картины, пейзажи, портреты, рисунки, зарисовки, т. е. полный рассказ и отношение художников к стройке века» [15, л. 62].

Заблаговременно работал выставком ИРО СХ РСФСР, который отметил общее удовлетворительное состояние, но вынес замечания отдельным художникам, например за затягивание сроков сдачи работ. Подход был достаточно мягок — было решено «не казнить» тех авторов, кто не успевал завершить картину [15, л. 68]. Острую полемику вызвал вопрос соответствия работ бамовской тематике выставки. До сих пор существует практика наполнения объема выставки наряду с произведениями, строго отвечающими заявленной теме экспозиции, работами на косвенную или отвлеченную тематику. Художники спорили — показывать только бамовские работы или, исходя из опасения, что часть полноразмерных картин еще не завершена, а обилие бамовских этюдов только ухудшит качество экспозиции, дополнить ее произведениями, которые в целом «отвечают духу Сибири». В конечном итоге решили, что не должно быть никакой фальсификации, подделок под бамовскую тематику, а также слабых работ.

На выставке «Художники о БАМе» было представлено 150 работ 49 авторов. В ее обсуждении принимали участие строители магистрали [16]. Каталог выставки вышел в 1980 г. и назывался «Выставка. Иркутские художники о БАМе». Изменение названия выставки с конкретно-утвердительного «Мы строим БАМ» на более мягкое имеет свою интригу, в основе которой лежали неуверенность самих художников и перестраховочные настроения властных структур. Бамовская тема была специфичной, разнообразной и динамичной, «не затвердевшей», не укладывающейся в единую определенную канву. Творческие подходы к ней отличались от формата соцреализма предыдущих десятилетий и тяготели скорее к индивидуализму и романтическим трактовкам. Реакцию партийных структур и рядового зрителя было сложно предугадать. Иркутские художники вообще критично относились к своим работам. Так, в 1976 г. А.И. Алексеев на обсуждении выставки, по-

священной XXV съезду КПСС, отметил: «Я хочу сказать о теме, которую мы планируем, — это выставка, посвященная БАМу. <...> Если говорить объективно, то нет еще ни одной работы, по-настоящему великой. В основном — бытовизм и серость» [2, л. 1]. Несмотря на то что после 1976 г. появились качественные произведения, настороженность и сомнения у художников все же остались.

Первоначальное название выставки «Мы строим БАМ» заменили по предложению В.С. Рогалю на более обтекаемое — «Художники о БАМе» [15, л. 70]. По сути, это было просто формальное согласие со спущенным сверху решением. В.С. Рогаль так объяснил ситуацию во время своего отчетного доклада: «У некоторых наших руководителей появилось сомнение о состоятельности такой выставки. Это и вызвало большие споры, и этот спор был разрешен названием выставки — вместо “Мы строим БАМ” вынести специальное решение — назвать выставку “Художники о БАМе”. Что вызвало удивление у самих строителей, которые приняли участие в обсуждении нашей выставки. А некоторая часть художников и искусствоведов так и говорили: “Выставка не удалась”. Этим и создало определенное мнение общественности. Мы даже постеснялись на эту выставку пригласить секретарей обкома, которые очень много оказали нам помощь в работе на БАМе. Позже первый секретарь обкома КПСС товарищ Банников Н.В. сказал в адрес правления: “Это ваша большая недоработка — не показать нам выставки”. Но это было позже, а тогда начала угасать вера, что наши работы что-то стоят, что они достойны быть на республиканской выставке “Мы строим БАМ”» [17, л. 35].

Изменение названия выставки являлось компромиссным решением, снижением ее статуса и, соответственно, вектора и силы критики — выставка позиционировалась как подготовительный этап к большому мероприятию. Да и что считать удачными работами по бамовской тематике, когда точных критериев выработано еще не было, как и оценок официальных критиков? Крупная республиканская выставка в Улан-Удэ «Мы строим БАМ» расставила точки над «и», разрешив все сомнения: работы иркутских художников имели очевидный успех, сомневаться в их качестве было уже невозможно. Отбор шел через жесткое сито авторитетного республиканского выставкома, и практически все произведения иркутян были приняты: «У 65 художников отобрали 184 работы. Мы вместе с бурятскими художниками составили основу республиканской выставки “Мы строим БАМ”, когда о наших художниках стали говорить и писать» [17, л. 35].

В целом в результате плодотворной работы на БАМе иркутские художники получили награды различного уровня. Так, Центральный комитет ВЛКСМ, Министерство культуры РСФСР и Союз художников РСФСР присудили премии: первую —

А. Алексееву за серию портретов строителей БАМа; вторую — В. Рогалю за серию пейзажей Байкало-Амурской магистрали; третью — В. Смагину за работы «БАМ шагает» и «На Даване» [17, л. 36]. За цикл «Стройки Сибири», куда вошла литографическая серия «Северо-Байкальский тоннель», А.М. Муравьев стал лауреатом Всесоюзной премии Ленинского комсомола (1979). Поощрительные премии получили С. и В. Лозинские. Многие иркутские художники за работы о БАМе были отмечены премиями, дипломами и грамотами. Активной молодежи даны рекомендации для вступления в СХ РСФСР. Были отмечены работы молодых художников: В. Жемерикина, А. Юшкова, А. Шелтунова, Л. Петрова, Н. Башарина, Л. Шестаковой и др.

ИТОГИ РАБОТЫ

Основными выставками, посвященными БАМу, можно считать республиканскую выставку в г. Улан-Удэ (1979) и всероссийскую художественную выставку «Художники Советской России — БАМу» в Чите (1984–1985).

Во время выездного IV пленума правления СХ РСФСР в Улан-Удэ 10 апреля 1979 г. была торжественно открыта республиканская выставка «Мы строим БАМ» в Республиканском художественном музее им. Ц.С. Сампилова. Особо указывалось, что эта выставка — продолжение, принятие эстафеты «от больших тематических выставок тридцатых годов, таких как “Урал — Кузбасс в живописи”, “Социалистическое земледелие” (обе 1936 г.)» [18, с. 7]. Общее число участников выставки составило 960 человек, среди которых не только художники РСФСР, но и Азербайджанской, Грузинской, Украинской, Узбекской ССР. На выставке экспонировалось около 2 тыс. работ: живопись, скульптура, графика, плакат, декоративно-прикладное и народное искусство; декорационное искусство театра и кино.

Несмотря на то что выставка была посвящена БАМу и основное ядро экспозиции занимали работы, отражающие тему строительства магистрали, некоторые работы никак не относились к этой теме: например, присутствовал раздел, посвященный кино и театру. Подобный расширенный подход дал возможность привлечения для участия в республиканской выставке большего числа художников, в том числе имеющих авторитет и высокие звания, но не бывавших на БАМе и не разрабатывавших эту тему. Это был позитивный для всех момент: участие в подобной выставке благотворно сказывается и на наполнении обширной экспозиции, и на местном зрителе, и на послужном списке самих мастеров. Репродукции экспонировавшихся работ можно увидеть в альбоме «Всероссийская художественная выставка “Мы строим БАМ”» [18].

Республиканская выставка не ограничилась рамками Бурятии, а фактически стала передвижной. В мае 1979 г. на заседании бюро Иркутского обкома КПСС принято решение о проведении в Иркутске с 1 июня по 1 июля 1979 г. республиканской художественной выставки «Мы строим БАМ». Ответственность за организацию и проведение выставки была возложена на управление культуры обл. исполкома и ИРО [19, л. 13]. В отличие от пробной выставки «Художники о БАМе», это было уже полновесное, триумфальное мероприятие художников, на всероссийском уровне доказавших свой талант и состоятельность. Не очень большие залы Иркутского областного художественного музея не могли вместить все 2 тыс. работ, бывших в экспозиции в Улан-Удэ, поэтому были выставлены 176 работ 65 иркутских художников. Весь объем республиканской выставки должен был экспонироваться на третьем этапе — в Центральном выставочном зале «Манеж» в Ленинграде [11]. Успех иркутской выставки был очевиден: ей посвящена не просто заметка или статья в газете, а весь специальный выпуск газеты «Восточно-Сибирская правда» (июль 1979 г.), напечатанный на качественной глянцевой бумаге. Секретарь Союза художников РСФСР А.И. Алексеев похвалил: «Общее впечатление от выставки — ее оптимизм, дух современности, свежесть и ненадуманность сюжетов» [11, с. 4].

Еще одно крупное мероприятие — Всероссийская художественная выставка «Художники Советской России — БАМу» — прошло в Читинском художественном музее с октября 1984 г. по январь 1985 года. В Ленинграде в 1987 г. был выпущен художественный альбом «БАМ построен», содержащий репродукции работ выставки [20]. Составителем являлась М.В. Хабарова, автором текста — И.И. Соктоева. Подчеркивались различия двух крупных выставок: на первой — республиканской выставке в Улан-Удэ работы художников отражали стремление открыть для себя новый мир, динамику покорения природы людьми и техникой, а на второй выставке очевидна «основательность достигнутых трудовых успехов». В экспозиции преобладал «индустриальный пейзаж с его ритмическим пульсом» [20, с. 14, 15].

Работы на бамовскую тематику отложились в фондах художественных и краеведческих музеев, частных коллекциях и архивах. Они разнообразны, неоднородны и по манере исполнения, и по предложенным сюжетам, но в целом вполне отвечают основному посылу государственного заказчика — прославлять героический трудовой подвиг советского народа. Руководство СССР очень хорошо понимало важную роль искусства как для настоящего, так и для будущего страны. Генеральный секретарь ЦК КПСС Л.И. Брежнев на XXV съезде КПСС сказал: «Талантливое произведение литературы или ис-

кусства — это национальное достояние. Мы хорошо знаем, что художественное слово, переливы красок, выразительность камня, гармония звуков вдохновляют современников и передают потомкам память сердца и души о нашем поколении, о нашем времени, его тревожениях и свершениях» [12, л. 37–38].

Несмотря на разнообразие бамовских работ, можно попытаться условно выделить несколько опорных точек для упорядочения обширного объема произведений художников из различных областей страны:

- ♦ тема труда, трудовых процессов, будней и праздников строительства (А.М. Знак «Парни из Кунермы», В. Жемерикин «Серебрянные рельсы» и др.);

- ♦ изображение техники (А.А. Яковлев «Монтаж главного проходческого щита Северомуйского тоннеля на БАМе», В.А. Смирнов «Мостостроители»);

- ♦ этапы «очеловечения» дикого ландшафта (В.А. Емельянов «Потревожили. Таежник», С.И. Петухов «Вечер в Ургале», Ю.А. Земсков «Звездный строится» и др.);

- ♦ пейзажи индустриальные и традиционные (М.С. Обмыш-Кузнецова «Нефтехим», В.Ф. Пантелеев «Золотая тайга»);

- ♦ тема дороги (пути) (Н.Н. Чувахин «На трассе БАМа», Н.Е. Наврошь «База геологов»);

- ♦ взаимоотношения людей, их быт (В.Д. Пинигин «Играют свадьбу»; В.Ф. Жемерикин «Палатка “Эстония”», А.О. Цыбикова «Гуджекит. 2 апреля»);

- ♦ портреты (А.И. Алексеев «Портрет строителя БАМа Василия Тузенко», Г.Е. Новикова «Портрет инженера-конструктора В.А. Распопина», Н.П. Башарин «Король. Девушка в накомарнике»);

- ♦ этнические мотивы (Н.Е. Баранчук «Дети Севера», В.С. Карамзина «Тюсюлге»);

- ♦ работы ассоциативного характера, в основном лежащие в плоскости декоративно-прикладного искусства (В.И. Касаткин «БАМ», Б.Т. Бычков «БАМ строится»).

Плакат занимал особую эстетическую нишу и присутствовал в экспозициях выставок, посвященных строительству магистрали.

Очевидно, что в отражении строительства БАМа на первое место вышла тематическая картина. Это представляется важным для развития регионального изобразительного искусства в свете кризисной ситуации начала 1970-х гг., о которой говорили сами художники: «В Сибири почти отсутствует серьезная тематическая картина. Мало хороших портретов. Внешне все благополучно с пейзажем, но пейзажа-картины почти нет...»; в графике «дело обстоит лучше», но большинство разрабатывает «лишь общие типы композиции и типовые же пространственные решения» [21, л. 18].

Строительство магистрали инициировало появление большого количества произведений изобразительного искусства, связанных с производственной

тематикой. Выездная форма работы — оплаченные творческие командировки, а также договоры на создание художественных произведений с выплатами за труд художника продемонстрировали эффективность подхода в рамках социального творческого заказа и дали возможность максимального погружения в тему. Эти обстоятельства дали толчок для появления значительных, серьезных работ, которые, в свою очередь, инициировали карьерный и профессиональный рост по линии СХ.

Тема БАМа стала неактуальной после завершения строительства и последующих глобальных изменений в стране. Творческие союзы претерпели трудности и различные метаморфозы, массовые творческие командировки на крупные стройки страны остались в прошлом. Но действительно — большое видится на расстоянии, и спустя полвека мы можем зримо прикоснуться к эпохе динамичных преобразований незаселенных территорий, к ярким моментам строительства железной дороги в сложнейших условиях Сибири и Дальнего Востока, к энтузиазму и молодости поколения, гордо именующего себя «бамовцами», чьи вдохновенные, яркие образы стали доступны взорам следующих поколений благодаря искусству и таланту современников — мастеров советского изобразительного искусства.

Список источников

1. Иркутские художники о БАМе : выставка : каталог / сост. А.И. Шинковой. Иркутск : [б. и.], 1980. 18 с.
2. Протоколы общих собраний и документы к ним // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 156. 23 л.
3. Работа правления Союза художников РСФСР : ноябрь 1972 — ноябрь 1976 г. Ленинград : Художник РСФСР, 1976. 126 с.
4. Протокол отчетно-выборного и общего собрания и документы к нему // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 127. 37 л.
5. Переписка с правлениями Союза художников СССР и РСФСР по основной деятельности // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 141. 90 л.
6. Зуляр Р.Ю. Деятельность партийных организаций Иркутской области в послевоенный период строительства БАМа // Западный участок БАМа: прошлое, настоящее и будущее : очерки истории, географии культуры : К 50-летию Байкало-Амурской магистрали / науч. ред. Ю.А. Зуляр. Иркутск, 2023. 367 с.
7. Годовой план работы на 1975 г. // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 148. 6 л.
8. Протоколы отчетно-выборного и общих собраний и документы к ним // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 146. 59 л.
9. Переписка с правлениями Союзов художников СССР и РСФСР по основной деятельности // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 152. 85 л.
10. Переписка с правлениями Союзов художников СССР и РСФСР по основной деятельности // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 172. 52 л.
11. Восточно-Сибирская правда : газета. 1979. Июль. Специальный выпуск. 8 с.
12. Переписка с правлениями Союза художников СССР и РСФСР по основной деятельности // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 161. 83 л.
13. Протоколы отчетно-выборного и общих собраний и документы к ним // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 166. 55 л.
14. Переписка с правлениями Союзов художников СССР и РСФСР по основной деятельности // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 181. 48 л.
15. Протоколы заседаний правления // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 176. 90 л.
16. Верещагина С. Художники о БАМЕ // Восточно-Сибирская правда. 1978. 30 ноября. № 274. С. 4.
17. Протоколы отчетно-выборного и общих собраний и документы к ним // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 184. 76 л.
18. Мы строим БАМ : Всероссийская художественная выставка : альбом / сост., авт. текста М.В. Хабарова. Ленинград : Художник РСФСР, 1980. 142 с.
19. Протоколы заседаний бюро обкома КПСС с № 6 по № 8 за май // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 127. Оп. 106. Д. 21. 105 л.
20. БАМ построен : по материалам Всероссийской художественной выставки «Художники Советской России — БАМу» : альбом / авт. вступ. ст. И.И. Соктоева ; сост. М.В. Хабарова. Ленинград : Художник РСФСР, 1987. 120 с.
21. Протоколы общих собраний и документы к ним // Центр документации новейшей истории — филиал Государственного архива Иркутской области (ЦДНИ ГАИО). Ф. 2802. Оп. 2. Д. 121. 38 л.

The Artists and BAM: "Come and Draw, Again and Again"

Yana Yu. Lisitsina

Irkutsk State University, 1 Karla Marksa Str., Irkutsk,
664003, Russia
ORCID 0000-0002-3547-587X; SPIN 8094-6233;
vaslis@mail.ru

Abstract. Soviet fine art contains a large number of works with industrial themes, including those devoted to the great construction sites of socialism. The construction of the Baikal-Amur Mainline (BAM) influenced the country's development not only in economic and social aspects, but also had a direct impact on the cultural background, giving a new impetus to the activity of creative unions and the emergence of works of various types of art. The BAM theme is talentedly reflected in the creative field of Soviet fine arts. The appearance of numerous pictorial, graphic, sculptural, decorative and applied works was facilitated by the travelling format of artists' work – creative business trips. Artists travelled to BAM construction sites, witnessing and participating in everyday life and holidays. Thanks to their inclusion and immersion in the environment, the masters of fine arts created works of various genres that accurately and vividly reflected the moments of the construction of the railway. Subsequently, the works were presented at various exhibitions. Nowadays, preserved in museum and private collections, they are an invaluable aesthetic and historical contribution to understanding the spirit and character of that era. The study of the activities of the Union of Artists of the USSR (as a whole as a regulator) and its branch represented by the Irkutsk Organisation of the Union of Artists of the RSFSR (as one of the local executors) is essential for understanding the effective mechanism of fulfilling the social order related to the representation of the global events of the 1970s for the Soviet state. The Irkutsk organisation of the RSFSR Union of Artists was territorially connected with the western section of BAM, and the archival documents provide an opportunity to comprehend the peculiarities of the microstructure's activity in the conditions of the targeted work of the entire Union of Soviet artists on the BAM theme.

Key words: BAM, Soviet art, Irkutsk region, Irkutsk Organisation of the Union of Artists of the RSFSR, creative trips, art history, fine and applied arts.

Citation: Lisitsina Ya.Yu. The Artists and BAM: "Come and Draw, Again and Again", *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 516–525. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-516-525.

References

1. Shinkovoi A.I. (ed.) *Irkutskie khudozhniki o BAME: vystavka: katalog* [Irkutsk Artists About BAM: exhibition: catalogue]. Irkutsk, 1980, 18 p.
2. Minutes of General Meetings and Related Documents, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 156, 23 p. (in Russ.).
3. *Rabota Pravleniya Soyuza khudozhnikov RSFSR: noyabr' 1972 – noyabr' 1976 gg.* [The Activity of the Board of the Union of Artists of the RSFSR: November 1972 – November 1976]. Leningrad, Khudozhnik RSFSR Publ., 1976, 126 p.
4. Minutes of the Report-Election and General Meetings and Related Documents, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802. Op 2, fol. 127, 37 p. (in Russ.).
5. Correspondence with the Boards of the Union of Artists of the USSR and RSFSR on the Main Activities, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 141, 90 p. (in Russ.).
6. Zular R.Yu. The Activity of Party Organisations of Irkutsk Region in the Postwar Period of BAM Construction, *Zapadnyi uchastok BAMA: proshloe, nastoyashchee i budushchee: ocherki istorii, geografii kul'tury: K 50-letiyu Baikalo-Amurskoi magistrali* [The Western Section of BAM: Past, Present and Future: Essays of History, Geography of Culture: To the 50th Anniversary of the Baikal-Amur Mainline]. Irkutsk, 2023, 367 p. (in Russ.).
7. Annual Work Plan for 1975, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 148, 6 p. (in Russ.).
8. Minutes of the Report-Election and General Meetings and Related Documents, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 146, 59 p. (in Russ.).
9. Correspondence with the Boards of the Unions of Artists of the USSR and RSFSR on the Main Activities, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 152, 85 p. (in Russ.).
10. Correspondence with the Boards of the Unions of Artists of the USSR and RSFSR on the Main Activities, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 172, 52 p. (in Russ.).

11. *Vostochno-Sibirskaya pravda: gazeta* [The East Siberian Truth: newspaper]. 1979, July, special issue, 8 p.
12. Correspondence with the Boards of the Unions of Artists of the USSR and RSFSR on the Main Activities, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 161, 83 p. (in Russ.).
13. Minutes of the Report-Election and General Meetings and Related Documents, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 166, 55 p. (in Russ.).
14. Correspondence with the Boards of the Unions of Artists of the USSR and RSFSR on the Main Activities, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 181, 48 p. (in Russ.).
15. Minutes of Board Meetings, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 176, 90 p. (in Russ.).
16. Vereshchagina S. Artists About BAM, *Vostochno-Sibirskaya Pravda* [The East Siberian Truth]. 1978, November 30, no. 274, p. 4. (in Russ.).
17. Minutes of the Report-Election and General Meetings and Related Documents, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 184, 76 p. (in Russ.).
18. Khabarova M.V. (ed.) *My stroim BAM: Vserossiiskaya khudozhestvennaya vystavka: al'bom* [We Are Building BAM: All-Russian Art Exhibition: album]. Leningrad, Khudozhnik RSFSR Publ., 1980, 142 p.
19. Minutes of the Meetings of the Bureau of the Regional Committee of the CPSU from no. 6 to no. 8 for May, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 127, aids 106, fol. 21, 105 p. (in Russ.).
20. Soktoeva I.I., Khabarova M.V. (eds.) *BAM postroen: po materialam Vserossiiskoi khudozhestvennoi vystavki "Khudozhniki Sovetskoi Rossii – BAMU": al'bom* [BAM Is Built: Based on the Materials of the All-Russian Art Exhibition "Artists of Soviet Russia Painting BAM: album]. Leningrad, Khudozhnik RSFSR Publ., 1987, 120 p.
21. Minutes of General Meetings and Related Documents, *Tsentr dokumentatsii noveishei istorii – filial Gosudarstvennogo arkhiva Irkutskoi oblasti* [Centre for Documentation of Contemporary History – Branch of the State Archive of the Irkutsk Region], coll. 2802, aids 2, fol. 121, 38 p. (in Russ.).

НОВИНКА



Долгодрова Т.А. Каталог переплетов Якоба Краузе и мастеров его круга.

Ч. 4 / Т.А. Долгодрова ; Российская государственная библиотека, научно-исследовательский отдел редких книг (Музей книги). Москва : Пашков дом, 2024. 335 с. : ил. (Коллекции Российской государственной библиотеки).

В отделе редких книг РГБ, кроме единого монолитного собрания переплетов самого прославленного немецкого переплетчика XVI века Якоба Краузе (1526/27–1585) и переплетов, сделанных в его стиле учениками и последователями, хранится еще более 400 таких переплетов, распыленных в фонде книг XVI в. НИО редких книг (Музея книги). В части 1 каталога был описан 381 переплет, в части 2 – 255 переплетов, в части 3 – 197 и в последней, заключительной части 4 – 127 переплетов. Все эти книги поступили в 1946 году в Государственную библиотеку СССР им. В.И. Ленина (ныне РГБ) в составе перемещенных культурных ценностей. Данное издание посвящено описанию переплетов работы Якоба Краузе, его ученика Каспара Мойзера (1550–1593) и мастеров его круга и является продолжением серии книг «Коллекции Российской государственной библиотеки». В иллюстрированный каталог вошли атрибуция переплетов, библиографические описания изданий, снабженные переводом на русский язык имен авторов, издателей и названий книг.

Подробная информация:

Российская государственная библиотека, Издательство «Пашков дом»
119019, Москва, ул. Воздвиженка, д. 3/5
Тел.: +7 (495) 695-59-53, +7 (499) 557-04-70, доб. 26-46
Pashkov_Dom@rsl.ru, sale.pashkov_dom@rsl.ru
www.rsl.ru/pashkovdom

УДК 75.046(092)Колчин А.М.
ББК 85.103(2=411.2)52-8Колчин А.М.
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-526-539

А.Л. ПАВЛОВА

АЛЕКСАНДР МАКСИМОВИЧ КОЛЧИН — ЦЕРКОВНЫЙ ХУДОЖНИК ЭПОХИ КЛАССИЦИЗМА

Анна Леонидовна Павлова,
Научно-исследовательский институт
теории и истории изобразительных искусств
Российской академии художеств,
отдел словаря художников,
заведующая
Пречистенка ул., д. 21,
Москва, 119034, Россия

кандидат искусствоведения,
ORCID 0000-0002-3651-8448;
SPIN 2525-3780
annapava@yandex.ru

Реферат. Церковное искусство Нового времени — одна из наиболее динамически развивающихся сфер современного российского искусствознания. Постоянный процесс восстановления и реставрации храмов требует научного подхода и документального обоснования. Художественные достоинства церковного искусства эпохи классицизма высоко оценены специалистами, однако биографии мастеров стенного письма и иконописи публикуются редко и известны мало. Изучение биографий и творчества живописцев, полностью посвятивших себя храмовой декорации, важны для составления объективной картины русской культуры XIX века.

Александр Максимович Колчин (1812–1866) родился и вырос в Ярославле, состоял в штате мастеров архиерейского дома, получил звание некласного художника в Императорской Академии художеств (Академии художеств) в Санкт-Петербурге, работал в шести сельских и нескольких городских церквях Ярославской губернии, поновлял росписи в Вологде и расписывал новую церковь в Кашине Тверской губернии. В настоящей статье впервые собраны воедино все имеющиеся сведения о живописце, рассеянные в разных изданиях; публикуются новые архивные документы и анализируется творчество художника в контексте стилистики классицизма. В научный оборот вводятся документы из личного дела А.М. Колчина из Российского государственного исторического архива, сообщающие, что мастер писал портреты с натуры, о местонахождении которых пока ничего не известно. Несмотря на то что сохранившихся работ А.М. Колчина немного, они демонстрируют высокое мастерство живописца, которое было документально подтверждено взыскательным советом Академии художеств в 1853 году. А.М. Колчина отличали знание древнерусских источников церковного искусства и полная осведомленность в его богословском и богослужебном смысле; свободное владение основами академического рисунка и мастерское умение сочетать стенопись с архитектурными формами; широкий

диапазон сюжетных композиций и изображений отдельных фигур.

Статья позволяет расширить корпус сведений о художнике и его произведениях и может служить основой для дальнейших исследований.

Ключевые слова: А.М. Колчин, церковное искусство, программы росписей, архиерейские живописцы, стенопись, архитектурные формы, сюжетные композиции, XIX в., классицизм, искусствоведение, изобразительное искусство, архитектура.

Для цитирования: Павлова А.Л. Александр Максимович Колчин — церковный художник эпохи классицизма // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 526–539. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-526-539.

Александр Максимович Колчин (1812–1866) — представитель церковного направления в русском искусстве XIX в., долгое время находившегося вне интересов специалистов. Сравнительно недавно храмовая живопись XIX в. стала постепенно выходить из тени забвения, удивляя исследователей своими достижениями [1]. В настоящее время мастера этого круга все чаще удостоиваются внимания в специальной научной литературе [2]. Изучение иконописи и стенописи всего синодального периода (в том числе в регионах), многочисленные реставрационные и восстановительные работы обнаруживают высокий профессиональный и художественный уровень памятников XIX в. [3; 4]. Однако существует проблема атрибуции произведений мастеров церковных искусств: основная часть их работ не подписана, а соотнести архивные сведения с сохранившимися иконами и росписями крайне сложно. Можно сказать, что поиск биографических данных и натурное изучение стенописи или иконописи развиваются параллельно, лишь изредка пересекаясь в некоторых публикациях.

Значительная часть церковного художественного наследия XIX в. остается безымянной, а архивные документы лишены привязки к описанным в них реальным памятникам, которые не сохранились или не изучены. Если музейные и частные собрания икон составляют счастливые исключения [5], то стенопись атрибутирована гораздо меньше. Как отметили Р.Ф. Алитова и Т.Л. Никитина в предисловии к каталогу ростовской церковной монументальной живописи, «в подавляющем большинстве монументальные росписи XVIII — начала XX века остались анонимными» [6, с. 12]. Это касается и основной части произведений рассматриваемого времени.

Новые издания, включающие полные научные описания монументальной живописи XIX в., единичны, а доля памятников стенописи этого времени в них незначительна [7].

А.М. Колчин известен в первую очередь как создатель церковных росписей, но, как и другие живописцы его круга, он писал иконы и, вероятно, портреты (доподлинно известно об одном из них). Творчество и биография художника — яркая и характерная страница русской культуры, важная составляющая общей картины отечественного искусства. Каждый новый факт, относящийся к жизни подобных мастеров церковной стенописи, необычайно интересен и ценен с исследовательской точки зрения. Например, в 2023 г. И.В. Крыловым были открыты имена и биографии ряда мастеров Тверского края, в частности Михаила Ивановича Тыранова, что трудно переоценить [8]. П.С. Иванов подготовил и прочитал основанные на новых архивных данных курсы лекций о художественной жизни уездных городов Тверского края [9] и о живописцах тверского архиерейского дома [10]. Обширный материал для исследователей дают издания словарей мастеров церковных искусств, мало известных ранее [11; 12].

Творческое наследие А.М. Колчина мало изучено: росписи очень пострадали от времени, от многих из них сохранились только фрагменты, которые пока трудно с уверенностью точно соотносить с именем художника; иконы и другие возможные работы — неизвестны. Однако если сравнивать его с другими мастерами XIX в., работы которых вообще не сохранились, то можно сказать, что произведения А.М. Колчина все-таки дошли до наших дней, и на общем фоне ему повезло: в упомянутом выше труде Р.Ф. Алитовой и Т.Л. Никитиной А.М. Колчин назван среди известных мастеров [6, с. 12]. Его биография приведена в словаре А.И. Шемякина, который используется в основном специалистами [11, с. 78–79].

Высокая оценка, данная А.М. Колчину в ряду мастеров церковного искусства, определяет необходимость посвятить отдельную публикацию сведениям о нем, обнаруженным в ранее неизвестных документах, что и стало основной задачей настоящей статьи. Так, при подготовке очередного тома «Свода памятников архитектуры и монументального искусства» появилась новая информация о работе художника в Тверской губернии [13, с. 82–83], однако формат энциклопедического издания не позволил тогда детально рассмотреть содержавшие ее документы.

Факты биографии А.М. Колчина, в частности вопрос о том, почему ярославский мастер был назван в контракте «художником Императорской академии», удалось уточнить в личном деле художника [14], хранящемся в Российском государственном историческом архиве (РГИА) в Санкт-Петербурге,

что составляет научную новизну настоящей статьи¹. Документы этого дела 1852–1853 гг. впервые публикуются автором в приложении после основного текста статьи. Их информационную ценность повышает существующая в общедоступных электронных источниках путаница в биографических данных самого А.М. Колчина и его сына.

Главной целью настоящей статьи, которая не может вместить всех аспектов, касающихся произведений А.М. Колчина, является попытка объединить рассеянные в различных изданиях сведения о нем, создать более полное представление о художнике и с помощью биографических данных найти место мастера в истории русского искусства. Важные сведения, содержащиеся в контрактах, требуют интерпретации и осмысления в контексте художественной стилистики рассматриваемого времени, что также входит в задачи данной публикации. Актуальность статьи обусловлена необходимостью немедленных мер для сохранения наследия мастеров XIX века. Фрагменты его стенописи нуждаются в спасении. Живопись постоянно разрушается и требует консервации, реставрации и изучения: рассмотрение биографии художника, значения творчества для отечественного искусства способствует изменению отношения к его работам.

Александр Максимович Колчин родился, скончался и был похоронен в Бутырской слободе на окраине Ярославля, где жили штатные служители архиерейского дома, к которым относился и его отец — Максим Андреевич Колчин (1788–1850) [11, с. 78]. Уникальность Бутырской слободы для истории искусства состоит в том, что в ней, в приходе церкви Донской иконы Богоматери в конце XVIII — первой половине XIX в., одновременно жили представители разных иконописных династий Ярославля, что выяснилось А.И. Шемякиным в ходе работы над «Словарем мастеров художественных ремесел»: «Среди наиболее интересных и неожиданных результатов работы над словарем можно назвать выявление целой плеяды иконописцев... являвшихся прихожанами одного храма. Оказалось, что с церковью Донской иконы Богоматери связаны судьбы более чем полутора десятков активно работавших художников — это Холщевников Андрей Денисов, Коромыслов Николай Антонов, Мухин Ефим Сергеев, отец и сын Годуновы, династии Бобровых, Колчиных, Кузнецовых» [11, с. 475]. Таким образом, не только сам Ярославль являлся крупнейшим ху-

дожественным центром в XIX в., но внутри города существовали особый район и приход, где были сосредоточены представители разных иконописных семей [15]. Факт существования Бутырской (или Ново-Федоровской) слободы, как иногда она именуется в документах [11, с. 475], где могли работать, встречаться и общаться иконописцы, способствовал росту и развитию уровня их мастерства и творческой активности. Слобода, в которой компактно жили потомственные художники на протяжении ряда поколений, была в эпоху классицизма одним из крупнейших в русской истории центров передачи живой древнерусской иконографической традиции. В это время существовали и другие широко известные центры иконописи: Палех, Холуй, старообрядческие села в Поволжье и на Севере, Романов, Борисоглебск и пр. [5, с. 125–174]. Однако близость иконописной слободы к Ярославлю — одному из самых ярких русских городов позднего средневековья — ставит ее особняком: укореняет в мощной древнерусской традиции и возвышает до столичного масштаба.

В семье А.М. Колчина были иконописцы, в частности его двоюродный дядя — Яков Матвеевич Колчин (1797–?), учившийся с 1810 г. у известного мастера А.Д. Холщевникова [11, с. 79]. Таким образом, уже по месту своего рождения А.М. Колчин принадлежал к художественной среде, в которой его родители могли легко найти ему учителя. Учение в иконописных мастерских, неразрывная связь с детства с семьями живописцев и служителей архиерейского дома органично вливались в дальнейшую профессиональную деятельность А.М. Колчина. Жизнь церковного мастера была подчинена определенному ритму, без привычки к которому трудно было состояться в профессии: например, зимой нужно было писать иконы и жить дома, а в теплое время года — расписывать церкви, бывая дома только по большим праздникам [5, с. 131].

В 1835–1836 гг. контракты на роспись трех церквей молодой А.М. Колчин (которому тогда было 23–24 года), подписывал совместно с Ефимом Сергеевым Мухиным (1806–1879), тоже родившимся и жившим в Бутырской слободе [11, с. 97–99], который за свою долгую жизнь выполнил множество разнообразных икон и росписей, был мастером иконописного цеха, имел работников и учеников [11, с. 97].

В 1835 г. А.М. Колчин заключил первый известный исследователям контракт, приблизительно в это время у них с супругой Серафимой Семеновной родился сын Александр, будущий художник [16, с. 224]. Вполне вероятно, что в предшествующий длительный период раннего творчества А.М. Колчина он работал среди мастеров, чьи имена не указывались в контрактах.

¹ Автор приносит сердечную благодарность коллегам и сотрудникам отдела словаря художников Научно-исследовательского института теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств (НИИ РАХ) Л.В. Пуликовой и П.Н. Исаеву, давшим ценные консультации при работе над статьей.

НАЧАЛО ТВОРЧЕСКОГО ПУТИ

Первый известный храм, в котором А.М. Колчин работал совместно с Е.С. Мухиным, — церковь Ильи Пророка в селе Ильинском (Поречье, ныне — в Угличском районе Ярославской области) Ярославской губернии [17]. Церковь дошла до наших дней, однако ее росписи не сохранились: в настоящее время стены внутри полностью побелены. А.И. Шемякин опубликовал контракт на роспись, в котором подробно изложены программа и обстоятельства создания росписи [11, с. 458–459]. С одной стороны, содержание этого документа типично для рассматриваемой эпохи, с другой — включает специфические детали, относящиеся именно к данному храму. Так, 23-летний А.М. Колчин именуется «служителем архиерейского дома», то есть с точки зрения творческой работы он по статусу превосходил Е.С. Мухина, который, хотя и был старше на шесть лет, подписывался как «крестьянин Бутырской слободы».

Контракт был заключен между художниками и благочинным округа, к которому относился приход села Ильинского, Гавриилом Иоанновым Соболевым вместе с церковным старостой Василием Петровым Дрязговым. Мастера должны были приступить к росписи в августе 1835 г. и к ноябрю того же года выполнить стенопись алтаря и главного купола. Роспись стен церкви они обязывались полностью закончить быстро — к июню 1836 г. — и за всю работу получить 2710 руб. ассигнациями, что составляло для того времени крупную сумму. Первая ее часть в виде задатка в 400 руб. предназначалась для покупки красок и найма рабочих, число которых, к сожалению, в контракте не указывается. Сообщается, однако, что это «хорошо знающие оное мастерство» люди, которые знакомы с А.М. Колчиным и Е.С. Мухиным [11, с. 459].

Значительная стоимость и быстрота исполнения художественного убранства храма — характерные особенности церковного искусства того времени. Вовлеченность мастера в художественный процесс с детства, престиж профессии и огромное количество заказов предопределили высокий уровень стенописи эпохи классицизма в регионах центральной России. Как часто бывало, в контракте указан образец для живописи — Крестовая церковь ярославского архиерейского дома (в XVI в. первоначально освящена в честь Рождества Христова, в 1809 г. переосвящена как церковь Воскресения Христова и перестроена для нужд домового храма при архиерейских покоех). В настоящее время Крестовая церковь принадлежит музею, в ней находятся выставочные залы, ее стены покрыты штукатуркой, под которой, по всей вероятности, роспись не

сохранилась, так как церковь горела и подверглась обстрелу в 1918 г. [18].

Как потомственный штатный служитель архиерейского дома, А.М. Колчин был прекрасно знаком с монументальным оформлением Крестовой церкви и мог свободно использовать образец в условиях архитектурных форм разных церквей. Указание в контракте на образец росписи — типичная черта многих документов эпохи. Например, знаменитый мастер Т.А. Медведев (1775–1835) [11, с. 93–95] при росписи Благовещенской церкви посада Большая Соль Костромского уезда в качестве образца ее стиля и иконографии указывает Успенскую церковь в Угличе [19, с. 412].

1835 г. — время активного развития стилистики классицизма в регионах. Вероятно, роспись А.М. Колчина и Е.С. Мухина в Ильинской церкви можно отнести к этому направлению, тем более что в контракте упоминаются «карнизы» и «уборка» — характерные элементы живописи классицизма. Возможно, иконографическая программа Ильинской церкви может служить для формирования представления о том, какие именно сюжеты входили в стенопись Крестовой церкви. Состав росписей именно в алтарной части Ильинской церкви очень подробно описан в контракте: здесь предполагалось поместить свойственные данной части храма изображения Бога Отца (на своде), восседающего на херувимах, а на стенах — широко распространенные сюжеты страстного цикла: «Тайная вечеря» на горнем месте, а по сторонам от нее — «Поцелуй Иуды» и «Суд Пилата». Над царскими воротами следовало поместить «Воскресение Христово», а по сторонам от него — «Положение во гроб» и «Снятие со креста».

Весь XIX в. данная иконография продолжала использоваться в росписи алтарей, причем постепенно внутри страстной тематики все чаще более определенным становилось звучание темы Воскресения Христова. Это присуще и стенописи четвериков [6, с. 14]. Эпоху классицизма в целом отличал жизнеутверждающий настрой программ росписей, поэтому тема Воскресения часто превалировала над страстной тематикой, характерной для барокко. В своде четверика мастера должны были поместить изображение Троицы, прославляемой «небесной иерархией, во всей полноте, лутчим образом» [цит. по: 11, с. 459]. Подобный сюжет являлся одним из наиболее характерных для росписи главных сводов храма в первой половине — середине XIX в. [6, с. 13].

На северной и южной стенах художникам давалась определенная свобода выбрать изображения святых и шесть композиций из Ветхого и Нового Завета, которые они должны были сами расположить в нужном порядке, сочетая с характерной для классицизма орнаментальной росписью, воспроизводившей элементы архитектурного декора так, «как...

сделано в Крестовой церкви Его Высокопреосвященства» [цит. по: 11, с. 459]. Это требовало большого мастерства и составляло одну из первых задач монументалиста — сочетать стенопись с конкретными архитектурными формами. В случае с Ильинской церковью, возведенной в 1787 г., следовало объединить архаичные формы ее архитектуры, восходящей к XVII в., с росписью в стилистике классицизма. На западной стене, которая в документах называется «задняя», предложено было написать сюжеты из жития пророка Илии, что прямо соотносилось с посвящением храма. Использование повествовательных циклов — не самая характерная черта программ росписи эпохи классицизма, в которую предпочтение отдавалось аллегорическим циклам на сюжеты молитв «Отче наш» или «Заповедей Блаженств», внимание к которым было унаследовано от конца XVII в. [6, с. 9].

ЯРОСЛАВЛЬ

Следующей крупной работой А.М. Колчина и Е.С. Мухина была роспись в 1836 г. Ильинско-Тихоновской церкви в Ярославле [20] — нового храма в стилистике классицизма, возведенного в 1831 г. в древнейшей исторической части города по проекту губернского архитектора П.Я. Панькова (1770—1848). В советское время церковь неоднократно приспособлялась под различные нужды, горела внутри, и ее внутреннее устройство не сохранилось, однако представление о росписи мастеров позволяет составить фототрафия с видом на иконостас и восточную часть верхнего храма, сделанная, вероятно, вскоре после закрытия церкви и опубликованная на сайте «Ярославский край» [21].

По краям снимка хорошо различимы фрагменты монументального убранства, по которым отчетливо видно, что мастера свободно владели приемами стилистики классицизма. Здесь роспись и архитектура находятся в полном согласии, причем реальные архитектурные формы предопределили расположение стенописи. Ордерные формы, подобно оправе, заключают архитектуру в каркас для росписи. Заметно небольшое число крупных выразительных композиций и фигур, что характерно для классицизма, в котором древнерусский принцип расположения сюжетов непрерывными лентами уступил место ордерной структуре. Традиционно в подпружных арках помещены изображения кессонов с розетками, которые зрительно облегчают и декорируют мощные арки. В данном случае художественное оформление арок отличается пышностью и обилием различных изобразительных форм, кессоны сделаны с двойным углублением (двухчастными): внутри квадратных ниш написаны восьмиугольные, в кото-

рые вписаны розетки. Между кессонами помещаются горизонтальные декоративные вставки. В точном соответствии с уровнем местного ряда иконостаса на северной и южной стенах написаны выносы карнизов, отделяющие нижние части стен с большими прямоугольными оконными проемами.

В крупных люнетах северной и южной стен над карнизами в центре расположены значительные по размерам композиции. Их сюжеты установить не удастся, но хорошо заметно, что действие разворачивается на подробно выписанных пейзажных фонах с глубоко проработанным пространством внутри сцен. Роспись массивного барабана включает два регистра — нижний (широкий глухой пояс) и верхний (в оконных простенках). В нижний, над арками, вписаны крупные овальные рамы с изображением евангелистов. Два евангелиста помещены с востока, по сторонам от верхнего яруса иконостаса. Очевидно, что с западной стороны были написаны еще две фигуры евангелистов. В соответствии с приемами классицизма фон нижнего яруса барабана средствами росписи зрительно расчленен на прямоугольные углубления, чередующиеся с изящными орнаментальными вставками. По сторонам от иконостаса написаны причудливо изгибающиеся ветви и завитки, форма которых вольно трактует элементы ампирной декорации. С юга от иконостаса, по-видимому, изображен евангелист Матфей: за его спиной видна фигура ангела. Евангелист восседает на облаках в непринужденной позе. Его фигура выполнена объемно, в сложном ракурсе — видно, что художники владели средствами светотеневой моделировки.

Верхний ярус барабана занят фигурами святых, написанными в узких оконных простенках. Позы святых разнообразны, их жесты не повторяют друг друга. Откосы окон расписаны под мрамор, что обычно для стилистики классицизма. Как видно из росписи Ильинско-Тихоновской церкви, А.М. Колчин и Е.С. Мухин были мастерами академического рисунка, освоив его основы без прохождения курса в Академии художеств, что было характерно для начала XIX в.: в разных регионах возникли свои школы и мастерские, где художники учились новым средствам выразительности [22, с. 101—125]. Особенность ярославских мастеров стилистики классицизма заключалась в том, что при освоении приемов академического письма они не прерывали яркой местной древнерусской художественной традиции, но органично вписывали ее в контекст культуры Нового времени [23, с. 249]. Изучение порядка освоения академического рисунка ярославскими мастерами в начале XIX в. заслуживает отдельного рассмотрения, выходящего за рамки данной статьи.

Снаружи на фасадах Ильинско-Тихоновской церкви до настоящего времени сохранились стенопись во фронтонах и ряд изображений полуфигур

святителей в небольших прямоугольных нишах на фасадах. Видно, что роспись подвергалась в разное время поновлениям и реставрации, поэтому нельзя сказать, была ли она связана с именами А.М. Колчина и Е.С. Мухина. Однако по стилю живописи можно заключить, что первоначально она была выполнена вскоре после возведения храма, а затем (во второй половине XIX или в начале XX в.) была переписана в более упрощенной манере. Поздние записи были оставлены при недавней реставрации: на южном фронте рядом с именами святых просматриваются более ранние подписи. Центральную часть южного фронтона занимают фигуры святителей, предположительно Антипия Пергамского и Стефана Пермского (в рост), по сторонам от которых написаны коленопреклоненные преподобные Ксенофонт и Мария. Интересно, что по краям от фигур Ксенофонта и Марии изображены архитектурные сооружения, формы которых, в особенности три стрельчатые арки, по рисунку напоминают звонницу Спасо-Преображенского монастыря в Ярославле. Отражение в стенописи архитектурных и исторических реалий своего времени — новая черта, характерная для XIX века.

Наибольшим архаизмом среди наружных стенописей Ильинско-Тихоновской церкви отличается иконография пророка Ильи в пустыне (на восточном фронте), прямо соотносящаяся с известной храмовой иконой Ильи пророка, ранее приписываемой кисти Федора Зубова [24, с. 258]². Живая традиция XVII в., проявляющаяся в явной иконографической преемственности, — отличительная черта крупных художественных центров, к которым относится Ярославль, продолжавший органичное развитие древнего искусства в эпоху классицизма.

РОСТОВСКИЙ ПЕРИОД

Контракт, который в ноябре 1836 г. А.М. Колчин вместе с Е.С. Мухиным заключили на роспись теплого храма Рождества Богородицы села Приимкова Ростовского уезда в вотчине князя Куракина, опубликовал А.И. Шемякин [11, с. 97]. Согласно документу, иконографический состав росписей характерен для своего времени: на своде алтаря следовало написать Троицу в окружении херувимов, на горнем месте — «Тайную Вечерю с ита-
лианского естампа» [цит. по: 11, с. 97]. Вероятно, речь идет о знаменитой «Тайной вечере» Леонардо да Винчи из церкви Санта-Мария-делле-Грацие в Милане, воспроизведения которой были очень популярны в стенописи XIX в. [22, с. 191]. В контракте речь идет о теплой церкви — трапезной ча-

сти храма, росписи в которой в настоящее время утрачены. Стенопись фрагментарно сохранилась в четверике: сведений о том, кто именно выполнял ее, пока не найдено. Состав и характеристика росписей четверика приведены в каталоге [6, с. 335, 336]. Они выполнены в стилистике классицизма с пышной декоративной отделкой — обрамления для композиций и фигур оформлены живописью, стилизованной под барочную лепнину. Подобная традиция продолжала существовать в 1860-е гг. в Тверской губернии [22, с. 298–318].

В 1837–1838 гг. А.М. Колчин работал в церквях села Угодичи, расположенного на берегу о. Неро на противоположной стороне от Ростова Великого. В 1837 г. А.М. Колчин расписывал Никольскую церковь (1709), в которой ранее была роспись Г.А. Юрова и А.П. Гладкова рубежа XVIII–XIX веков. После А.М. Колчина храм расписывали дважды: А.И. Сапожников в 1858 г. и неизвестные мастера в начале XX в. в стилистике В.М. Васнецова [6, с. 545–548]. Работа А.М. Колчина была полностью записана: фрагменты, которые можно было видеть в конце 1990-х на руинах церкви, относились к началу XX века. Более древняя церковь Богоявления (конца XVII в.), которую расписывал А.М. Колчин в 1838 г., не сохранилась [6, с. 542–544]. В 1852 г. росписи мастера в ней были переписаны ростовским художником Г.В. Юровым [6, с. 543]. Монументальное искусство очень уязвимо — всего через 14 лет роспись А.М. Колчина понадобилось обновить. Стенописи нуждаются в пристальном изучении и сохранении: они исчезают при ремонтах в благополучные времена и гибнут в эпохи катастроф.

В 1843 г. А.М. Колчин расписывал церковь Богоявления Господня села Гвоздево в Ростовском уезде (1840) [6, с. 177–178]. Кроме того, он написал для церкви ряд икон и храмовый образ Богоявления с двенадцатыми праздниками [11, с. 78], местонахождение которых неизвестно. Фрагменты клеевой стенописи А.М. Колчина сохранились, но находятся в аварийном состоянии. На своде алтаря написана фигура Саваофа, восседающего на клубящихся облаках, с изображением Святого Духа в виде голубя на груди. Его руки воздеты и распростерты, обращены к зрителю ладонями: таким необычным образом художник изобразил жест благословения.

Мастера эпохи классицизма умели не повторяться и находить оригинальные приемы для передачи широко распространенных изображений [22, с. 118]. Несмотря на частичную утрату красочных слоев, сохранился уверенный рисунок одежд, мастерски передающих объемность фигуры. Вероятно, роспись А.М. Колчина подвергалась поновлениям во второй половине XIX — начале XX в., что особенно заметно в композиции «Тайная вечеря» на горнем месте, однако хорошо читается иконография сюжета, восходящая к уже упоминавшейся выше

² Ярославский государственный историко-архитектурный музей-заповедник (инв. № 41321. ИК 229. 165X145).

прославленной работе Леонардо да Винчи. На западных пилонах колокольни сохранились уникальные фрагменты текстов: изображены две таблички с летописями о строительстве и освящении церкви.

В декабре 1844 г. А.М. Колчин заключил контракт на иконы и роспись новой теплой Тихвинской церкви в древнем Рождественском женском монастыре в Ростове Великом [6, с. 480–481; 11, с. 78]. Работа началась после строительства церкви в 1846 г. и была полностью закончена в 1847 году. Церковь дошла до наших дней, и до недавнего времени ее роспись частично сохранялась под многочисленными слоями краски. Живопись расчищалась реставраторами в 2020–2023 годах. В четверике и трапезной она относится к концу XIX — началу XX в. (предположительно) и выполнялась артелью Софонова.

В алтаре реставраторам удалось найти частично сохранившуюся первоначальную клеевую живопись А.М. Колчина, в частности композицию «Сшествие Святого духа на апостолов» на восточной стене. Интересно, что в контракте на роспись на этом месте предписывалось поместить большую композицию «Тайная вечеря», ставшую традиционной для колчинских росписей в алтарях [6, с. 481]. Вероятно, в процессе работы художник и заказчики предпочли сюжет «Сшествие Святого Духа на апостолов». Композиция дошла до нас с сильными утратами, которые были существенно дополнены в процессе обновления росписи к освящению церкви в 2023 г., поэтому увидеть подлинную живопись А.М. Колчина не представляется возможным. Однако получить некоторое представление о ее характере и стилистике можно.

Композиция оригинально вписана в архитектурные формы: сюжет решен в иллюзионистических традициях классицизма. Действие развернуто в изображенном средствами живописи углублении таким образом, что кажется, словно на горнем месте есть ступени, которые ведут в помещение, где реально происходит «Сшествие Святого Духа». Эффект присутствия усиливается за счет решения обрамления для композиции в виде арки на двоянных спиралевидно закрученных колоннах. Объемные золоченые колонны написаны, как будто они действительно находятся на некотором расстоянии от стены.

В контракте было об этом очень точно и образно сказано: сделать «живописную уборку, сообразную представленному мною рисунку с колоннами где следует, капителями и карнизами, по точным правилам Архитектуры, также и в клеймах и орматурной уборке наблюдать по Архитектуре же правильность, чтоб с первого взгляда виден был во всех пунктах ум совершенно сведущаго и опытнаго художника» [цит. по: 6, с. 481]. Из приведенного фрагмента ясно, что существовал не дошедший до насто-

ящего времени рисунок — эскиз росписи, который прилагался к контракту за два года до начала работ.

Отдельно учитывалась ордерная структура для расположения композиций и фигур и соотношение с ней пространства внутри «клеим» — сюжетов и орнаментальных вставок — «орматурных уборок», имитирующих лепнину. Все это требовало не только блестящего владения приемами объемного перенесения на плоскость ордерных форм, но и понимания, как они будут выглядеть на конкретных участках стен и сводов. Небольшой Тихвинский храм, построенный в стилистике архитектуры К.А. Тона, стал частью монастырской ограды. Его компактный четверик венчают пять глав, архитектурный облик явно ориентируется на русскую традицию XVII века.

Таким образом, А.М. Колчин имел опыт работы в самых разных архитектурных формах: в архаичных сельских церквях XVIII в., в ансамбле которых сохранялись допетровские традиции, в классицистических храмах, наконец, в церквях, относящихся к первому этапу сознательного возвращения к древнерусским формам в духе проектов К.А. Тона. Навык стенописи в интерьерах разных архитектурных форм и стилей вырабатывал у мастеров классицистической росписи виртуозную способность сочетать стенопись с архитектурой и создавать органичную и оригинальную структуру для размещения композиций и фигур.

Интересно, что плату за работу и материалы в размере 1057 руб. серебром А.М. Колчин обязался получить от монастыря только по завершении всех работ, «не требуя... вперед ничего» [цит. по: 6, с. 481]. Кроме того, в документе указано, что все работы художник выполняет «с позволения своего начальства»: очевидно, что штатный архиерейский служитель не был свободен в выборе своих заказов. Вопрос о взаимоотношениях мастеров архиерейских домов и епископов представляет собой отдельную тему, которая требует специальной разработки и могла бы внести много нового в представления об укладе жизни церковных художников, что обозначил в своих исследованиях П.С. Иванов [10].

Характерно, что иконы мастер обязывался писать «греческим художеством» с «позолотою венцов и бликов червонным золотом» [цит. по: 6, с. 481]. Таким образом, академические приемы росписи классицизма сочетались с иконописью, выполненной в византийских традициях, что было типично для рассматриваемого времени. Не менее характерно для него объединение представлений о древних истоках искусства с передовыми технологиями — «прочными неленючими немецкими красками», которыми художник должен был выполнить роспись [цит. по: 6, с. 481]. Технология клеевой росписи, обычной для классицизма, также требует под-

робного рассмотрения, которое может стать темой отдельного исследования.

Росписи в Рождественском монастыре завершили «ростовский период» творчества А.М. Колчина, продолжавшийся около 10 лет, когда художник работал в селах Ростовского уезда и в самом городе. В июне 1847 г. он заключил контракт с причтом, старостой и «приходскими людьми» Никольской церкви села Семеновское под Ярославлем на «стенное живописное писание» [11, с. 465]. Церковь была полностью разрушена в XX в., но публикация в словаре А.И. Шемякина договора из записи в маклерской книге дает ряд фактов, относящихся к биографии А.М. Колчина. Художник впервые подписался не только как штатный служитель архиерейского дома, но как «живописных дел мастер» [11, с. 465]. Он обязывался расписать церковь по рисунку и «реестру» (программе росписей), присланным из «Ярославской Духовной Консистории при указе от 17 дня мая 1846 года за № 2909» [11, с. 465].

Состав стенописи традиционен: в алтаре предполагалось разместить сюжеты страстного цикла «Тайная вечеря», «Снятие со креста» и «Моление о чаше»; на своде арки для царских врат — изображение Нерукотворного Спаса. Главный свод храма должно было занять изображение Саваофа, а восточную часть, над иконостасом, — Распятие с предстоящими (на фоне вида Иерусалима). Ниже предполагались три сюжета страстного цикла. В простенках верхних окон на северной и южной стенах — сцены чудес из жития святителя Николая, в простенках нижних окон — четыре евангелиста. Цикл по житию святителя Николая продолжался на западной стене: здесь следовало написать в центре «Перенесение мощей» и «из чудес его пять изображений по сторонам» [11, с. 465].

Программа росписи выглядит архаичной для эпохи классицизма: большое число страстных композиций и многочисленных повествовательных сцен, присущее, скорее, барокко. Вероятно, храм был небольшим, так как работа должна была производиться очень быстро: с 18 июня по 1 сентября. За нее художник должен был получить сравнительно скромную сумму в 421 руб. 43 коп. серебром [11, с. 465].

Творческий путь А.М. Колчина, начавшись в селе Ильинском — на периферии Ярославского края, у границы с Тверскими землями в 1835 г., далее привел художника в самый центр Ярославля — в Ильинскую-Тихоновскую церковь. Затем последовал долгий ростовский период и работа в селе Семеновском вблизи Ярославля. Около 1848 г. А.М. Колчин руководил артелью ярославских иконописцев, которые поновляли фрески Софийского собора в Вологде: подобные заказы позволяли детально изучить характер монументального искусства допетровского времени, что художники мог-

ли использовать в своем творчестве [16, с. 224]. В 1849—1852 гг. художник трудился в главном храме Ярославля — Успенском соборе, где писал иконы и реставрировал стенопись в алтаре [11, с. 79].

НОВЫЕ ФАКТЫ

После этого в жизни А.М. Колчина произошли события вне Ярославля, не нашедшие отражения в архиве города и до сих пор неизвестные специалистам. В ноябре 1852 г. А.М. Колчин приехал в Санкт-Петербург и направил прошение в совет Академии художеств с просьбой о предоставлении ему программы на звание художника [14, л. 1, см. приложение]. Художник предложил написать с натуры портрет счетчика канторы Академии: возможно, они были знакомы.

Интересно, что в прошении Колчин указывает, что «писал довольно с натуры» [14, л. 1]: таким образом, можно предположить, что кроме значительного корпуса церковных работ в его арсенале могли быть портреты и другие произведения, о которых, правда, ничего не известно. Вероятно, художник мог писать с натуры еще в ранние годы обучения (о характере которых нельзя судить с уверенностью), во всяком случае, с натуры работали ученики разных региональных школ, в том числе известной Ступинской школы (Арзамас), школы А.Г. Венецианова и ряда других.

Из прошения А.М. Колчина очевидно, что художник собирается «за выслугою положенных лет» уволиться из штата архиерейского дома, а статус художника, подкрепленный свидетельством Академии, даст ему возможность продолжать заниматься живописью более свободно, не отчитываясь перед начальством [14, л. 1]. 29 мая 1853 г. А.М. Колчин был удостоен звания некласного художника за написанный им портрет, а 13 ноября 1853 г. получил аттестат, подтверждающий полученное звание [14, л. 6], что доказывало его мастерство. Именно факт получения некласного художника позволил А.М. Колчину именоваться в контрактах «художником Императорской академии» [15, л. 1—1 об.]

Возможно, что в 1852—1853 гг. в Академии художеств уже учился сын А.М. Колчина: известно, что Александр Александрович в 1857 г. в возрасте около 22 лет окончил курс живописи со званием художника [26, л. 1]. Таким образом, в судьбе отца и сына Колчиных большую роль сыграла Академия художеств — не только как образовательное учреждение, но и как государственная структура, дававшая звание на право «пользоваться с потомством его вечною и совершенною свободою и вольностию и вступить в службу, в какую сам, как свободный художник, пожелает» [14, л. 6].

Если учитывать непрерывную творческую активность мастера, вероятно, с 1853 г. А.М. Колчин был ежегодно занят на росписях и иконостасах для различных церквей. Однако за ближайшие годы после получения звания некласного художника в настоящее время известен только контракт 1857 г. на роспись несохранившейся церкви Иоанна Богослова в Кашине Тверской губернии, выстроенной на средства купца М.И. Зызыкина в формах архитектуры К.А. Тона в 1849–1853 гг. [13, с. 78–79]. Характерно, что художник получил заказ в сопредельной Тверской губернии: работа в ней была привычной для ярославских мастеров XIX в. [27]. К прошению о разрешении на роспись купца М.И. Зызыкина на имя Тверского и Кашинского епископа Филофея (Успенского; 1808–1882) прилагался не дошедший до настоящего времени выполненный А.М. Колчиным рисунок и перечень композиций («реестр клейм»), приведенный в контракте [25, л. 2]. Он состоял из 41 изображения — композиций и фигур в алтарях, основном объеме, приделах и 10 образов святых в простенках трапезной. Часть изображений была привычна для росписей Колчина, часть — появилась в документах впервые, но вполне типична для стенописи тверского края. Контракты на росписи церквей в Кашине до сих пор никогда не рассматривались в специальной литературе, поэтому подробный анализ данного документа играет важную роль в истории монументального искусства Тверской губернии.

В главном алтаре состав росписей традиционен для классицизма. На стенах развернута литургическая тема: оконные простенки занимали изображения создателей и совершителей богослужения — святителей Василия Великого, Григория Богослова, Иоанна Златоуста и Иакова, брата Господня. На своде алтаря был написан Бог Отец, восседающий на херувимском престоле и окруженный девятью ангельскими чинами. Для камерного алтарного пространства подобная многофигурная композиция требовала большого мастерства, способности найти масштаб и нуждалась в трудоемкой отделке. У иконостаса на своде предполагалось поместить композицию «И Слово плоть бысть»: данный сюжет типичен для своего времени и встречается в разных регионах, например в Тверской, Ярославской, Московской, Рязанской губерниях [22, с. 359]. Обычно он восходит к одноименной гравюре из Библии Кристофа Вайгеля «в четвертях» (1695) [28].

В главном своде было написано изображение Новозаветной Троицы в окружении ангельских сил [25, л. 2]. Под оконными проемами находился полный цикл из девяти композиций по Заповедям Блаженств — одна из самых излюбленных тем в монументальной живописи XIX в. верхних частей стен и на сводах [22, с. 197–198]. Как правило, композиции писались по гравюрам Библии Кристофа

Вайгеля (1695) [28]. Сюжеты отражали стремление к наглядному разъяснению молитв и установлению непосредственной связи росписи с богослужением. В своде с западной стороны была написана композиция «Проповедь Иоанна Предтечи в пустыне», а на западной стене — сцена из жития Иоанна Богослова — «Погребение Иоанна Богослова» [25, л. 2]. В трапезной предполагался обширный христологический цикл — «Явление Христа Марии Магдалине после Воскресения», «Жены-Мироносицы на Гробе Господнем», «Явление Христа по пути в Эммаус», «Беседа с самарянкой у колодца», над входным проемом — «Исцеление расслабленного» [25, л. 2]. Преобладание сюжетов, связанных с темой Воскресения Христа, как указывалось выше, — типично для эпохи классицизма. В приделе Митрофания Воронежского следовало изобразить сцены из его жития — на западной стене — «Успение святого Митрофания» и сюжет «Из чудес св. Митрофания». Митрофаний Воронежский — один из немногих святых, канонизированных в XIX в.: он был причислен к лику святых в 1832 г., незадолго до строительства церкви Иоанна Богослова в Кашине. Для кашинской программы росписей имели значение современные события в истории русской Церкви. На своде алтаря должно было быть изображение Спасителя с Крестом в руках, на своде придела — несколько композиций: «Воскресение Христово», «Преображение», «Проповедь с лодки», «Вход Господень в Иерусалим» [25, л. 2 об.].

Можно предположить, что свод митрофаниевского придела мог состоять из четырех лотков, и каждому соответствовал отдельный, широко распространенный евангельский сюжет. В приделе, освященном в честь московских чудотворцев-святителей, на своде алтаря был изображен Святой Дух в виде голубя, окруженный херувимами. На своде размещались богородичные и христологические сюжеты: «Взятие Божией Матери на небо», «Честнейшую херувим» (из Песни Богородицы «Величит душа моя Господа»), «Нагорная проповедь». На западной стене были написаны московские святители; на стене над окнами — «Воскрешение Лазаря» и композиция на сюжет одного из чудес московских митрополитов [25, л. 2 об.]. В оконных простенках следовало изобразить мучеников Гурия, Самона и Авива, преподобных Макария Унженского и Макария Калязинского, ростовских и ярославских чудотворцев, князей Михаила Тверского и Александра Невского. Образы святых из разных сопредельных земель, размещенные рядом в росписях, отражали характерное для середины XIX в. и последующих десятилетий стремление в иконографических программах утвердить государственное единство.

Программа кашинской церкви Иоанна Богослова вместила темы, происхождение которых коренится в разнообразных эпохах монументального

искусства, что свойственно эклектике, постепенно распространявшей свои черты на церковное искусство с середины XIX века. В алтаре сохранялась традиционная литургическая тематика, перешедшая из глубокого древнерусского прошлого, были повествовательные сюжеты житийных циклов, популярные в XVII–XVIII вв., целый ряд излюбленных для классицизма аллегорических изображений с наглядным разъяснением молитв и богословских понятий: «И Слово плоть бысть», «Честнейшую херувим», цикл Заповедей Блаженств. Наконец, был представлен характерный для русского стиля интерес к сюжетам из русской истории как новой, так и древней в лице многочисленных отечественных святых.

Последней известной работой А.М. Колчина стала роспись Крестовоздвиженской церкви села Сидоркова Ярославского уезда Ярославской губернии (ныне – село Сидоровское Ярославского района Ярославской области). В настенной надписи среди десяти мастеров, работавших под руководством Николая Андреевича Поздеева в 1860–1865 гг., Колчин был упомянут вторым по счету и с уточнением – «художник» [11, с. 106–107]. В последней четверти XIX в. роспись была поновлена. В настоящее время от нее дошли только фрагменты, по которым видно, что первоначально стенопись имела ордерную структуру размещения композиций. Композиции были связаны с посвящением главного престола, в частности «Обретение Креста Господня», «Воскрешение мертвого силою Креста», страстные сюжеты.

В начале 1860-х гг. А.М. Колчин с женой и внуком Константином жил в доме Шапошникова на Духовской улице в Ярославле. Мастер скончался от чахотки в родном городе в августе 1866 г. [11, с. 78], а год спустя его вдова получила в Академии художеств специальное свидетельство, позволяющее ей, благодаря статусу супруга, «свободно проживать во всей Российской Империи» [14, л. 8].

В судьбе А.М. Колчина одновременно проявились уникальные и типичные черты русского искусства XIX в., не получавшие по разным причинам многие десятилетия заслуженной высокой оценки. Хотя от творчества А.М. Колчина остались лишь фрагменты, документы передают колорит региональной художественной жизни. Даже в плену шаблонных, казалось бы, программ росписей, повторяющихся композиций, мастер умел найти оригинальные решения. Во многом этому способствовала необходимость для каждой отдельной церкви приспособлять классицистическую ордерную декорацию и формат, размер, характер композиций и фигур. Колчин прожил насыщенную жизнь – работал в губернском и уездном городах, крупных и малых селах приходов Ярославской епархии, в Вологде и Кашине Тверской губернии. Наконец, получил столичную поддержку в Академии художеств: его навыки и уровень мастерства как живописца портретного жанра были документально подтверждены. Творчество художника объединило провинцию и столицу, показало роль Академии художеств как ведущего авторитетного центра культуры того времени. Ярославский мастер не был в стороне от художественных процессов своего времени, напротив, был вовлечен в современные стилистические направления и работал с натуры.

Он родился и вырос в крупнейшем древнем центре искусств – Ярославле, с детства проникся ритмом жизни церковного мастера, был настоящим тружеником, не позволявшим себе отдыха и творческих кризисов. Активно участвовал во взаимодействии регионов – распространял ярославскую традицию в сопредельные губернии. Возможно, все это осуществилось благодаря «сильному стремлению к искусствам», как написал сам А.М. Колчин в прошении на получение академического звания [14, л. 1]. Интерес к живописи художник передал сыну, который продолжил традиции церковного академизма во второй половине XIX века.

Приложение

Документы из личного дела А.М. Колчина³

Л. 1. Прошение в Совет Императорской Академии художеств Архиерейского дома Служителя Александра Максимова Колчина	Занимаясь с давних лет живописью, я писал довольно с натуры, а также много образов для иконостасов по Церквам, ныне за выслугу положенных лет при Архиерейском доме я по увольнении должен избрать себе род жизни; но сильное стремление к искусствам заставляет меня прибегнуть под Покровительство Императорской Академии Художеств и всепокорнейше просить о задаче мне программы на звание Художника написать с натуры портрет хотя Счетчика Конторы Академии; при сем честь имею представить на усмотрение аттестаты о написании мною для разных церквей иконостасов, от Правления Вологодского Архиерейского дома от сентября 1849 г. № 78, от Комитета Вологодского Кафедрального Собора от 23 Августа 1851 года № 52. Генерал Майора Сойманова от 19 Февраля 1846 г. № 169 и паспорт выданный мне от Ярославского Архиерейского домового Правления от 14 Октября 1852 г. за № 103, по миновании же в оных документах нужды, прошу мне возвратить. Ярославского Архиерейского дома... живописец Александр Максимов Колчин. Ноября 6 дня 1852 года.
---	--

Л. 2. Свидетельство	Дано сие из Ярославской Палаты Государственных Имуществ уволенному из штата служителей Ярославского Архиерейского дома Александру Максиму Колчину, в том что за увольнением его ныне от означенной должности, о приписке его в податное или иное, по желанию звание происходит переписка, за которою со стороны Палаты Государственных Имуществ в настоящее время нет препятствия к получению ему из здешняго Уезднаго Казначейства кратковременнаго вида или полугодового паспорта на отлучку по своей надобности в г. Санкт-Петербург марта дня 1853 года.
Л. 3—4. В Ярославскую Палату Государственных имуществ. 21 Авг. 1853	Правление Импер. Акад. Худ. сим уведомляет Ярославскую Палату Государственных имуществ что уволенный из Штатных служителей Ярославскаго Архиерейскаго Дома Александр Колчин во внимание к хорошим познаниям его в живописном портретном художестве Академическим Советом 29 Мая удостоен звания Художника... Колчин по сему званию... может вступить в службу, в какую сам пожелает... Правление Академии просит уведомить: не имеется ли... препятствия со стороны Палаты в утверждении его в звании Художника...
Л. 6. Аттестат	Из Императорской Академии Художеств Александру Колчину в том, что он, во внимание к хорошим познаниям его в живописи портретной, которые доказаны написанием им с натуры портретом, на основании Высочайше утвержденного в 4 день марта 1840 года... Академическим Советом 29 мая 1853 года удостоен звания Неклассного Художника, в котором и утвержден общим Собранием Академии 27 сентября сего же года бывшим с правом по... Всемиловейше дарованному Академией привилегии пользоваться с потомством его вечною и совершенною свободою и вольностию и вступить в службу, в какую сам, как свободный художник, пожелает. В (удостоверение-?) чего и дан ему Колчину сей Аттестат за подписанием Президента Академии и с приложением Академической печати. Ноября 13 дня 1853 года Подпись — Мария ⁴
Л. 7. Свидетельство	Предъявитель сего Императорской Академии Художеств Художник Александр Колчин отправляется в Ярославскую губернию вместе с женою своею Серафимою Семеновою; по сему... на заставах команду имеющие благоволят чинить им свободный пропуск... 17 Ноября 1853 года.
Л. 8. Свидетельство	Из И. А. Х. вдове художника Александра Колчина, умершаго 23 Августа 1866 года, Серафиме Семеновне Колчиной в том, что она может свободно проживать во всей Российской Империи. Декабрь 1867 года. Приписка: получил Александр Александров Колчин ⁵

³ Приводится по источнику [14] с незначительными сокращениями; в написании прописных и строчных букв используется орфография источника.

⁴ Великая княгиня Мария Николаевна, дочь императора Николая I, — президент Императорской Академии художеств с 1852 по 1876 год.

⁵ Александр Александрович Колчин (ок. 1835 — 1885) — художник, сын А.М. Колчина.

Список источников

1. Исаева Н.Н. Церковная стенопись // История Русского искусства : в 22 т. Т. 14. Искусство первой трети XIX века / отв. ред. Г.Ю. Стернин. Москва : Государственный институт искусствознания ; Северный паломник, 2011. С. 388—411.

2. Даен М.Е. Академик живописи портретной и исторической Платон Семёнович Тюрин : монография. Вологда : Древности Севера, 2017. 215 с.

3. Свод памятников архитектуры и монументального искусства России. Тверская область / отв. ред. Г.К. Смирнов. Москва : Наука, 2006. Ч. 2. 740 с.

4. Свод памятников архитектуры и монументального искусства России. Тверская область / отв. ред. Г.К. Смирнов. Москва : Индрик, 2013. Ч. 3. 752 с.

5. Бусева-Давыдова И.Л. Русская иконопись от Оружейной палаты до модерна: поиски сакрального образа : [монография]. Москва : БуксМАрт, 2019. 476 с.

6. Алитова Р.Ф., Никитина Т.Л. Церковные стенные росписи Ростова Великого и Ростовского уезда XVIII — начала XX века : каталог. Москва : Северный паломник, 2008. 600 с.

7. Монументальная живопись XII—XIX веков : каталог собрания ЦМиАР. Т. 4. / авт.-сост. Л.И. Антонова ; отв. ред. Г.В. Попов. Москва : Центральный музей древнерусской культуры и искусства им. А. Рублёва, 2023. 620 с.

8. Крылов И.В. Росписи Богоявленской церкви села Еськи — шедевр «живописного художества» мастера Михаила Васильевича Тыранова // Портал про-

- екта «Консервация». URL: <https://arch-conservation.ru/esky> (дата обращения: 26.08.2024).
9. Иванов П.С. Лекция «Жизнь русского провинциального города. Кашин». Читает краевед и журналист Павел Иванов. URL: <https://rutube.ru/video/5cd1edde64e95da599e3888c9aa880e9/> (дата обращения: 28.08.2024).
10. Иванов П.С. «Дому Его Преосвященства живописцы» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-pBrVdN-> (дата обращения: 06.02. 2024).
11. Шемякин А.И. Словарь мастеров художественных ремесел Ярославля XVIII—XIX веков / под ред. А.М. Рутмана. Ярославль : А. Рутман, 2012. 610 с.
12. Кольцова Т.М. Церковная живопись Архангельской губернии второй половины XVIII — начала XX века : история, памятники, мастера. Санкт-Петербург : Дмитрий Буланин, 2020. 431 с.
13. Свод памятников архитектуры и монументального искусства России. Тверская область / отв. ред. Г.К. Смирнов. Москва : Государственный институт искусствознания, 2023. Ч. 5. 928 с.
14. Дело правления Императорской Академии художеств. Колчин Александр Максимович. 6 ноября 1852 — декабрь 1867 // Российский Государственный Исторический Архив (РГИА). Ф. 789. Оп. 14. Д. 63. Л. 1 — 9 об.
15. Кузнецова О.Б. Ярославль — иконописный центр Нового времени // Русская поздняя икона от XVII до начала XX столетия : сборник статей / ред.-сост. М.М. Красилин. Москва : ГосНИИР, 2001. С. 75—86.
16. Художники народов СССР XI—XX вв. : биобиблиографический словарь : в 6 т. Т. 5. Кобозева — Коняхин. Санкт-Петербург : Академический проект, 2002. 360 с.
17. Ильинское. Церковь Илии Пророка // Соборы.Ру : народный каталог православной архитектуры : [сайт]. URL: <https://sobory.ru/article/?object=06678> (дата обращения: 28.08.2024).
18. Церковь Воскресения Христова (крестовая) в Спасо-Преображенском монастыре [Ярославль] // Храмы России : [сайт]. URL: <http://temples.ru/card.php?ID=3473> (дата обращения: 27.08.2024).
19. Исаева Н.Н. Церковные стенописи Т.А. Медведева и мастеров его круга // Памятники русской архитектуры и монументального искусства. Вып. 8 : XII—XX вв. / [отв. ред. Е.Г. Щёболева]. Государственный институт искусствознания (Москва). Москва : Наука, 2010. С. 409—438.
20. Ярославль. Церковь Илии пророка и Тихона Амафунтского // Соборы.Ру : народный каталог православной архитектуры : [сайт]. URL: <https://sobory.ru/article/?object=00576> (дата обращения: 27.08.2024).
21. Интерьер [Ильинско-Тихоновской] церкви [Ярославля] // Ярославский край [сайт]. URL: <http://www.yaroslavskiy-kray.com/22/714-interer-cerkvi.jpg.html> (дата обращения: 30.01.2024).
22. Павлова А.Л. Церковная стенопись северо-востока Тверского края в XIX веке : [монография]. Москва : КУРС, 2022. 439 с.
23. Полушкина Л.Л. Иконы XVIII в. из собрания Ярославского музея-заповедника в контексте церковного искусства Нового времени // Верхневолжский филологический вестник. 2018. № 2. С. 244—250.
24. Словарь русских иконописцев XI—XVII веков / ред.-сост. И.А. Кочетков. Москва : Индрик, 2009. 1102 с.
25. Прощение строителя кашинской церкви Иоанна Богослова. 1857 // Государственный Архив Тверской области (ГАТО). Ф. 160. Оп. 9. Д. 522. Л. 1—2 об.
26. Российский Государственный исторический архив (РГИА). Ф. 789. Оп. 14. Д. 73. Дело канцелярии Императорской Академии художеств. Колчин Александр Александрович. 4 октября 1882 — 30 октября 1885. Л. 1—3.
27. Павлова А.Л. Ярославские традиции в церковной стенописи Тверского края эпохи классицизма // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия V: Вопросы истории и теории христианского искусства. 2023. Вып. 51. С. 155—173. DOI: 10.15382/sturV202351.155-173.
28. Weigel Christophor. Biblia Ectipa : Bildnusser aus Heilige Schrift Alt und Neuen Testaments. Augsburg : Selbstverl, 1695. 452 S.

Alexander Maksimovich Kolchin as a Church Artist of the Classical Era

Anna L. Pavlova

Research Institute of Theory and History of Fine Arts of Russian Academy of Arts, 21 Prechistenka Str., Moscow, 119034, Russia
ORCID 0000-0002-3651-8448;
SPIN 2525-3780;
annapava@yandex.ru

Abstract. *New Age church art is one of the most dynamically developing areas of contemporary Russian art history. The constant process of reconstruction and restoration of churches requires a scientific approach and documentary substantiation. The artistic merits of church art in the Classical era are highly appreciated by specialists, but biographies of masters of mural painting and iconography are rarely published and are little known. The study of biographies and works of painters who devoted themselves entirely to temple decoration is important for compiling an objective picture of Russian culture of the 19th century.*

Alexander Maximovich Kolchin (1812–1866) was born and grew up in Yaroslavl, was on the staff of the bishop's house masters, received the title of a non-class artist at the Imperial Academy of Arts (Academy of Arts) in St. Petersburg, worked in six rural and several urban churches in Yaroslavl province, renewed murals in Vologda and painted a new church in Kashin, Tver province. In this article for the first time all available information about the painter, scattered in different editions, is brought together; new archival documents are published and the artist's work is analyzed in the context of classicism stylistics. Documents from the personal file of A.M. Kolchin from the Russian State Historical Archive are introduced into the scientific turnover, which inform that the master painted portraits from life, the whereabouts of which are still unknown. Although there are few surviving works by A.M. Kolchin, they demonstrate the high skill of the painter, which was documented by the exacting council of the Academy of Arts in 1853. A.M. Kolchin was distinguished by his knowledge of Old Russian sources of church art and full awareness of its theological and liturgical meaning; his fluent mastery of the basics of academic drawing and masterly ability to combine mural painting with architectural forms; a wide range of subject compositions and depictions of individual figures. The article allows to expand the corpus of information about the artist and his works, and this publication will serve as a basis for further research.

Key words: A.M. Kolchin, church art, painting programmes, archpriest painters, mural painting, architectural forms, plot compositions, 19th century, classicism, art history, fine arts, architecture.

Citation: Pavlova A.L. Alexander Maksimovich Kolchin as a Church Artist of the Classical Era, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 526–539. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-526-539.

References

1. Isayeva N.N. The Church Wall Painting, *Istoriya Russkogo iskusstva: v 22 t.* [History of Russian Art: in 22 volumes]. Moscow, Gosudarstvennyi Institut Iskusstvoznaniya Publ., Severnyi Palomnik Publ., 2011, vol. 14, pp. 388–411 (in Russ.).
2. Daen M.E. *Akademik zhivopisi portretnoi i istoricheskoi Platon Semenovich Tyurin: monografiya* [The Academician of Portrait and Historical Painting Platon Semyonovich Tyurin: monograph]. Vologda, Drevnosti Severa Publ., 2017, 15 p.
3. Smirnov G.K. (ed.) *Svod pamyatnikov arkhitektury i monumental'nogo iskusstva Rossii. Tverskaya oblast'* [The Code of Architectural Monuments and Monumental Art of Russia. Tver Region]. Moscow, Publ., 2006, part 2, 740 p.
4. Smirnov G.K. (ed.) *Svod pamyatnikov arkhitektury i monumental'nogo iskusstva Rossii. Tverskaya oblast'* [The Code of Architectural Monuments and Monumental Art of Russia. Tver Region]. Moscow, Indrik Publ., 2013, part 3, 752 p.
5. Buseva-Davydova I.L. *Russkaya ikonopis' ot Oruzheinoi palaty do moderna: poiski sakral'nogo obraza* [Russian Icon Painting from the Armoury Chamber to Art Nouveau: The Search of the Sacred Image]. Moscow, BuksMART Publ., 2019, 476 p.
6. Alitova R.F., Nikitina T.L. *Tserkovnye stennye rospisi Rostova Velikogo i Rostovskogo uезда XVIII — nachala XX veka: katalog* [The Church Wall Paintings in Rostov the Great and Rostov District of the 18th — Early 19th Century: catalogue]. Moscow, Severnyi Palomnik Publ., 2008, 600 p.
7. Antonova L.I., Popov G.V. (eds.) *Monumental'naya zhivopis' XII—XIX vekov: katalog sobraniya TSMiAR. T. 4* [Monumental Painting of the 12th—19th Centuries: catalogue of the collection of the Central Andrey Rublev Museum of Ancient Russian Culture and Art]. Moscow, Tsentral'nyi Muzei Drevnerusskoi Kul'tury i Iskusstva im. A. Rubleva Publ., 2023, 620 p.
8. Krylov I.V. Paintings of the Epiphany Church of the Village of Yeski Is a Masterpiece of "Pictorial Art" by Mikhail Vasilievich Tyranov, *Portal of the Project "Conservation"*. Available at: <https://arch-conservation.ru/esky> (accessed 26.08.2024) (in Russ.).
9. Ivanov P.S. *Lektsiya "Zhizn' russkogo provintsial'nogo goroda. Kashin". Chitaet kraeved i zhurnalist Pavel Ivanov* [Lecture "Life of a Russian Provincial Town. Kashin". Read by Local Historian and Journalist Pavel Ivanov]. Available at: <https://rutube.ru/video/5cd1edde64e95da599e3888c9aa880e9/> (accessed 28.08.2024).
10. Ivanov P.S. *"Domu Ego Preosvyashchenstva zhivopistsy"* [The Painters for His Eminence Temple]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=-pBrVdN-> (accessed 06.02.2024).
11. Shemyakin A.I. *Slovar' masterov khudozhestvennykh remesel Yaroslavlya XVIII—XIX vekov* [Dictionary of Masters of Artistic Crafts of Yaroslavl of the 18th—19th Centuries]. Yaroslavl, A. Rutman Publ., 2012, 610 p.
12. Koltsova T.M. *Tserkovnaya zhivopis' Arkhangel'skoi gubernii vtoroi poloviny XVIII — nachala XX veka: istoriya, pamyatniki, mastera* [Church Painting of Arkhangel'sk Province in the Second Half of the 18th — Early 20th Century: History, Monuments, Masters]. St. Petersburg, Dmitrii Bulanin Publ., 2020, 431 p.
13. Smirnov G.K. (ed.) *Svod pamyatnikov arkhitektury i monumental'nogo iskusstva Rossii. Tverskaya oblast'* [The Code of Architectural Monuments and Monumental Art of Russia. Tver Region]. Moscow, Gosudarstvennyi Institut Iskusstvoznaniya Publ., 2023., part 5, 928 p.
14. The Folder of the Imperial Academy of Arts Board. Kolchin Alexander Maksimovich. November 6, 1852 — December, 1867, *Rossiiskii Gosudarstvennyi Istoricheskii Arkhiv* [Russian State Historical Archive], coll. 789, aids 14, fol. 63, pp. 1–9 (in Russ.).
15. Kuznetsova O.B. Yaroslavl Is an Icon-Painting Centre of the New Time, *Russkaya pozdnyaya ikona ot XVII do nachala XX stoletiya: sbornik statei* [Russian Icons from the 17th to the Early 20th Century: collected articles]. Moscow, GosNIIR Publ., 2001, pp. 75–86 (in Russ.).
16. *Khudozhniki narodov SSSR XI—XX vv.: biobibliograficheskii slovar': v 6 t.* [The Artists of the USSR Peoples of the 11th—20th Centuries: bibliographical dictionary:

- 6 volumes]. St. Petersburg, Akademicheskii Proekt Publ., 2002, vol. 5, 360 p.
17. Ilyinskoye. Church of Elijah the Prophet, *Sobory.Ru: narodnyi katalog pravoslavnoi arkhitektury* [Sobory.ru: People's Catalogue of Orthodox Architecture]. Available at: <https://sobory.ru/article/?object=06678> (accessed 28.08.2024) (in Russ.).
18. Church of the Resurrection of Christ in the Spaso-Preobrazhensky Monastery, *Khramy Rossii* [Temples of Russia]. Available at: <http://temples.ru/card.php?ID=3473> (accessed 27.08.2024) (in Russ.).
19. Isayeva N.N. The Church Murals by T.A. Medvedev and the Masters of His Circle, *Pamyatniki russkoi arkhitektury i monumental'nogo iskusstva* [Monuments of Russian Architecture and Monumental Art]. Moscow, Nauka Publ., 2010, issue 8, pp. 409–438 (in Russ.).
20. Yaroslavl. Church of Elijah the Prophet and Tikhon of Amaphunt, *Sobory.Ru: narodnyi katalog pravoslavnoi arkhitektury* [Sobory.ru: People's Catalogue of Orthodox Architecture]. Available at: <https://sobory.ru/article/?object=00576> (accessed 27.08.2024) (in Russ.).
21. Interior of Yaroslavl Ilyinsko-Tikhonovskaya Church, *Yaroslavskii Krai*. Available at: <http://www.yaroslavs-kiy-krai.com/22/714-interer-cerkvi.jpg.html> (accessed 30.01.2024) (in Russ.).
22. Pavlova A.L. *Tserkovnaya stenopis' severo-vostoka Tverskogo kraia v XIX veke* [The Church Wall Painting of the North-Eastern Tver Region in 19th Century]. Moscow, KURS Publ., 2022, 439 p.
23. Polushkina L.L. Icons of the 18th Century from the Collection of the Yaroslavl Museum and Reserve in the Context of New Time Church Art, *Verkhnevolzhskii filologicheskii vestnik* [Verkhnevolzhski Philological Bulletin], 2018, no. 2, pp. 244–250 (in Russ.).
24. Kochetkov I.A. (ed.) *Slovar' russkikh ikonopistsev XI–XVII vekov* [Dictionary of Russian Icon Painters of the 11th–17th Centuries]. Moscow, Indrik Publ., 2009, 1102 p.
25. Petition of the Kashin Church Constructor of John the Theologian, *Gosudarstvennyi Arkhiv Tverskoi oblasti* [State Archive of the Tver Region], coll. 160, aids 9, fol. 522, 1857, pp. 1–2 (in Russ.).
26. The Folder of the Chancellery of the Imperial Academy of Arts. Kolchin Alexander Alexandrovich. October 4, 1882 – October 30, 1885, *Rossiiskii Gosudarstvennyi Istoricheskii Arkhiv* [Russian State Historical Archive], coll. 789, aids 14, fol. 73, 1885, pp. 1–3 (in Russ.).
27. Pavlova A.L. Yaroslavl Traditions in the Classicist Period of Church Wall-Painting in Tver Region, *Vestnik Pravoslavnogo Svyato-Tikhonovskogo gumanitarnogo universiteta. Seriya V: Voprosy istorii i teorii khristianskogo iskusstva* [St. Tikhon's University Review. Series V: Problems of History and Theory of Christian Art], 2023, issue 51, pp. 155–173. DOI: 10.15382/sturV202351.155-173 (in Russ.).
28. Weigel Ch. *Biblia Ectipa: Bildnusser aus Heilige Schrift Alt und Neuen Testaments*. Augsburg, Selbstverl., 1695, 452 p.

НОВИНКА



Великий библиотекарь Любовь Борисовна Хавкина : в 2 томах / Российская государственная библиотека ; сост.: Ю.Н. Столяров, Л.Б. Хайцева. Москва : Пашков дом, 2024.

Т. 1 : Актуальное наследие. Избранные труды Л.Б. Хавкиной. 437, [1] с. : ил.

Т. 2 : Библиотековед мирового масштаба. Л.Б. Хавкина в воспоминаниях и исследованиях. 437, [1] с. : ил.

Двухтомное издание продолжает серию книг о великих библиотекарях и посвящено основателю отечественного библиотечного образования, выдающемуся библиотековеду Л.Б. Хавкиной. Первый том содержит публикации Любови Борисовны, раскрывающие ее взгляды на постановку библиотечного дела в России и за рубежом. Второй том открывает очерк о жизни и деятельности Л.Б. Хавкиной, написанный известным советским библиотековедом Ю.В. Григорьевым. Его дополняют новые фактические материалы, обнаруженные Ю.Н. Столяровым. Представлена подробная хроника жизни и деятельности Л.Б. Хавкиной. Публикуются статьи известных библиотековедов, выразивших свое отношение к различным сторонам ее многогранной профессиональной деятельности, а также воспоминания слушателей библиотечных курсов, организованных Л.Б. Хавкиной. В издании впервые представлены наиболее полный библиографический список трудов Л.Б. Хавкиной и литература о ней.

Подробная информация:

Российская государственная библиотека, Издательство «Пашков дом»

119019, Москва, ул. Воздвиженка, д. 3/5

Тел.: +7 (495) 695-59-53, +7 (499) 557-04-70, доб. 26-46

Pashkov_Dom@rsl.ru, sale.pashkov_dom@rsl.ru

www.rsl.ru/pashkovdom

УДК 792.032:27-5
ББК 85.333(0)32-003.6
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-540-550

И.Н. ЧИСТЮХИН, А.Ю. ТИТОВ

ЦЕРКОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ВИЗАНТИЙСКОГО ТЕАТРА (АНТИФОН, ТРОП)

Игорь Николаевич Чистюхин,

Орловский государственный институт культуры,
кафедра режиссуры, мастерства актера
и экранных искусств,
доцент
Лескова ул., д. 15, Орел, 302020, Россия

кандидат педагогических наук, доцент
ORCID 0000-0002-5629-5472; SPIN 6632-7412
dom26@list.ru

Александр Юрьевич Титов,

Орловский государственный институт культуры,
кафедра режиссуры, мастерства актера
и экранных искусств,
профессор
Лескова ул., д. 15, Орел, 302020, Россия

кандидат педагогических наук, доцент
ORCID 0000-0002-9127-1302; SPIN 2511-5352
vittoal@yandex.ru

Реферат. Настоящей статьей авторы предваряют ряд публикаций, посвященных исследованию культурно-исторического взаимодействия таких разных, принципиально не совпадающих, не сводимых друг к другу, но не отдельных друг от друга феноменов общественной жизни, как искусство и религия, в частности церковь и театр. В данной работе на материале византийского театра рассматрива-

ется правомерность гипотезы происхождения европейской драмы и театра из литургической драмы посредством церковного антифона и литературного тропа. Рассматривается тенденциозная категоричность ошибочного утверждения, принятого в науке на правах эвристической гипотезы, о влиянии остаточно-рудиментарных форм античного театра на формирование христианского церковного обряда (антифонного пения). Показано, что христианский антифон не может быть связан с античным театром по причине многовекового отсутствия хора в драматическом действии. Утверждается, что церковный обряд развивается из «внутренней формы», исходящей из имманентных свойств и качеств божественной литургии. Поскольку такая постановка вопроса осуществляется впервые, то она представляет актуальность и научную новизну настоящего исследования.

Версия происхождения западноевропейского театра из литературного тропа, исходящая из законов драмы как литературного жанра, устанавливается филологической традицией без учета специфики собственно драматического события. Делается вывод, что генезис театра не происходит из законов литературных процессов, но связан с ними по линии внутренних взаимодействий. Исторически византийский театр, целостный и автономный феномен театральной культуры, перестал существовать в середине XV в., не успев реализовать свой динамический потенциал драматического искусства. Тем

не менее актуальность перспективного исследования подтверждает факты косвенного влияния византийского театра на содержательные аспекты, а также прямого воздействия на формирование нового типа драматического конфликта — «внутреннего» — в развитии западноевропейского и, в большей степени, русского театра.

Ключевые слова: русское возрождение, византийский театр, внутренняя форма, церковный обряд, антифон, троп, драматическое действие, драматическое событие, религиозная культура, театральное искусство, музыкальное искусство.

Для цитирования: Чистюхин И.Н., Титов А.Ю. Церковное содержание византийского театра (антифон, троп) // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 540–550. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-540-550.

Исследования византийского театра в традиционном для отечественной культуры ключе обращено в тематическую сферу «Русское Возрождение». В первую очередь это относится к прямому взаимодействию византийского и русского искусства и культуры, начиная с фресок и настенных росписей Киево-Софийского собора 1036 г. и доходя до первой волны «русского ренессанса» Феофана Грека, Андрея Рублёва и Максима Грека. Но несомненный интерес, на взгляд авторов, представляет для исследования поле не прямых, опосредованных взаимодействий русского и византийского театра в эпоху русского Просвещения золотого XIX в. и первых десятилетий второй волны русского ренессанса Серебряного века — в эпоху становления и развития национальной драматургии и театра.

ОБЩЕМЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Византийский театр по линейно-хронологической классификации традиционно относится к позднеантичной культуре, что методологически задает исследованиям тенденциозный характер культурно-исторической преемственности, типологически акцентируя внимание на общности внешних элементов.

По символической типологии общее наименование «Византия», данное много позднее ее реально-исторического существования (пост-константинопольское), сопрягается с наследием Третьего Рима, в котором Россия утверждает себя как единственную законную восприемницу топографического образа Византии в качестве маркера этнокультур-

ной идентификации. Византийская модель театра для русской культуры задана как некий идеальный тип театра жертвенного типа служения в значении конструктивной идеи для практической художественной реализации. Концептуальный аналог этого типа театра был проявлен в идее Московского Художественного театра (МХТ) К.С. Станиславского и Вл.И. Немировича-Данченко, а также «соборного театра» Вяч.И. Иванова [1].

В советский период книга С.С. Аверинцева «Поэтика ранневизантийской литературы» [2] оказала значительное влияние на возрожденческий интерес к эллинистико-христианскому симбиозу в православной культуре. Названия очерков этой книги: «Бытие как совершенство — Красота как бытие», «Унижение и достоинство Человека», «Порядок космоса и порядок истории», «Знак, знамя, знамение», «Мир как загадка и разгадка», «Мир как школа», «Слово и книга», «Согласие в несогласии», «Рождение рифмы из духа греческой диалектики» могут выполнять методологическую роль культурного кода в парадигмальном подходе к изучению византийского театра. Но, к сожалению, данный методологический аспект не находит своего легитимного статуса в сферах научного исследования в силу устойчивости формально-механистического и социологизированного подходов в постмодернистских интерпретациях.

Цель настоящей статьи — преодоление инерции формальных отождествлений церкви и театра, отличных друг от друга явлений, но тяготеющих друг к другу по внутреннему содержанию (вспомним сакраментальную формулу «театр — храм» М.С. Щепкина, повторенную вслед за ним К.С. Станиславским). Предмет исследования — обнаружение принципиальных отличий конкретно-исторических практик обрядового служения (божественная литургия) и художественно-эстетических задач сценического воплощения драматургического конфликта. Для этого авторы обратились к рассмотрению конкретики антифона (сущее) и тропа (мыслимое).

В традиции античного театра драматический конфликт пронизывает и сцепляет всю иерархию событийно-драматургической структуры. Все подчинено типу драматического конфликта. Все пребывает в состоянии агона как перманентного состязания. Антифон двух полухорий Софокла далеко не идеально-романтический зритель, но два активных действующих лица противоборствующих сторон. Полифонический драматизм — его звучание.

Антифон православных церковных песнопений, как и все в церкви, стремится к согласию в Боге — к «симфонии». Например, в репетициях спектакля по литературно-драматической истории Байрона «Каин» К.С. Станиславский (1919) ищет православную интерпретацию знаменитого библейского сюжета, выявляя драматический конфликт литературного жанра скрытой драмы. Отсюда возникает

герменевтический «конфликт интерпретаций» между автором литературного произведения и театральным постановщиком, выраженный в существенном расхождении драматического конфликта — в полифоническом диссонансе Байрона и мистериальной симфонии Станиславского, что явилось одной из причин неудачи данной сценической постановки.

Общеметодологическая цель исследования — аргументировать содержательный подход к исследованию византийского театра как латентного носителя нового драматургического типа внутреннего конфликта.

Задачи исследования: определение границ церковных и театральных форм воздействия как автономных явлений духовной культуры; выявление инвариантных структур «внутренней формы» церкви и театра; установление линий взаимодействия «внутренней формы» церкви и «внутренней формы» театра.

В 1970 г. было опубликовано научно-публицистическое исследование М.И. Чудновцева, в котором церкви отводилась «реакционная роль преследования прогрессивного и прекрасного театрального искусства» [3]. Видимо, научная аргументация, подкрепленная архивными материалами, введенными автором «в научный оборот впервые», была настолько убедительна, что сохраняет свою фундаментальную устойчивость и по сегодняшний день. Общий ход нашего исследования свидетельствует, что именно благодаря Русской православной церкви, ставшей прямой восприемницей византийской культуры, отечественный театр и драматургия достигли высот «прекрасного искусства», создав особую школу мирового театра — школу психологического театра.

Государственным институтом искусствознания совместно с Государственным институтом театрального искусства в 1997 г. была организована конференция «Религия и искусство» [4], задача которой состояла в аргументированном обсуждении проблемы преодоления тенденциозных крайностей путем кропотливого научного исследования конкретных тем сопряжения и взаимодействия, а не взаимовлияния или отталкивания. В частности, театровед И.Н. Соловьёва сделала одно существенное замечание: «Любям с двойным — богословским и театроведческим — образованием удастся, наверное, выявить и истолковать связь театральной этики Станиславского с этикой жизни в миру, как ее выработало русское православие» [5, с. 50–51]. Но авторы статьи, обладая этим «двойным» образованием, сомневаются, что в решении подобных вопросов достаточно одной образовательной составляющей, поскольку мы вступаем на тяжкий путь сопряжения веры и познания. Путь этот отягощен временными наносами политико-идеологических, коммерческих и прочих спекулятивных тенденций, не имеющих отношения к сути вопроса. А потому нами вводится понятие «внутренняя форма» как перспективный эпистемологический ключ исследования.

В 2006 г. в Копенгагенском университете состоялась Международная и междисциплинарная конференция «Религия, ритуал, театр», в 2018 г. ее материалы были изданы на русском языке [6]. В русле современных тенденций постдраматического театра в книге идет речь не столько о театре, сколько о перформативных практиках. Но сама по себе методологическая структура, заменившая бинарную оппозицию «религия и театр» на тернарную — «религия — ритуал — театр», видится нам весьма перспективной в конкретизации исследовательской темы «церковь — обряд — театр». Если ритуал является частью некоего традиционно установленного церемониала, то обряд сопровождается семантическими коннотациями событийной ситуации, т. е. динамикой сценарного развития, что приближает нас к пониманию природы драматического действия.

И в качестве примера идеологического мифа о сближении и расхождении «церкви и искусства» следует вспомнить «великий проект», разработанный о. Павлом Флоренским, — декрет «Об обращении в музей историко-художественных ценностей Троице-Сергиевой Лавры» от 20 апреля 1920 года. Тема статьи Флоренского [7] на тот момент времени была продиктована благими намерениями спасти храмовый комплекс «русских Афин» от разорения. Но сама по себе синтетическая концепция «религиозного искусства» несет в себе непоправимые последствия методологических сдвигов, прежде всего в определении границ предмета познания. Здесь непременно напрашивается сакраментальное «кесарю кесарево, а Богу Богово», искусству — эстетика, церкви — красота Царства Небесного. В нашу задачу входит аналитическое научно-объективное «отделение церкви от искусства», без оценочных коннотаций, в значении точного определения функционально-семантических критериев каждого отдельного явления, с тем чтобы расставить парадигмальные взаимодействия возможной и необходимой «синергии» (театр — храм, актер — жрец). То есть речь идет о простой, но необходимой процедуре дихотомического деления с целью выявления внутренних связей.

ДИХОТОМИЯ ЦЕРКВИ И ТЕАТРА

Вследствие различных причин активной секуляризации сложилось устойчивое мнение, что христианство в византийский период стало вбирать в себя театральные формы, едва ли не с позиции современной «рекламно-коммерческой» мотивации, что это делалось для большей зрелищности и красочности богослужения и, соответственно, с целью привлечения все больше сторонников в свою веру. С точки зрения истории христианства

несостоятельность данного тезиса не требует доказательств, однако подобные суждения имеют место быть и необходимо на них остановиться, поскольку они задают ошибочные векторы методологической фальсификации. В тексте настоящей статьи мы ограничимся общей постановкой проблемы.

Возьмем, например, ряд следующих утверждений: «Несмотря на то что отношение Церкви к античному театру было враждебным, на протяжении всей истории Византийской империи мы можем наблюдать устойчивый процесс театрализации христианского богослужения» [8, с. 196]. Обе позиции — и «враждебность», и «театрализация» — не соответствуют конкретно-историческим реалиям, тем более по отношению к целостному явлению «античный театр». «Необходимо было найти достойную альтернативу театральным зрелищам, собиравшим чуть не весь город, и этой альтернативой стал христианский храм. Здесь, как и в античном театре, все начиналось и заканчивалось молитвой к Богу» [9, с. 98].

Христианский храм и богослужение в базовых своих основаниях возникли в Иерусалиме, Иудее, Израиле не как «альтернатива театру» (его здесь просто не было) и не в силу культурной отсталости народа, а исходя из религиозного запрета на изображения («не сотвори кумира»). И то, что в театре и храме все начиналось с молитвы, несколько не роднит их, тем более что дионисийские жертвоприношения начинались не с молитвы, но с экстатических песнопений в жанровых границах хоровой лирики (дифирамбов).

В истории средневекового западноевропейского театра обилие сохранившихся письменных памятников литургической драмы не позволяют делать слишком вольные допущения по этой теме, а их недостаток в византийской культуре дает некоторым ученым широкий простор для фантастических допущений. Например, в православных церквях есть иконостас, который имеет в себе три двери. Данное внешнее сходство привело некоторых западных исследователей к толкованию православного храма как театра, а Божественной литургии как драмы. Так, М. Плоритис, греческий журналист, писатель, критик, переводчик, театральный режиссер, сопоставил изображения сцены эллинистического театра и иконостаса православного храма в качестве доказательства того, что последний получает свои пространственные решения от сцены [10]. Подобный подход к церковной архитектуре маскирует более сложную историю развития христианского богослужения и храма, которая в конечном итоге делает теорию Плоритиса несостоятельной. На это указывал А. Уайт, который в своей диссертации пишет, что православное духовенство последовательно относилось к театру как к антитипу, и для всего зрительного и слухового великолепия (блеска) бо-

жественной литургии ритуальная эстетика церкви демонстрирует признаки последовательного анти-театрального уклона [11, р. 6].

На наш взгляд, позиция «противоречивой противоположности» по внешним признакам отнюдь не стимулирует научную дискуссию и приводит к псевдодихотомическим и логически несовместимым разделением на «тип — антитип». Что, в общем, является научно допустимым, но на первоначальном этапе определения границ принадлежности исследовательского объекта. А потому мы остановимся на частных, но существенных типологических составляющих церкви и театра — антифон и троп, тем более что в силу устойчивой традиции данные «атомарные единицы» анализа были положены в основу генезиса средневековой драмы. И поскольку они так важны, то рассматривать их требуется в исходном контексте церковного богослужения, но не с богословско-конфессиональной точки зрения (в данном случае мы нарушили бы границы объектного исследования), а с позиции исторического развития христианской культуры и «религиозного искусства» (в пограничной неопределенности последнего термина).

АНТИФОН В ТИПОЛОГИИ ДРАМАТИЧЕСКОГО КОНФЛИКТА

Христианское богослужение в ранневизантийский период, как считают некоторые исследователи, обогащается театральными элементами, которые активно проникают и интегрируются в нем. «В литургию были допущены диалоги на евангельские темы и антифонные песнопения, мелодии которых были заимствованы из народной музыки. Уже тогда во время службы священники использовали сценические приемы (жесты, манеру говорить). В VIII–IX вв. церковная проповедь все более драматизируется. Церковная служба вбирает в себя и элементы пантомимы» [8, с. 196–197]. Подобный подход широко распространен в театроведении XX века. Это было обусловлено, как мы уже упоминали, общими процессами секуляризации, из которых следует, что успехи церковной проповеди обуславливались лишь риторским мастерством проповедника. Риторское искусство, как и искусство пантомимы, далеки от внутренней культуры театра, связанной с развитием драматического конфликта, не говоря об особом составе гомиластики как целостного учения о церковной проповеди.

Итак, ряд историков театра рассматривает генезис средневекового европейского театра в антифоннопении христианского богослужения. Например,

С.К. Боянус считает, что «важный фактор драматического действия — диалог — скрыт в антифонном пении, когда на обоих клиросах отвечают друг другу: хор — хору, или хор — певчому» [12, с. 59].

Как видим, и здесь аргументация строится на некоем внешнем сходстве. В антифонном пении принципиально отсутствует театральный драматизм, даже при наличии некоторых реплик, связанных с праздничным богослужением. Суть и назначение антифона не в том, чтобы представить в диалогической форме событие, — это способ пения. Он возник в христианской церкви не сразу, но после своего появления в составе богослужения практически не претерпел никаких изменений вплоть до нашего времени. Те небольшие изменения (тематические и музыкальные), что с ним произошли за весь период своего развития, не позволяют сказать, что он послужил началом появления какого-либо нового жанра в религиозном искусстве.

«Православная энциклопедия», официальное специализированное издание Русской православной церкви, дает следующее определение антифона: «...в христианской литургической терминологии псалом с припевом, исполняемый антифонно, т. е. с пением 2 хорами поочередно припева (или стихов псалма), или припев к такому псалму... Сократ Схоластик (V в.) указывал на появление антифонного пения в нач. II в. в Антиохии, утверждая, что пение антифонов было впервые введено в антиохийское богослужение сщмч. Игнатием Богоносцем... после видения тому ангелов, воспевавших Пресв. Троицу “попеременно звучащими гимнами”... Этот рассказ повторяется в “Библиотеке” Патриарха Константинопольского Фотия (IX в.)...» [13, с. 554–555].

Очень скоро подобный способ исполнения псалмов стал важной частью богослужения монашества IV в. и последующих веков, внося разнообразие в пение псалмов, особенно во время ночных бдений. Введение антифонного пения в Западной церкви относится к тому же времени, что и на Востоке. Это нововведение приписывается в Риме папе Дамасу I (300–384), а в Медиолане (совр. Милан) — святителю Амвросию Медиоланскому (340–397).

«В монастырской практике галликанского обряда (Уставы Цезария и Аврелиана Арльских, первая половина VI в.) термин “антифон” означал псалом с рефреном или с “аллилуия”. Антифоны пелись на всех службах суточного круга, кроме 1-го часа и 2-й ноктурны... В латинской литургической терминологии словом *antiphona* обозначается стих-вставка, служащий образцом для распевания следующих за ним псалмовых стихов» [13, с. 558–559].

Архиепископ Исидор Севильский (ок. 560 — 636), которого считают одним из тех, кто окончательно закрепил антифонное пение в Западной церкви, в своем фундаментальном труде «Этимология, или Начала в 20 книгах» писал в шестой книге

(VI.19.7), что антифон с греческого трактуется как взаимосвязанное звучание, а именно два хора поют попеременно, меняя порядок или от одного к другому [14].

Обратимся к «Католической энциклопедии»: антифон — это «короткий рефрен, используемый в литургии латинского и византийского обрядов с середины IV в.; начинает и завершает пение псалма; до X в. повторялся после каждого стиха. С одной стороны, Антифон служит для того, чтобы задать тон речитации псалма, с другой (с помощью выделения какой-либо вероучительной истины или добродетели святого) — для обращения особого внимания на главную тему соответствующего празднования... Антифон стал наиболее распространенным жанром песнопений Западной Церкви, подразделяющимся на несколько видов согласно месту в богослужении, продолжительности и содержанию текста, развитости мелодии» [15, с. 282–283].

Итак, антифон — это не форма (жанр), а способ исполнения. В православии, в отличие от католичества, понятие «антифонное пение» не связано с самостоятельным гимнографическим жанром. Оно закрепилось преимущественно за песнопениями, предполагающими своеобразный (антифонный) принцип исполнения. Поэтому тексты антифонов в православии — по большей части псалмы. И даже если мы посмотрим в историческом плане, то увидим, что антифонное пение в богослужениях католиков и позже у протестантов дало мощный толчок к развитию многоголосной музыки.

Так что вряд ли в антифоне мы найдем истоки драматизма и театральности лишь потому, что в одном из антифонов есть следующие слова: «Пойдите скорее, скажите ученикам Его, что воскрес Господь». В данном обращении отсутствует зачаток диалога. Как верно подметил исследователь средневековой драмы М.Л. Андреев по поводу другого антифонного стиха («И говорили между собой, кто отвалит нам камень от двери Гроба»), «это нормально для церковных песнопений, особенно сопровождающих шествия духовенства, но не нормально для драматизированного обряда, во всяком случае, не продвигает его вперед, а, скорее, возвращает к стадии обрядовых литургических дополнений» [16, с. 90–91].

ДРАМАТИЧЕСКОЕ СОБЫТИЕ И ТРОП: ВЫВЕДЕНИЕ ТЕАТРА ИЗ ЦЕРКВИ

Некоторые авторы ищут истоки драматизации и будущей театральности в тропе, например Г.Н. Бояджиев [17, с. 27]. М.Л. Андреев полагает, что в тропах появляется новый средневековый театральный диалог: «Момент зарождения

диалога в нерасчлененном песенном потоке можно наблюдать в самой ранней из дошедших до нас версий тропа на входную пасхальной мессы (Лиможский монастырь св. Марциала, 923–934 гг.)» [16, с. 84]. Такого же мнения придерживался и К. Юнг, считавший, что именно в тропе Рождественской мессы лежит наиболее важный драматический зачаток будущего европейского театра [18, р. 300].

Троп (лат. *tropus*, от греч. *τρόπος* — в значении «превращение», «обработка», здесь «тонация, лад»; «музыкальный стиль») — литературно-музыкальный жанр в средневековой Европе, в основе которого лежит музыкально-поэтическая обработка прежде сочиненных распевов. В музыкальной литературе тропирование — добавление текста (обычно молитвословного) к существующему распеву. Результат такой поэтической обработки заданной мелодии называют тропом. «Первоначально это понятие применялось исключительно к мелодическим вставкам... позже стали писаться подтекстовки (они поясняли, расширяли или поэтически украшали те части основного текста, к которым примыкали), получившие то же название» [19, с. 1467]. Постепенно такие песнопения оформились как самостоятельный гимнографический жанр, произведения которого обозначались тем же словом.

Авторы «Католической энциклопедии» предполагают, что создание тропов началось с IX века. Своего высшего расцвета они достигли в XII в., позже уступив место секвенциям (это прием, который сводится к последовательному повторению мелодической фразы или гармонического оборота на другой высоте, образующих повторяющуюся цепочку). Конец развитию этого гимнографического жанра положил Тридентский собор (1545–1563) в связи с тем, что пение тропов «ограничивало участие народа в богослужении» [20, с. 616]. По этому поводу Л. Готье писал, что на этом соборе произошла большая реформа римской литургии, которая последовала за Тридентским собором; в римском Миссале¹, одобренном Святым Пием V, эти тропы были решительно устранены как не имеющие вкуса и аромата древнеримской литургии, тропы никогда не были приняты католической церковью: доказательства изобилуют [21, р. 140]. После этого собора в римском Миссале не сохранилось ни одного тропа. Однако во второй половине XX в. троп стал мало-помалу возвращаться в богослужение.

Как бы мы ни старались вывести театрализацию из тропа, ничего не получается. Об этом писал М.Л. Андреев, исходя из того, что «при своей значительной, можно сказать, всеевропейской популярности пасхальный троп оказался на редкость

консервативен. К испытанному в первый век по его возникновению тексту следующие три-четыре столетия не прибавили ничего, кроме нескольких бессодержательных хоровых восклицаний и двух-трех сюжетно ориентированных реплик» [16, с. 85]. То же мы наблюдаем и с тропом, исполняемым двумя клиросами на праздник Рождества Христова (его приписывают выдающемуся мастеру этого жанра Туотило²). С.К. Боянус пишет, что троп «не пошел дальше в своем развитии» [12, с. 60]. А он и не мог пойти дальше, так как это был музыкальный диалог, тяготевавший ближе к будущей опере, чем к драматическому театру. Этот музыкальный диалог (троп) нельзя инсценировать по той причине, что на сцене действием передается действие (по выражению Аристотеля).

СОБЫТИЙНЫЙ ГЕНЕЗИС ДРАМАТИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ

Исследователи средневекового театра (особенно французские), в большинстве своем были литераторы, преподаватели национального языка и литературы, филологи, среди них до начала XX в. не было ни одного театрального деятеля. Данный «литературный подход» отмечается многими учеными, например О.В. Кулишова формулирует его следующим образом: «Прежде всего, отметим, что в исследованиях по театру сохраняется свое значение традиционный филологический подход с акцентом на изучении текста. По справедливому замечанию Питера Родса, “литературный” подход был типичен для середины XX в.» [22, с. 431]. Поэтому начало театральности в тропах видят только филологи, но любой театральный режиссер будет с ними категорически не согласен.

Драма одновременно подчиняется законам литературы и законам театра. «Театральная энциклопедия» определяет драму как «род литературного произведения в диалогической форме, предназначенного для сценического представления» [23, с. 502]. А.В. Шлегель, например, считал, что драма — «это наиболее объективная форма литературы, ибо, будучи беседованием действующих лиц, она не включает в число их автора...» [24, с. 31–32]. По мнению Г. Гегеля, драма «высшая ступень поэзии, и искусства вообще» [25, с. 537]. Он хоть и выделял эту первую, поэтическую сторону драматического произведения, тем не менее добавлял, что для «непосредственного своего со-

¹ Римский миссал (лат. *Missale*) — литургическая книга, содержащая тексты молитв, а также комментарии и предписания для совершения мессы.

² Туотило (Tuotilo, ок. 850 — 913) — монах из бенедиктинского аббатства Сенкт-Галлен (Швейцария), поэт, художник, скульптор, музыкант.

зерцания она должна исполняться на сцене» [25, с. 538]. В.Е. Хализев рассматривает драму как литературно-художественную форму, обладающую определенным содержанием: «Драма как содержательно значимая форма словесного искусства — вот главный предмет нашей работы» [26, с. 8]. Примеров можно привести много, но все они рассматривают художественные возможности драмы исходя, во-первых, из ее словесной природы, а во-вторых, из ее предназначенности для сцены.

Драма в первую очередь пишется как произведение, задуманное для постановки, что налагает на ее формы определенные очертания. Об этом же писал и Аристотель в «Поэтике»: «Должно составлять фабулы и обрабатывать их по отношению к словесному выражению, как можно живее представляя их перед своими глазами; именно в таком случае, видя [все] вполне ясным образом и как бы присутствуя при самом исполнении событий, [поэт] мог бы находить то, что следует, и от него никогда бы не укрывались противоречия» [27, с. 94]. Таким образом, драма пропускает приемы и средства словесно-художественного выражения сквозь фильтры сценических требований. Более того, природа театра не в повествовательности (как у литературы), а во внешне выраженном действии. На это много раз указывает Аристотель: «Итак, трагедия есть подражание действию... посредством действия, а не рассказа... <...> ...Она есть подражание действию, а действие производится какими-нибудь действующими лицами...» [27, с. 56–57].

Драма есть некое литературно изложенное действие, закрепленное текстом пьесы в той или иной форме (что является жанром). Текст (литературная основа) не является первичным по отношению к определению «драматургия» или «драма», первичным является действие (drama). В первую очередь, драма — это сценическое (предназначенное для сценического воплощения) произведение.

Антифон, как и троп, — литературный диалог, их нельзя переложить в событийный ряд, но можно лишь красиво декламировать. Инсценируются же лишь события, склад событий (σύστασις πραγμάτων, по Аристотелю). Поэтому начала средневекового театра нужно искать в драматизациях, подобных тому, что делал епископ Этельвольд³, который инсценировал события Пасхи, а не пасхальный диалог. Заметим, что это его театральное представление — самое раннее из всех известных в Западной Европе. Этельвольд сообщает о «достопауном обычае устраивать в храмах во время богослужений или после них представления о смерти и воскресении Христа, со-

державшие пантомиму и диалоги» [28, с. 1265]. Он указывает, что подобные представления нужны, «чтобы торжественно отпраздновать положение во гроб нашего Спасителя и крепить веру невежественного простонародья и неофитов, мы решили следовать похвальному обычаю некоторых церковников» [29, с. 62]. Епископ Этельвольд приводит даже обширные описания тех символических действий, которые наглядно представляют пасхальные события. Текст этой постановки, режиссерские указания и ремарки были включены в 970 г. в корпус свода монастырских правил “Regularis concordia monachorum” [30]. Его составил епископ Этельвольд вместе с архиепископом Дунстаном и другими церковными деятелями для 30 реформированных ими британских монастырей (за основу был взят устав святого Бенедикта). При этом указывалась основная причина этого — драматизация пасхальных событий осуществлялась для укрепления в вере неученого люда и новообращенных: “Ad fidem indocti vulgi ac neofitorum curroborandam” [31, р. 308]. Святой Этельвольд в указанном сочинении рекомендует подобную театрализацию для подражания.

Процесс формирования первых церковных драматизированных представлений как театрализации праздничных событий мы можем наблюдать, например, в службе Рождественского навечерия, когда к ней была добавлена песнь, исполняемая ангелами в день Рождества. Чтобы сделать ее более яркой, некоторые латинские церкви использовали греческие слова, которые, как, вероятно, они полагали, ближе к исходному тексту [32, р. 42]. И это не троп, а первая попытка создания драматургии церковной мини-драмы.

То же мы видим и на празднике Пасхи, когда основные обстоятельства Страданий Иисуса Христа породили серию небольших драм, до сих пор представляемых во время Страстной недели во всех католических церквях. И не только в католических, мы можем вспомнить и «омовение ног» — действие, до сих пор совершаемое в Русской православной церкви в соборных храмах каждой епархии. События Вербного воскресенья (когда Христос въехал в Иерусалим на осле, в сопровождении толпы учеников, несущих пальмовые ветви) породили совершавшееся в Кремле до конца XVII в. «хождение на ослиати». А во вторник Светлой седмицы инсценировались события (а не тропы) встречи учеников, шедших в Эммаус с Иисусом Христом.

В литературно-музыкальном тропе нечего инсценировать, кроме пары фраз, долго певшихся попеременно хорами. В этих двух фразах нет событийного ряда, и потому он не игрался, а читался и пелся. На это прямо указывает Г. Козн, отмечая, что троп Волхвов читался попеременно: «Это троп волхвов, идущих к яслям. Самая старая форма, как мне кажется, той, которую он носит в чередующемся хоре

³ Епископ Этельвольд Винчестерский (Ethelwold, Bishop Winchester, 912–984) — воспитатель короля Эдгара Мореоловского; канонизирован в 996 году.

Неверского собора, поскольку он читался попеременно в копии около 1060 года... Его также можно найти в драме аббатства Бильсен в Лимбурге, датируемой XI веком» (перевод наш. — И. Ч., А. Т.) [33, р. 117]. О тропах ограничимся сказанным, а для желающих более подробно познакомиться с данной темой порекомендуем фундаментальное исследование Л. Готье [21].

Таким образом, предположение о возникновении средневекового театра из антифонного пения и тропа не является состоятельно аргументированным, но, разумеется, они оказали несомненное влияние на развитие европейской художественной культуры и искусства в целом.

ПОСТУЛИРОВАНИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ

Вопрос о происхождении античного театра, как и театра вообще, за последнее столетие циклически то попадает в центр проблемных исследований, то уходит на периферию и теряет свою актуальность. Но общие классические постулирования Аристотеля о драме, ставшие хрестоматийными, остаются по-прежнему актуальными для аргументации генетической связи театра (и театральности) с церковно-христианским богослужением.

Первый постулат: трагедию создали запевалы дифирамба. Отсюда выводится организация и диалогическая структура хоровых партий, но в доминанте пляски и хорового круга (сложно представить христианскую процессию в таком виде). Тем более речь идет о трагедии как жанре, но не о самом театре, для которого требуется создание особого типа конфликта — «героического топоса драмы» (или «выделение личности из хора»). В христианстве не может в принципе быть подобного конфликта, и для него характерна категория соборности и наличие внутреннего конфликта.

Второй постулат: трагедия возникла из сатирической драмы. Для христиан пляшущие сатиры воспринимаются не иначе как «бесовские игрища». Скоморохи, жонглеры и гистрионы оказали влияние на западноевропейский театр, хотя они использовались во вспомогательном жанре фарсов, Э. Бенгли, например, считает фарс «квинтэссенцией театра» [34, с. 284]. В русскую культуру театр входит в готовой форме западноевропейского театра, но наполняется своим уникальным содержанием нравственного характера. По духу ему ближе «хождение на ослати» с его обрядово-событийной сценарностью, нежели скоморошья потехи.

Третий постулат: трагедия возникла из драматизованного заупокойного плача (похорон) как

совокупности обрядов и действий, в христианстве обрядовая система связана с таинствами, т. е. с мистерией.

Современное гипостазирование происхождения трагедии из мистерийного действия элевсинских таинств Деметры и Кору, этот более поздний вариант построения драмы и театра, не относится к аристотелевскому генезу и представляет спорный вопрос относительно античного театра (вспоминается сакраментальный смысл пословицы «А при чем здесь Дионис?»). Христианские мистерии в трансформированном виде вместили в себя обрядовые элементы, и театральность в средневековом театре возникает как драматизация Пасхальных и Рождественских событий.

Таким образом, церковное содержание и по форме своей не приемлет остаточных атрибуций античного театра, но оказывает активное влияние на формирование нового типа драматического конфликта — «внутреннего конфликта», «внутреннего человека», что не свойственно видам и формам эллинского искусства. Соответственно, меняется характер событийного действия в христианских мистериях, выработавших свою систему знаково-семиотической театрализации. Византийскому театру исторически отведена особая роль не только и не столько в продолжении катарсической традиции античного театра, но глубокого нравственного преображения, нашедшего свое полное воплощение на русской сцене, о чем мы подробнее будем говорить в продолжении своего исследования.

Список источников

1. Степанова Г.А. Идея «соборного театра» в поэтической философии Вячеслава Иванова. Москва : Издательство ГИТИС, 2005. 140 с.
2. Аверинцев С.С. Поэтика ранневизантийской литературы. Санкт-Петербург : Азбука-классика, 2004. 480 с.
3. Чудновцев М.И. Церковь и театр. Конец XIX — начало XX в. Москва : Наука, 1970. 128 с.
4. Религия и искусство : материалы научной конференции, состоявшейся в Государственном институте искусствознания 19—21 мая 1997 г. Москва : Издательство ГИТИС, 1998. 310 с.
5. Соловьева И.Н. Религия Станиславского // Религия и искусство : материалы научной конференции, состоявшейся в Государственном институте искусствознания 19—21 мая 1997 г. Москва : Издательство ГИТИС, 1998. С. 48—56.
6. Религия, ритуал, театр / под ред. Б. Холма, Б.Ф. Нилсена, К. Ведель. Харьков : Гуманитарный центр, 2018. 254 с.
7. Флоренский П.А. Храмовое действо как синтез искусств // П.А. Флоренский. Избранные труды по искусству. Москва : Изобразительное искусство ; Центр изучения охраны и реставрации наследия священника П. Флоренского, 1996. 334 с.

8. Михалицын П.Е. «От Мельпомены ко Христу: судьба античного театра в Византии // «Византийская мозаика» : сборник публичных лекций Эллина-византийского лектория при Свято-Пантелеимоновском храме / ред. С.Б. Сорочан ; сост. А.Н. Домановский. Харьков : Майдан, 2015. Вып. 3. С. 192–234.
9. Михалицын П.Е., Ручинская О.А. Античный театр и Византия: от гражданской идеологии к христианству // Дриновський збірник. Софія ; Харків : Видавництво БАН імені проф. Марина Дринова, 2017. С. 95–104.
10. Πλωρίτης Μάριος. Το θέατρο στο Βυζάντιο. Αθήνα : Εκδόσεις Καστανιώτης, 1999. 282 σ.
11. White A.W. The Artifice of Eternity: A Study of Liturgical and Theatrical Practices in Byzantium : PhD Thesis. College Park : The Faculty of the Graduate School of the University of Maryland, 2006. 306 p.
12. Боянус С.К. Средневековый театр // Очерки по истории европейского театра. Античность. Средние века. Возрождение / под ред. А.А. Гвоздева, А.А. Смирнова. Петербург : Academia, 1923. С. 55–104.
13. Коляда Е.И., Никитин С.И., Желтов М.С., Лебедев С.Н., Ефимова Н.И. Антифон // Православная энциклопедия / под общ. ред. Патриарха Московского и все Руси Алексия II. Москва : Церковно-научный центр РПЦ «Православная энциклопедия». 2001. Т. 2. С. 554–560.
14. Isidori Hispalensis Episcopi. Etymologiarum Sive Originum / ed. by W.M. Lindsay. Oxford, 1911. 877 p.
15. Насонова М. Антифон // Католическая Энциклопедия : в 5 т. Москва : Издательство Францисканцев, 2002. Т. 1. С. 282–284.
16. Андреев М.Л. Средневековая европейская драма. Происхождение и становление (X–XIII вв). Москва : Искусство, 1989. 215 с.
17. Бояджиев Г.Н. Литургическая и полулитургическая драма // История западноевропейского театра в 8 томах / под общ. ред. С.С. Мокульского. Москва : Искусство, 1956. Т. 1. С. 27–34.
18. Young K. Officium Pastorum : A Study of the Dramatic Developments within the Liturgy of Christmas // Transactions of the Wisconsin Academy of Sciences, Arts and Letters. 1911. Vol. XVII. Part I, № 4. P. 299–396.
19. Сахаров П. Троп // Католическая Энциклопедия : в 5 т. Москва : Издательство Францисканцев, 2011. Т. 4. С. 1467–1468.
20. Успенский Н.Д., Холопов Ю.Н. Тропы // Музыкальная энциклопедия : в 6 т. / гл. ред. Ю.В. Келдыш. Москва : Советская энциклопедия, 1981. Т. 5. С. 615–618.
21. Gautier L. Histoire de la poésie liturgique au Moyen Age: les Tropes. Paris, 1886. 280 p.
22. Кулишова О.В. Древнегреческий театр в современной историографии // Мнемон: исследования и публикации по истории античного мира : альманах / под ред проф. Э.Д. Фролова. Санкт-Петербург : Издательство СПбГУ, 2009. Вып. 8. С. 429–440.
23. Аникст А.А. Драма // Театральная энциклопедия : в 6 т. / под ред. С.С. Мокульского. Москва : Советская энциклопедия, 1963. Т. 2. С. 502–521.
24. Аникст А.А. А.В. Шлегель и его «Чтения о драматическом искусстве и литературе» // А.А. Аникст. Теория драмы на Западе в первой половине XIX века. Эпоха романтизма. Москва : Наука, 1980. С. 29–55.
25. Гегель Г.В.Ф. Эстетика : в 4 т. / пер. с нем. Б.Г. Столпнера ; под ред. и с предисл. Мих. Лифшица. Москва : Искусство, 1971. Т. 3. 624 с.
26. Хализев В.Е. Драма как явление искусства. Москва : Искусство, 1978. 240 с.
27. Аристотель. Поэтика. Об искусстве поэзии / пер. с древнегреч. В.Г. Апеллерота ; ред. пер. и коммент. Ф.А. Петровского. Москва : Государственное издательство художественной литературы, 1957. 184 с.
28. Сахаров П. Театр // Католическая Энциклопедия : в 5 т. Москва : Издательство Францисканцев, 2011. Т. 4. С. 1262–1269.
29. Мокульский С.С. Постановка пасхальной литургической драмы // Хрестоматия по истории западноевропейского театра. Москва : Искусство, 1952. С. 62–63.
30. Regularis Concordia Anglicae Nationis Monachorum Sanctimonialiumque / ed. and tr. D.T. Symons. London : Thomas Nelson & Sons, 1953. 146 p.
31. Chambers E.K. The Mediaeval Stage. Oxford University Press, 1903. Vol. 2. 480 p.
32. Édélestand du Ménil. Les Origines latines du théâtre moderne. Paris ; Leipzig, 1897. 420 p.
33. Cohen G. Mysteres et moralités du manuscrit 617 de Chantilly, publiés pour la première fois et précédés d'une étude linguistique et littéraire. Paris, 1920. 138 p.
34. Бенгли Э. Жизнь драмы / пер. с англ. В. Воронина ; предисл. И.В. Минакова. Москва : Айрис-пресс, 2004. 416 с.

Ecclesiastical Content of Byzantine Theatre (Antiphon, Trope)

Igor N. Chistiukhin ^a, Alexander Yu. Titov ^b

Orel State Institute of Culture, 15 Leskova Str., Orel, 302020, Russia

^a ORCID 0000-0002-5629-5472; SPIN 6632-7412; dom26@list.ru

^b ORCID 0000-0002-9127-1302; SPIN 2511-5352; vittol@yandex.ru

Abstract. *This article precedes a number of publications devoted to the study of cultural and historical interaction of such different, fundamentally not coinciding, not reducible to each other, but not separate from each other phenomena of social life as art and religion, in particular, the church and theatre. This paper uses the material of Byzantine theatre to examine the validity of the hypothesis of the origin of European drama and theatre from liturgical drama through the church antiphon and literary trope. The tendentious categoricity of the erroneous statement, accepted in science as a heuristic hypothesis, about the influence of residual-rudimentary forms of ancient theatre on the formation of the Christian church rite (antiphonal singing) is considered. It is shown that the Christian antiphon cannot be connected with the ancient theatre because of the centuries-old absence of the chorus in the dramatic action. It is argued that church ritual develops from an “inner form” proceeding from the immanent properties and qualities of the divine liturgy. Since this formulation of the question is carried out for the first time, it represents the relevance and scientific novelty of the present study. The version of the origin of Western European theatre from the literary trope, proceeding from the laws of drama as a literary genre, is established by philological tradition without taking into account the specifics of the dramatic event proper. The conclusion is made that the genesis of theatre does not come from the laws of literary processes, but is connected with them through internal interactions. Historically, Byzantine theatre, an integral and autonomous phenomenon of theatrical culture, ceased to exist in the middle of the 15th century, having failed to realize its dynamic potential of dramatic art. Nevertheless, the relevance of the prospective study confirms the facts of the Byzantine theatre’s indirect influence on the substantive aspects, as well as its direct impact on the formation of a new type of dramatic conflict – “internal”, in the development of Western European and, to a greater extent, Russian theatre.*

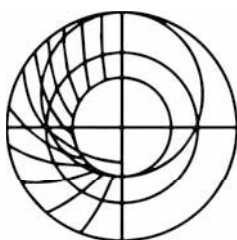
Key words: Russian revival, Byzantine theatre, internal form, church rite, antiphon, trope, dramatic action, dramatic event, religious culture, theatrical art, musical art.

Citation: Chistiukhin I.N., Titov A.Yu. Ecclesiastical Content of Byzantine Theatre (Antiphon, Trope), *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 540–550. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-540-550.

References

1. Stepanova G.A. *Ideya “sobornogo teatra” v poehticheskoi filosofii Vyacheslava Ivanova* [The Idea of “Communion Theatre” in the Poetic Philosophy of Vyacheslav Ivanov]. Moscow, Izdatel’svo GITIS, 2005, 140 p.
2. Averintsev S.S. *Poehtika rannevizantiiskoi literatury* [Poetics of Early Byzantine Literature]. St. Petersburg, Azbuka-Klassika Publ., 2004, 480 p.
3. Chudnovtsev M.I. *Tserkov’ i teatr. Konets XIX – nachalo XX v.* [Church and Theatre. The End of the 19th – the Beginning of the 20th Century]. Moscow, Nauka Publ., 1970, 128 p.
4. *Religiya i iskusstvo: materialy nauchnoi konferentsii, sostoyavsheysya v Gosudarstvennom institute iskusstvoznaniya 19–21 maya 1997 g.* [Religion and Art: Proceedings of the Scientific Conference Held at the State Institute of Art History May 19–21, 1997]. Moscow, Izdatel’svo GITIS, 1998, 310 p.
5. Solovyeva I.N. Stanislavsky’s Religion, *Religiya i iskusstvo: materialy nauchnoi konferentsii, sostoyavsheysya v Gosudarstvennom institute iskusstvoznaniya 19–21 maya 1997 g.* [Religion and Art: Proceedings of the Scientific Conference Held at the State Institute of Art History May 19–21, 1997]. Moscow, Izdatel’svo GITIS, 1998, pp. 48–56 (in Russ.).
6. Holm B., Nielsen B.F., Vedel K. (eds.) *Religion, Ritual, Theatre*. Kharkov, Gumanitarnyi Tsentr Publ., 2018, 254 p. (in Russ.).
7. Florensky P.A. Temple Action as a Synthesis of Arts, P.A. Florensky. *Izbrannye trudy po iskusstvu* [P.A. Florensky. Selected Works on Art]. Moscow, Izobrazitel’noe Iskusstvo Publ., Tsentr Izucheniya Okhrany i Restavratsii Naslediya Syvashchennika P. Florenskogo Publ., 1996, 334 p. (in Russ.).
8. Mikhailitsyn P.E. From Melpomene to Christ: The Destiny of the Ancient Theatre in Byzantium, “*Vizantiiskaya mozaika*”: *sbornik publichnykh lektsii Ehllino-vizantiiskogo lektoriya pri Svyato-Panteleimonovskom khrame* [“Byzantine Mosaic”: Collected Public Lectures of the Hellenic-Byzantine Lecture Hall at St. Panteleimon’s Church]. Kharkov, Maidan Publ., 2015, issue 3, pp. 192–234 (in Russ.).
9. Mikhailitsyn P.E., Ruchinskaya O.A. The Ancient Theatre and Byzantine Empire: From the Civil Ideology to Christianity, *Drinovskii zbirnik* [Drinovskiy Collections]. Sofiya, Kharkov, Vidavnistvo BAN Imeni Prof. Marina Drinova, 2017, pp. 95–104 (in Russ.).
10. Ploritis M. *To θέατρο στο Βυζάντιο* [Theatre in Byzantium]. Athens, Kastaniotis Publ., 1999, 282 p.
11. White A.W. *The Artifice of Eternity: A Study of Liturgical and Theatrical Practices in Byzantium: PhD Thesis*. College

- Park, The Faculty of the Graduate School of the University of Maryland, 2006, 306 p.
12. Boyanus S.K. Medieval Theatre, *Ocherki po istorii evropeiskogo teatra. Antichnost'. Srednie veka. Vozrozhdenie* [Essays on the History of European Theatre. Antiquity. Middle Ages. Renaissance]. Petersburg, Academia Publ., 1923, pp. 55–104 (in Russ.).
13. Kolyada E.I., Nikitin S.I., Zheltov M.S., Lebedev S.N., Efimova N.I. Antiphon, *Pravoslavnyaya ehntsiklopediya* [Orthodox Encyclopedia]. Moscow, Tserkovno-Nauchnyi Tsentri RPTS "Pravoslavnyaya ehntsiklopediya" Publ., 2001, vol. 2, pp. 554–560 (in Russ.).
14. Lindsay W.M. (ed.) *Isidori Hispalensis Episcopi. Etymologiarum Sive Originum*. Oxford Publ., 1911, 877 p.
15. Nasonova M. Antiphon, *Katolicheskaya Ehntsiklopediya: v 5 t.* [Catholic Encyclopedia: in 5 volumes]. Moscow, Izdatel'stvo Frantsiskantsev, 2002, vol. 1, pp. 282–284 (in Russ.).
16. Andreev M.L. *Srednevekovaya evropeiskaya drama. Proiskhozhdenie i stanovlenie (X–XIII vv.)* [Medieval European Drama. Origin and Development (10th–13th Centuries)]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1989, 215 p.
17. Boyadzhiev G.N. Liturgical and Semi-Liturgical Drama, *Istoriya zapadnoevropeiskogo teatra v 8 tomakh* [History of West European Theatre in 8 Volumes]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1956, vol. 1, pp. 27–34 (in Russ.).
18. Young K. Officium Pastorum: A Study of the Dramatic Developments Within the Liturgy of Christmas, *Transactions of the Wisconsin Academy of Sciences, Arts and Letters*. 1911, vol. XVII, part 1, no. 4, pp. 299–396.
19. Sakharov P. Trope, *Katolicheskaya Ehntsiklopediya: v 5 t.* [Catholic Encyclopedia: in 5 volumes]. Moscow, Izdatel'stvo Frantsiskantsev, 2011, vol. 4, pp. 1467–1468 (in Russ.).
20. Uspensky N.D., Kholopov Yu.N. Tropes, *Muzykal'naya ehntsiklopediya: v 6 t.* [Music Encyclopedia: in 6 volumes]. Moscow, Sovetskaya Ehntsiklopediya Publ., 1981, vol. 5, pp. 615–618 (in Russ.).
21. Gautier L. *Histoire de la Poésie Liturgique au Moyen Age: Les Tropes*. Paris, 1886, 280 p.
22. Kulishova O.V. Ancient Greek Theatre in Modern History, *Mnemon: issledovaniya i publikatsii po istorii antichnogo mira: al'manakh* [Investigations and Publications on the History of the Ancient World: almanac]. St. Petersburg, Izdatel'stvo SPBGU, 2009, issue 8, pp. 429–440 (in Russ.).
23. Anikst A.A. Drama, *Teatral'naya ehntsiklopediya: v 6 t.* [The Encyclopedia of Theatre: in 6 volumes]. Moscow, Sovetskaya Ehntsiklopediya Publ., 1963, vol. 2, pp. 502–521 (in Russ.).
24. Anikst A.A. A.V. Schlegel and His "Lectures on Dramatic Art and Literature", A.A. *Anikst. Teoriya dramy na Zapade v pervoi polovine XIX veka. Ehpokha romantizma* [A.A. Anikst. Drama Theory in the West in the First Half of the 19th Century. The Age of Romanticism]. Moscow, Nauka Publ., 1980, pp. 29–55 (in Russ.).
25. Hegel G.W.F. *Ehstetika: v 4 t.* [Aesthetics: in 4 volumes]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1971, vol. 3. 624 p.
26. Khalizev V.E. *Drama kak yavlenie iskusstva* [Drama as a Phenomenon of Art]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1978, 240 p.
27. Aristotle. *Poetics. On the Art of Poetry*. Moscow, Gosudarstvennoe Izdatel'stvo Khudozhestvennoi Literatury, 1957, 184 p. (in Russ.).
28. Sakharov P. Theatre, *Katolicheskaya Ehntsiklopediya: v 5 t.* [Catholic Encyclopedia: in 5 volumes]. Moscow, Izdatel'stvo Frantsiskantsev, 2011, vol. 4, pp. 1262–1269 (in Russ.).
29. Mokulsky S.S. Staging of Easter Liturgical Drama, *Khrestomatiya po istorii zapadnoevropeiskogo teatra* [Chrestomathy on the History of West European Theatre]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1952, pp. 62–63 (in Russ.).
30. Symons D.T. (ed.) *Regularis Concordia Anglicae Nationis Monachorum Sanctimonialiumque*. London, Thomas Nelson & Sons Publ., 1953, 146 p.
31. Chambers E.K. *The Mediaeval Stage*. Oxford University Press, 1903, vol. 2, 480 p.
32. *Édéléstand du Mérir. Les Origines Latines du Théâtre Moderne*. Paris, Leipzig, 1897, 420 p.
33. Cohen G. *Mysteres et Moralités du Manuscrit 617 de Chantilly, Publiés pour la Première Fois et Précédés d'une Étude Linguistique et Littéraire*. Paris, 1920, 138 p.
34. Bentley E. *The Life of the Drama*. Moscow, Airis-Press Publ., 2004, 416 p. (in Russ.).



РОССИЙСКОЕ
КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЕ
ОБЩЕСТВО

**ТВОРЧЕСКАЯ ЛИЧНОСТЬ — 2024:
ТРАДИЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ
РОССИЙСКОЙ КУЛЬТУРЕ**

Российская научная конференция

12–14 декабря 2024 г., Ярославль

Проведение конференции планируется на базе Ярославского государственного педагогического университета им. К.Д. Ушинского при поддержке Российского культурологического общества 12–14 декабря 2024 г. в очном и дистанционном форматах.

Цель конференции – анализ феномена, функций и значения традиций в современной российской культуре в историко-культурном, социокультурном и эстетическом аспектах.

В рамках конференции предполагается обсуждение следующих вопросов:

- ◆ традиции и традиционные ценности в истории отечественной культуры и в современной российской культуре;
- ◆ традиции и инновации в культуре: проблема соотношения и динамического равновесия;
- ◆ «пушкинское» в культуре и влияние на современную культуру отдельных личностей (писателей, актеров, режиссеров, музыкантов последнего столетия);
- ◆ традиции как механизм социализации и инкультурации;
- ◆ феномен традиции в искусстве и контекст бытования традиций;
- ◆ национальные и региональные традиции в аспекте художественных и повседневных практик.

К участию в конференции приглашаются научно-педагогические и руководящие работники образовательных организаций высшего образования, докторанты, аспиранты и магистранты.

Подробная информация размещена на сайте:

https://newyspu.ru/creative_personality/

УДК 791.228(47:73)
ББК 85.377(2)6-021.8
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-552-559

Л.Ю. ЧАШКИНА

ВЛИЯНИЕ ТВОРЧЕСТВА УОЛТА ДИСНЕЯ НА СОВЕТСКУЮ МУЛЬТИПЛИКАЦИЮ

Людмила Юрьевна Чашкина,
Московский государственный университет
им. М.В. Ломоносова,
факультет иностранных языков и регионоведения,
кафедра сравнительного изучения национальных
литератур и культур,
преподаватель
Ленинские горы, д. 1, стр. 13, Москва, 119991, Россия
ORCID 0000-0002-9535-7699; SPIN 2130-4612
millania@yandex.ru

Реферат. В середине 1930-х гг. экраны всего мира завоевывают персонажи мультфильмов Уолта Диснея. Не обошло это увлечение и Советский Союз. Несмотря на то что советская мультипликация сделала свои первые шаги в середине 1920-х гг. и к моменту увлечения Диснеем уже насчитывала несколько успешных фильмов (например, «Каток», «Почта», «Блэк энд уайт»), отечественные мультипликаторы попадают под «гипноз Диснея». Это приводит к активному заимствованию диснеевских методов, подражанию исполнительской манере, копированию персонажей. На только что созданной студии «Союзмультфильм» с одобрения высшего кинематографического начальства начинается работа по созданию «своего советского Микки

Мауса». За основу мультипроизводства принимают поточный метод — конвейер, позволяющий, благодаря использованию целлулоидных листов вместо бумаги, ускорить производство мультфильмов. Такой способ создания мультипликационных картин разделяет художников на сторонников и противников диснеевских методов. Некоторые из противников уходят из профессии, посчитав, что конвейерный метод превратит искусство мультипликации в ремесло.

Однако даже бескомпромиссные сторонники диснеевской анимации довольно быстро осознают, что прямое копирование лент великого мастера ведет отечественную мультипликацию в тупик, поскольку становится очевидным, что трюки, приемы и образы Диснея невозможно приспособить к традиционным сюжетам: народным сказкам, басням. К тому же во второй половине 1930-х гг. в СССР происходит смена культурной политики. Все это приводит к борьбе с диснеевщиной и поискам собственного уникального стиля советской мультипликации.

В статье анализируются воспоминания художников-мультипликаторов Н.П. Ходатаева, И.П. Иванова-Вано, А.В. Иванова, Ф.С. Хитрука и др., их восприятие творчества Диснея, отношение к заимствованию творческих методов мастера, а также опыт создания собственных произведений с использованием диснеевских технологий.

Ключевые слова: мультфильм, мультипликация, анимация, анимационное кино, художник-мультипликатор, подражание, копирование, Уолт Дисней, Микки Маус, Союзмультфильм, поточный метод, персонаж, искусствоведение, экранные искусства.

Для цитирования: Чашкина Л.Ю. Влияние творчества Уолта Диснея на советскую мультипликацию // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 552–559. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-552-559.

Непросто в наше время найти человека, которому было бы незнакомо имя Уолта Диснея. Оно прочно ассоциируется с анимационным кино, индустрией развлечений, обозначая буквально сам стиль мультипликации, рассчитанной на массового зрителя, преимущественно на детскую аудиторию. «Диснеевскими» называют мультфильмы, снятые в определенной стилистике — с яркими красочными персонажами узнаваемого типажа, преимущественно со сказочным сюжетом, забавными трюками, наполненные музыкальными номерами и песнями, даже если сняты они на других студиях другими режиссерами.

Диснеевский феномен начинает свой отсчет с конца 1920-х — начала 1930-х гг., когда на экран начали выходить первые анимационные ленты великого мультипликатора. Уже тогда наметилось новаторство Диснея, проявились оригинальность произведений, их высокое качество и способность вызывать сопереживание зрителя — как взрослой, так и детской аудитории. По мнению советского мультипликатора И.П. Иванова-Вано, под влияние У. Диснея попала не только американская, но и вся мировая анимация [1, с. 84]. Не стал исключением и Советский Союз. Советские режиссеры, актеры, мультипликаторы и другие кинодеятели были буквально заморожены искусством мультипликации Диснея.

В воспоминаниях отечественных мультипликаторов часто звучит имя Диснея. Они обращаются к его опыту, вспоминают о своих впечатлениях от просмотра лент великого мастера, сравнивают анимационные ленты других авторов (в первую очередь свои собственные) с диснеевскими, принимая произведения Диснея за эталон, золотой стандарт мультипликации. Ни одна критическая статья второй половины 1930-х гг., посвященная мультипликации, не обходится без упоминания имени Диснея: его мультфильмы хвалили, например В. Гарин отмечал, что «почти безукоризненны сценарии фильмов Уолта Диснея, где все ясно и просто, где нет лишнего миллиграмма нагрузки» [2, с. 34], критиковали [3, с. 57], сравнивали с произведениями отечественных авторов [4, с. 54].

Так, С. Эйзенштейн пытался разгадать природу притягательности фильмов Диснея, обращаясь к этой теме в течение всей своей жизни, начиная с того момента, как он посетил Голливуд в поисках вдохновения. Эйзенштейн считал, что «перед воздействием Диснея никто не может устоять: оно вне наций, классов, возрастов» [5, с. 99].

Между тем «рецепт» успеха диснеевских мультфильмов имеет под собой достаточно прочную основу — это умение подхватывать любые технические новшества, а также четкая организация работы на производстве Диснея. Достаточно вспомнить тот факт, что Дисней был первым, кто открыл для мультипликации возможности звука, выпустив в 1929 г. озвученную версию своего мультфильма «Пароходик Вилли» с Микки Маусом в главной роли. И это в то время, когда звуковое кино только-только начало зарождаться, и далеко не все деятели кино и анимации оценили возможности звукового сопровождения визуального ряда. Также Дисней снял первый цветной мультфильм «Цветы и деревья» (1932) в уникальной для того времени трехцветной технике «Техниколор». Использование объема, цвета, света, различных техник съемки — все это делало картины Диснея уникальными и запоминающимися по сравнению с ближайшими конкурентами. Но главное, чем привлекали его мультфильмы, — это сюжет и система персонажей.

По мнению кинокритика Х. Херсонского, произведения Диснея — это «малая форма, в которой, как в капле дистиллированной воды, можно увидеть принципы построения не только “малого”, но и “большого” искусства» [6, с. 71]. В мультфильмах Диснея присутствует драматический сюжет. Мультипликатор неоднократно обращался к образам из сказок и известных литературных произведений, видел в них основу для анимации. На смену бессюжетным мультфильмам, наполненным визуальными шутками и комическими трюками, пришли настоящие, разыгрываемые узнаваемыми персонажами, маленькие пьесы. Таковым был мультфильм «Оркестр Микки» (1935). На первый взгляд может показаться, что сам мультфильм представляет собой короткую музыкальную зарисовку, в основу которой положена увертюра «Гроза» из оперы Дж. Россини «Вильгельм Телль», разбавленная народной мелодией «Индейка в соломе». Однако в этом мультфильме присутствует драматическая основа — завязка, кульминация и развязка. Сюжет начинается в тот момент, когда оркестр разыгрывается, настраивая музыкальные инструменты. Дисней представляет публике своих героев — мышонка Микки (он выступает здесь в качестве дирижера), корову Кларабель, кота (по другой версии — волка) Пита и др. Антагонистом выступает утенок Дональд, который вклинивается в выступление оркестра, наигрывая на дудочке незатейливую рит-

мичную мелодию. Кульминация — разыгравшаяся буря, уносящая всех участников концерта точно в соответствии с музыкальной темой, которую они в этот момент играют. И в конце концов изрядно потрепанных участников концерта встречает совершенно невредимый утенок Дональд и как ни в чем не бывало начинает наигрывать свою незатейливую мелодию.

Мультфильм, показанный в рамках московского кинофестиваля в 1935 г., произвел ошеломляющее впечатление на советского зрителя. Ф.С. Хитрук, будущий знаменитый мультипликатор, автор таких мультфильмов, как «Каникулы Бонифация», «Винни-Пух и все-все-все...», «Икар и мудрецы» и др., так вспоминал этот поразивший его эпизод: «Немыслимый каскад трюков, безудержная фантазия, гармоничное слияние звука с изображением и главное — абсолютная достоверность невероятных событий! Сцена, когда смерч подхватывает в воздух целый оркестр и уносит его в головокружительном вихре, производила по-настоящему магический эффект. Из кинотеатра я вышел удивленный и растерянный. Именно необъяснимость увиденного поражала больше всего — кто мог сотворить такое?» [7, с. 43].

Подобное впечатление на зрителя диснеевские мультфильмы производили не только из-за интригующего сюжета, но в первую очередь благодаря созданной и разработанной Диснеем системе персонажей — образов-масок. На привлекательность работал и так называемый О-образный силуэт — округлый вид персонажей. Можно вспомнить, что диснеевские аниматоры в первой половине 1930-х гг. рисовали Микки Мауса буквально с помощью 10- и 25-центовых монеток, обводя их по контуру [8, р. 125]. До сих пор круглая форма признается самой удачной для создания привлекательного и запоминающегося анимационного персонажа [9, р. 38]. Эту форму использовали как художники студии У. Диснея, так и их последователи (например, создатель мультсериала «Симпсоны» М. Грейнинг) [10, р. 5]. Такая форма позволяет свободнее обращаться с типажом, а также значительно ускорить процесс создания мультфильма [11, с. 19].

В это же время советская мультипликация ставит перед собой вопрос об облике персонажа, считая недостаточным использование образа исключительно «какого-нибудь мурзилычьего или звериного» [12, с. 154], и находится в поисках художественного образа человека. Дисней не обращался непосредственно к образу человека вплоть до первой своей полнометражной картины «Белоснежка и семь гномов» (1937). Советские же художники-мультипликаторы, понимая исключительную привлекательность анималистического персонажа, такого как Микки Маус, тем не менее предпринима-

ют попытки создать персонаж с человеческим обликом. Однако, забегаая вперед, следует признать, что попытки эти не увенчались успехом, и постоянный персонаж так и не был создан. Если в нем преобладали комические черты, то в нем видели попытку «оглупления и опошления» образа советского человека. Если он был достаточно реалистичен, то казался слишком шаблонным и неинтересным. Это, к слову, судьба всех чересчур реалистичных персонажей мультипликации. Так было, например, с Прекрасным принцем из диснеевской «Белоснежки» (его образ создавался путем перерисовки натуральных съемок живого актера) — критики говорили, что в его движениях есть «нечто от плохо вылеченного полиомиелита» [13, с. 135], настолько «деревянным» и скованным был этот персонаж.

Мышонок Микки, напротив, со своей живостью характера и притягательностью, казался более человеческим, чем любые антропоморфные персонажи. Не случайно С. Эйзенштейн называл его лучшим актером американского кино [6, с. 70]. На этот персонаж равнялись как на эталон и советские мультипликаторы, пытаясь разработать собственную систему мультипликационных образов. Причем создание образов-масок, подобных Микки Маусу, было продиктовано распоряжением высокого кинематографического начальства и проходило под лозунгом «дайте нам советского Микки-Мауса¹» [14, с. 26]. По воспоминаниям Н. Ходатаева, одного из основателей советской мультипликации, «в правлении Союзкино бесконечно крутили Мики-Маусы и вздыхали, негодую на советских мультипликашек, что таких не делают. А советские мультипликаторы наивно оправдывались, говоря, что для того, чтобы делать Мики-Маусы, нужны мастерские в 60–100 человек, американский конвейер и американский штамп типажа» [15, с. 46].

О серийном производстве анимационных фильмов в Советском Союзе начали задумываться еще в середине 1920-х гг., когда в Москве прошел показ серии картин М. и Д. Флейшеров «Из чернилницы» («Out of Inkwell»). Однако в то время многие технологии, позволявшие выпускать в широкий прокат серии мультипликационных фильмов, были недоступны отечественному кинематографическому производителю.

Переход на целлулоидную технологию, позволившую ускорить производство мультфильма и, соответственно, увеличить количество выпускаемых картин, произошел в середине 1930-х годов. Он совпал по времени с образованием студии «Союзмультфильм» (а во многом и поспособствовал ее появлению) в результате объединения нескольких студий (например, «Совкино», «Межрабпомфильм») и полкустарных производств.

¹ Здесь и далее в цитатах приводится орфография по источнику.

До широкого применения целлулоида мультфильмы создавались при помощи так называемой перекладки (плоской бумажной марионетки, иногда соединяемой шарнирами), что позволяло не рисовать каждый раз весь кадр целиком, включая фон, а передвигать только основных персонажей. Целлулоид давал больше возможностей. Изобретенный еще в середине XIX в., целлулоид был запатентован в 1915 г. аниматорами Э. Хёрдом и Дж. Р. Бреем, которые первыми начали применять прозрачные целлулоидные листы для анимационной промышленности. С тех пор и до появления компьютерных технологий целлулоид оставался главным материалом для создания мультфильмов. И.П. Иванов-Вано утверждал, что русские мультипликаторы пришли к тому же методу самостоятельно, но на несколько лет позже своих американских коллег. Однако отечественные целлулоидные пленки были невысокого качества, толще и теряли прозрачность при повторном использовании. При изучении учебного пособия по созданию мультфильмов 1934 г. можно увидеть, что широкое применение целлулоида начинается именно с привнесения на нашу почву американской технологии [16, с. 172]. В предисловии к учебному пособию для мультипликаторов по созданию мультипликационных фильмов по методу американских мастерских (автор — Л. Кремер) Н.П. Ходатаев пишет, что Кремер настаивает на широком использовании этого материала [17, с. 4]. Люсиль Кремер, дочь художника-эмигранта, бывшая сотрудница анимационной студии братьев Флейшеров, была приглашена в Советский Союз в качестве консультанта. Уже в Москве она написала брошюру «Производство звуковых рисованных фильмов в американских мультипликационных мастерских» (1934), в которой описала основные принципы создания мультфильмов, применявшихся за океаном. Эти методы и легли в основу обновленного мультипликационного производства. Началась переподготовка сотрудников «Союзмультфильма», которая продлилась два месяца, тогда же было закуплено оборудование: просветные столы, звукозаписывающие устройства, новые камеры и т. д. [18, с. 81].

Создание «Союзмультфильма» исследователи связывают с именем В.Ф. Смирнова. Именно ему отечественная мультипликация обязана началом массового производства мультфильмов. В 1934 г. советский чиновник, руководитель «Амкино» (советско-американское акционерное общество, занимавшееся дистрибуцией советских фильмов в США), вернулся из США и создал небольшую экспериментальную мультипликационную мастерскую в Москве. Он был хорошо знаком с технологиями, применявшимися на студии Диснея, несколько раз посетил саму студию и был сильно увлечен творчеством известного мультипликатора. На студии Смирнова было снято несколько мультфильмов в стиле Диснея — «Рельсы бормочут» (1934),

«Чемпион поневоле» (1934), «Город без спичек» (1935), «Мишка-аэронавт» (1935), «Пустынник и медведь» (1935), «Трепак» (1935), «У синя моря» (1935), «Отважный моряк» (1936) [1, с. 88]. Они не сохранились, за исключением «Отважного моряка», впрочем, главный герой этого мультфильма больше напоминает не диснеевских персонажей, а героя другой серии мультфильмов — Полая-моряка режиссера М. Флейшера, ставшего популярным в начале 1930-х годов. В создании мультфильма «Отважный моряк» принимал участие начинающий художник В.Г. Сутеев. Позднее, став известным иллюстратором и писателем, Сутеев выработал собственный стиль, лишь отдаленно напоминающий манеру Диснея.

В.Ф. Смирнов недолго оставался руководителем молодой студии «Союзмультфильм» и вскоре был переведен на другую работу, однако система — конвейер, называемый в то время «смирновским», как и другие методы Диснея, была принята за основу мультипроизводства в Советском Союзе.

Интересно, что мультипликаторы «Союзмультфильма» представляли собой две противоборствующие стороны — заядлые поклонники и подражатели Диснея и ярые противники его творчества. К сторонникам, помимо упоминавшегося уже В. Сутеева, можно отнести художника-мультипликатора Б.П. Дёжкина, называвшего себя последователем Диснея и признававшегося, что учился искусству мультипликации, перерисовывая покadroво и подробно изучая диснеевские мультфильмы [19, с. 45]. Или А.В. Иванова, автора таких мультфильмов, как «Квартет» (1935), «Лиса-строитель» (1936), «Волшебная флейта» (1937), «Любимец публики» (1937) и др. Эти мультфильмы — образец подражания диснеевскому стилю. В них скопированы «зоологические» образы персонажей, их мимика и жесты. Даже знаменитые белые перчатки Микки, которые Дисней «подарил» мышонку в 1929 г. [9, с. 41] (впервые они появились в мультфильме «Деревенская опера»), теперь стали неотъемлемым атрибутом персонажей «Союзмультфильма». Белые перчатки носят герои мультфильмов «В Африке жарко» (1936) и «Сладкий пирог» (1937) Д.Н. Бабиченко, «Заяц-портной» (1937) З. и В. Брумберг, «Котофей Котофеевич» (1937) и «Три мушкетера» И.П. Иванова-Вано и «Здесь не кусаются» П.П. Сазонова.

Одним из самых последовательных противников конвейерной системы производства мультфильмов являлся Н.П. Ходатаев. Отдавая должное мастерству диснеевских аниматоров, которым удалось достичь вершин мастерства в технике работы с цветом, чистоте контуров рисунка, аккуратной работе с целлулоидом, исключающей появление бликов при съемке, и отмечая «тонкость фазовки рисунков, постоянство линии, грамотность в передаче ракурсных положений, выразительность исход-

ных игровых положений» [20, с. 46–48], Ходатаев неоднократно высказывался против использования диснеевских методов, считая их бездушными, а фильмы, исполненные подобным способом, направленными лишь на удовлетворение вкусов среднего американского мещанина. По его мнению, бесконечное повторение одних и тех же приемов и трюков ведет к упадку мультипликации [21, с. 33]. Из-за введения диснеевских методов в организацию работы на студии «Союзмультфильм» Н.П. Ходатаев ушел из мультипликации [22, с. 187–188]. Вместе с ним распрощались с этим видом искусства и другие самобытные художники, положившие начало отечественному анимационному кино, — З. Комиссаренко и Ю. Меркулов. Они не были единственными художниками, покинувшими анимацию из-за категорического неприятия поточного способа производства мультфильмов — еще в начале 1920-х гг. американский художник Уинзор Маккей, один из пионеров анимации, создатель первого в истории анимации персонажа — динозаврика Герти, также отошел от создания анимационного кино, предвидя, что едва зарождающийся мультипликационный конвейер превратит анимацию из искусства в ремесло [23, с. 25].

Попытки позаимствовать методику создания мультипликационного персонажа по примеру американских мультстудий не увенчались успехом. Н.П. Ходатаев, всегда скептически относившийся к организации кинопроизводства по американскому образцу, называл смешной саму идею создания универсальных героев «на все случаи жизни» [17, с. 5]. Х. Херсонский в статье о поисках мультипликационного образа призывал не упрощать образ мультипликационного персонажа, следуя «по пути рабского подражания мышонку Мики», но создавать персонаж, который будет «гораздо богаче, разнообразнее, еще человечнее, еще эмоциональнее» [6, с. 72]. «Заурядный» — этим словом Х. Херсонский неоднократно характеризует Микки. При этом он видел секрет успеха образа нарисованного мышонка в его стилизованном и упрощенном облике вкупе с человеческим характером, знакомым и понятным зрителю.

В качестве драматургической основы для своих мультфильмов Дисней, как правило, использовал традиционные сказочные сюжеты, в первую очередь обращаясь к западноевропейской сказке. Для советских мультипликаторов заимствование сказочных сюжетов было неприемлемым, требовалось перенести повествование на нашу почву. Для этого было решено обратиться к русскому фольклору. Однако стало очевидным, что «русский фольклор и, в частности, русская сказка требовали совершенно иных средств и красок, графического решения и стилистики “одушевления” мультипликационных образов» [1, с. 9]. Поточный метод, конвейер, применявшийся на студии Диснея, был пригоден для

воспроизведения одинаковых по стилю лент, советская же мультипликация тяготела к созданию разнообразных и многостилевых картин.

Во второй половине 1930-х гг. в отношении к диснеевскому творчеству намечается радикальный поворот — началась борьба с диснеевщиной. Казалось, что слепое подражание, а зачастую и прямое копирование фильмов Диснея привело к обратному эффекту. Противники диснеевского метода считали, что подражание погубило самобытные творческие поиски, начатые в 1920-е гг. и отмеченные такими мультфильмами, как «Органчик», «Сказка о царе Дурандае», «Каток», «Почта», «Блэк энд уайт» [24, с. 161]. Так, подверглись критике ранние мультфильмы И.П. Иванова-Вано — «Квартет», «Три мушкетера», «Чужой голос», которые также испытывали на себе влияние диснеевской эстетики. Утята, персонажи «Трех мушкетеров», сильно напоминают движениями и мимикой Дональда Дака, одного из самых известных персонажей У. Диснея. Иванову-Вано это припомнили на одном из партсобраний «Союзмультфильма», которое состоялось в конце 1930-х гг. [25, с. 194].

Художники, некогда восхищавшиеся и превозносившие диснеевский метод, теперь не менее яростно отрекались от использования его на практике, называя анимационные произведения Диснея и его современников «безнадежной, бессодержательной и вульгарной американской мультипликацией того времени» [26, с. 16]. Например, А.В. Иванов, поначалу рекомендовавший «освоить и широко применить некоторые творческие методы Диснея» [27, с. 46] и активно использовавший эти методы на практике (в мультфильмах «Квартет» (1935), «Лиса-строитель» (1936), «Волшебная Флейта» (1937), «Любимец публики» (1937) и др.), в статье 1940 г. говорит о «некритическом увлечении режиссеров и художников Диснеем» [28, с. 78] и сетует, что «пороссячье-заячье “тематика”» заполонила экраны вплоть до 1938 г. [28, с. 79].

В конце 1930-х гг. начались поиски концепции популярного советского массового фильма «хотя бы в противовес Диснею» [12, с. 158], однако, как признавал кинокритик Х. Херсонский, такие поиски не приводили к успеху из-за недостаточного понимания природы кинематографа. Однако он же отмечал, что были и отдельные достижения в этой области. Например, можно вспомнить агитационные ленты Д. Бабиченко: «Журнал политсатиры № 1» (1938), «Победный маршрут» (1939), «Боевые страницы» (1939), «Любимые герои» (1940), в которых прослеживаются попытки создания положительного человеческого персонажа (с созданием отрицательных персонажей с самого рождения советской мультипликации в 1924 г. проблем не возникало). Следует отметить, что, отойдя от анималистических образов Диснея, мультипликаторы почти на два десяти-

тилетия попадают под влияние технологии другого мастера анимации — М. Флейшера и его изобретения — ротоскопа, позволявшего перерисовывать натурные съемки с живыми актерами, добиваясь реалистичного изображения человека.

Новый виток борьбы с диснеевщиной произошел во второй половине 1940-х гг., это было особенно заметно по журнальной риторике тех лет. Хвалебные отзывы именитых деятелей культуры о новых лентах Диснея сменились не менее яркой критикой его работ. С. Эйзенштейн, некогда восхищавшийся Диснеем, его стилем и персонажами, в 1947 г. пишет: «...наши мультипликаторы стилизуются под Диснея. Между тем и в образах зверей, и в стилистике начертания у нас свой собственный русский звериный фольклор и эпос» [29, с. 500].

Под эту волну попадает вся мультипликация, в которой действуют антропоморфные зоологические персонажи в диснеевском стиле. Теперь крайне не рекомендуется изображать подобных животных. И перед художниками встает непростая задача — изобразить животных, которые выглядят как животные, живут в естественной природной среде, но при этом общаются с помощью человеческой речи и обладают человеческим характером [30, с. 269]. К тому же под запрет попадают мультфильмы, в которых зоологические персонажи проявляют превосходство над человеком («Бэмби» (1942) приводится как пример такого мультфильма, в котором человек показан жестоким и беспринципным охотником-убийцей) [30, с. 220].

Отметим также, что влияние Диснея на советскую мультипликацию не было односторонним. Стремящийся постичь новые техники и веяния, У. Дисней закупал советские мультфильмы, чтобы изучать и разбирать их на своих курсах подготовки анимационных работников. Так было с картиной И.П. Иванова-Вано «Конек-Горбунок», которую Дисней демонстрировал на учебных киносеансах на своей студии и, по воспоминаниям автора, очень хвалил [1, с. 150], и с несохранившимся мультипликационным фильмом «Сказка о царе Дурандае» [1, с. 81], который, как утверждает американская исследовательница анимации Э. Коуэн, привез в 1939 г. для показа на студии Диснея архитектор Фрэнк Ллойд Райт [31]. По ее мнению, это повлияло на дальнейший выбор типажа анимационного персонажа художниками, которые позднее покинули студию и создали собственную компанию по производству анимационных фильмов — UPA (United Production of America). Вместо очеловеченных животных диснеевского образца в мультфильмах UPA участвуют человеческие персонажи [31, р. 53].

Итак, как мы видим, в начале 1920-х гг. молодая советская мультипликация начинала свой путь с самобытных и оригинальных картин, однако после выхода на мировые экраны лент Уолта Диснея,

увлечение советских мультипликаторов его образами, методами, стилем привело к тому, что художники-мультипликаторы недавно созданной студии «Союзмультфильм», подгоняемые высоким начальством, принялись заимствовать образы персонажей, трюки и стилистику мультфильмов Диснея, иногда буквально копируя творческие находки великого мультипликатора.

Однако осознав, что прямое подражание диснеевским лентам ведет в тупик, и не найдя способов перевести стилистику Диснея на традиционные сюжеты, советские мультипликаторы начали поиски иного стиля, что, в конце концов, направило советскую мультипликацию по своему оригинальному и своеобразному пути. Способствовало этому и изменение культурной политики СССР во второй половине 1930-х годов.

Анимация У. Диснея была хорошей школой для советской мультипликации, но ее модели, сюжеты и образы не прижились на нашей почве, ее влияние достаточно быстро (буквально в течение нескольких лет) сошло на нет. Однако диснеевские приемы, техники, изобретения прочно стали основой и высоким стандартом отечественной и мировой анимации. Отныне художники, вырабатывая собственный стиль, пристально наблюдали за творчеством У. Диснея, равняясь на великого мастера, но уже не подражая ему.

Список источников

1. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. Москва : Искусство, 1980. 239 с.
2. Гарин В. Новые работы Мультфильма // Искусство кино. 1939. № 5. С. 34–36.
3. Каменогорский А. На ложном пути // Искусство кино. 1938. № 4–5. С. 57–65.
4. Карпов А., Кравченко Ф. Графическая мультипликация и ее недостатки // Искусство кино. 1940. № 6. С. 54–59.
5. Эйзенштейн С. Заметки об искусстве Уолта Диснея // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 98–114.
6. Херсонский Х. Прием повторы в приключениях Мики-Мауса // Советское кино. 1934. № 8. С. 70–77.
7. Хитрук Ф.С. Профессия — аниматор : в 2 т. Москва : Гаятри, 2007. Т. 1. 304 с.
8. Johnston O., Thomas F. The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions, 1995. 576 p.
9. Thomas B. Walt Disney: The Art of Animation. 1958. 188 p.
10. Groening M. The Simpsons Handbook: Secret Tips from the Pros. Harper Design, 2007. 128 p.
11. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Москва : ВГИК, 2005. 128 с.
12. Херсонский Х. Лекция о мультипликации // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 145–170.
13. Асенин С.В. Уолт Дисней : Тайны рисованного киномира. Москва : Искусство, 1995. 312 с.

14. Цехановский М. От «Мурзилки» к большому искусству // Советское кино. 1934. № 10. С. 20–27.
15. Ходатаев Н. О художественной мультипликации // Пролетарское кино. 1932. № 11/12. С. 44–49.
16. Вано И. Графическая мультипликация // Мультипликационный фильм : Статьи: Н. Ходатаева, И. Вано, А. Птушко, С. Богуславского / вступ. статья Г. Рошаль. Москва : Кинофотоиздат, 1936. С. 100–198.
17. Ходатаев Н.П. Предисловие // Л. Кремер. Производство звуковых рисованных фильмов в американских мастерских. Москва : Гизлегпром. 1934. С. 3–7.
18. Ли М., Мёльснесс Л. Женское лицо советской и российской анимации / пер. с англ. А. Фоменко. Санкт-Петербург : Библиороссика, 2023. 276 с.
19. Капков С. Русский Дисней : интервью с Ольгой Гайдук-Дёжиной // Борис Дёжкин. Страницы биографии / авт.-сост. Н. Авдеева [и др.]. Белгород : Константа, 2019. С. 44–48.
20. Ходатаев Н. Пути мультфильма // Советское кино. 1935. № 4. С. 46–48.
21. Ходатаев Н. Художники в мультипликации // Советское кино. 1934. № 10. С. 28–34.
22. Ходатаев Н. «Придя из неизвестности, я ухожу в неизвестность...» / публ. предисл. и коммент. И. Марголиной // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 186–190.
23. Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма. Москва : Издательство Дединского. 2018. 640 с.
24. Гинзбург С.С. Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. Москва : Искусство. 1957. 286 с.
25. Малянтович К. Как боролись с космополитами на Союзмультфильме (рассказ-воспоминание) // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 191–205.
26. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. Москва : Госкиноиздат. 1950. 87 с.
27. Иванов А. Задачи советской мультипликации // Искусство кино. 1936. № 3. С. 45–46.
28. Иванов А. Рисованный фильм // Искусство кино. 1940. № 1. С. 77–78.
29. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения : в 6 т. Москва : Искусство, 1964. Т. 2. 567 с.
30. Бородин Г.Н. Государство и анимация (1926–1962). Москва : Союзмультфильм, 2022. 424 с.
31. Cowen E. Animation Behind the Iron Curtain : A Guide to Animated Films from Russia and Eastern Bloc Countries During the Cold War Era. New Barnet, Hertfordshire : John Libbey Publishing, 2020. 212 p.

Influence of Walt Disney's Work on Soviet Cartoons

Lyudmila Yu. Chashkina

Moscow State University named after
M.V. Lomonosov, 1, bld. 13 Leninskie Gory,
Moscow, 119991, Russia
ORCID 0000-0002-9535-7699;
SPIN 2130-4612;
millania@yandex.ru

Abstract. *In the mid-1930s, Walt Disney's cartoon characters conquered screens all over the world. The Soviet Union was not spared from this fascination. Despite the fact that Soviet animation took its first steps in the mid-1920s and by the time of the Disney craze already had several successful films (e.g., "The Rink", "The Post Office", "Black and White"), domestic cartoonists fell under the "Disney hypnosis". This leads to active borrowing of Disney methods, imitation of the performing manner, copying characters. At the newly established studio "Soyuzmultfilm" with the approval of high film bosses begins work on the creation of "his Soviet Mickey Mouse". For the basis of cartoon production take the flow method – conveyor, which allows, thanks to the use of celluloid sheets instead of paper, accelerate the production of cartoons. This method of creating cartoon pictures*

divides artists into supporters and opponents of Disney methods. Some of the opponents are leaving the profession, believing that the conveyor belt method would turn the art of animation into a craft.

However, even uncompromising supporters of Disney animation quickly realize that direct copying of the great master's tapes leads domestic animation to a dead end, as it becomes obvious that Disney's tricks, techniques and images cannot be adapted to traditional stories: folk tales, fables. In addition, in the second half of the 1930s, the USSR changed its cultural policy. All this leads to the struggle against "Disney" and the search for their own unique style of Soviet animation.

The article analyses the memoirs of cartoonists N.P. Khodataev, I.P. Ivanov-Vano, A.V. Ivanov, F.S. Khitruck and others, their perception of Disney's work, their attitude to the borrowing of the master's creative methods, as well as the experience of creating their own works using Disney technologies.

Key words: cartoon, multiplication, animation, animated film, animation artist, imitation, copying, Walt Disney, Mickey Mouse, Soyuzmultfilm, flow method, character, art history, screen arts.

Citation: Chashkina L.Yu. Influence of Walt Disney's Work on Soviet Cartoons, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 552–559. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-552-559.

References

- Ivanov-Vano I.P. *Kadr za kadrom* [Frame by Frame]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1980, 239 p.
- Garin V. Multfilm's New Animations, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1939, no. 5, pp. 34–36 (in Russ.).
- Kamenogorsky A. On the Wrong Way, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1938, no. 4–5, pp. 57–65 (in Russ.).
- Karpov A., Kravchenko F. Graphic Animation and Its Shortcomings, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1940, no. 6, pp. 54–59 (in Russ.).
- Eizenshtein S. Notes on Creation of Walt Disney, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 98–114 (in Russ.).
- Khersonsky H. Repetitions in the Adventures of Mickey Mouse, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1934, no. 8, pp. 70–77 (in Russ.).
- Khitruk F.S. *Professiya — animator: v 2 t.* [Profession — Animator: in 2 volumes]. Moscow, Gayatri Publ., 2007, vol. 1, 304 p.
- Johnston O., Thomas F. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions Publ., 1995, 576 p.
- Thomas B. *Walt Disney: The Art of Animation*. 1958, 188 p.
- Groening M. *The Simpsons Handbook: Secret Tips from the Pros*. Harper Design Publ., 2007, 128 p.
- Smolyanov G.G. *Anatomiya i sozdanie obraza personazha v animatsionnom fil'me* [Anatomy and Character Creation for Animated Film]. Moscow, VGIK Publ., 2005, 128 p.
- Khersonsky K. Lecture on Animation, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 145–170 (in Russ.).
- Asenin S.V. *Uolt Disnei: Tainy risovannogo kinomira* [Walt Disney: The Secrets of Animation World]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1995, 312 p.
- Tsekhanovsky M. From “Murzilka” to the Great Art, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1934, no. 10, pp. 20–27 (in Russ.).
- Khodataev N. On Animation, *Proletarskoe kino* [Proletarian Cinema], 1932, no. 11/12, pp. 44–49 (in Russ.).
- Vano I. Graphic Animation, *Mul'tiplikatsionnyi fil'm: Stat'i: N. Khodataeva, I. Vano, A. Ptushko, S. Boguslavskogo* [Animated Film: Articles: N. Khodataev, I. Vano, A. Ptushko, S. Boguslavsky]. Moscow, Kinofotoizdat Publ., 1936, pp. 100–198 (in Russ.).
- Khodataev N.P. Foreword, *L. Kremer. Proizvodstvo zvukovykh risovannykh fil'm v amerikanskikh masterskikh* [L. Kremer. The Sound Animated Film Production in American Workshops]. Moscow, Gizlegprom Publ., 1934, pp. 3–7 (in Russ.).
- Leigh M., Mjolsness L. *Soviet Female Subjectivity in Russian Animation*. St. Petersburg, Bibliorossika Publ., 2023, 276 p. (in Russ.).
- Kapkov S. Russian Disney: Interview with Olga Gaiduk-Dyozhkina, *Boris Dezhkin. Stranitsy biografii* [Boris Dezhkin. The Biography]. Belgorod, Konstanta Publ., 2019, pp. 44–48 (in Russ.).
- Khodataev N. Animation History, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1935, no. 4, pp. 46–48 (in Russ.).
- Khodataev N. The Artists in Animation, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1934, no. 10, pp. 28–34 (in Russ.).
- Khodataev N. “Out of Nowhere I Am Leaving for Nowhere”, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 186–190 (in Russ.).
- Moltin L. *O myshakh i magii. Istoriya amerikanskogo risovannogo fil'ma* [About Mice and Magic. History of the American Animated Film]. Moscow, Izdatel'stvo Dedinskogo, 2018, 640 p.
- Ginzburg S.S. *Risovannyi i kukol'nyi fil'm. Ocherki razvitiya sovetskoi mul'tiplikatsionnoi kinematografii* [Animated and Puppet Film. Essays on the Development of Soviet Animation]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1957, 286 p.
- Malyantovich K. The Way They Were Fighting Against “Cosmopolitans” at Soyuzmultfilm, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 191–205 (in Russ.).
- Ivanov-Vano I.P. *Risovannyi fil'm* [Animated Film]. Moscow, Goskinoizdat Publ., 1950, 87 p.
- Ivanov A. The Goals of Soviet Animation, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1936, no. 3, pp. 45–46 (in Russ.).
- Ivanov A. Animated Film, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1940, no. 1, pp. 77–78 (in Russ.).
- Eizenshtein S.M. *Izbrannye proizvedeniya: v 6 t.* [Selected Works: in 6 volumes]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964, vol. 2, 567 p.
- Borodin G.N. *Gosudarstvo i animatsiya (1926–1962)* [The State and Animation (1926–1962)]. Moscow, Soyuzmul'tfil'm Publ., 2022, 424 p.
- Cowen E. *Animation Behind the Iron Curtain: A Guide to Animated Films from Russia and Eastern Bloc Countries During the Cold War Era*. New Barnet, Hertfordshire, John Libbey Publishing, 2020, 212 p.

ТРЕБОВАНИЯ К ИНФОРМАЦИИ И СТАТЬЯМ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫМ ДЛЯ ПУБЛИКАЦИИ В ЖУРНАЛЕ «ОБСЕРВАТОРИЯ КУЛЬТУРЫ»

Редакция принимает только оригинальные, не публиковавшиеся ранее научные статьи и иные материалы научного характера по культуре и искусству в соответствии с тематикой основных разделов. Текст статьи направляется через систему электронной редакции на сайте <http://observatoria.rsl.ru> в формате DOC/DOCX.

Весь текст набирается кеглем 12 pt, с полуторным междустрочным интервалом. Объем статьи – от 18 до 30 тысяч знаков с пробелами (без учета реферата, ключевых слов, примечаний, списка источников).

СТРУКТУРА ТЕКСТА:

Сведения об авторе/авторах – имя, отчество, фамилия, место работы (в именительном падеже), подразделение, должность, почтовый адрес организации, ученая степень, ученое звание, ORCID, SPIN, адрес электронной почты – размещаются перед названием статьи в указанной выше последовательности.

Индексы УДК и ББК (по Средним таблицам), раскрывающие тематическое содержание статьи.

Название статьи.

Реферат – краткое изложение статьи по следующей структуре: актуальность проблематики и новизна решения, главные содержательные аспекты. Объем – 200–250 слов. Размещается после названия статьи.

Ключевые слова по содержанию статьи

(8–10 слов) размещаются после реферата.

Сведения о финансировании.

Основной текст статьи желательно разбить на подразделы (с подзаголовками).

Список источников (не менее 20 наименований) оформляется в соответствии с принятым стандартом (ГОСТ Р 7.0.5–2008), выносится в конец статьи. Источники даются в порядке упоминания в статье. Отсылки к списку в основном тексте указываются в квадратных скобках [номер источника в списке, страница]. При оформлении списка источников автоматическая нумерация текстового редактора не используется.

Примечания нумеруются арабскими цифрами, оформляются как автоматические сноски в конце страницы.

Подписуточные подписи оформляются по схеме: название/номер иллюстрации – пояснения к ней (что/кто изображен, где; для изображений обложек книг и их содержимого – библиографическое описание; и т. п.).

Иллюстративные материалы предоставляются в электронной форме отдельными файлами через систему электронной редакции как дополнительные материалы в форматах TIFF/JPG с разрешением не менее 400 dpi, не допускается предоставление иллюстраций, импортированных в Microsoft Word.

Материалы на английском языке – информация об авторе/авторах (в том числе официальное название учреждения на английском языке), название статьи, реферат, ключевые слова, сведения о финансировании (в том же объеме и порядке, как в русском тексте) – в отдельном файле через систему электронной редакции как дополнительные материалы. Рекомендации по подготовке раздела References (список источников в переводе на английский язык) опубликованы на сайте журнала.

Предоставляя свои статьи в журнал, авторы гарантируют, что они обладают исключительными правами на передаваемый для публикации материал, который является их оригинальным, нигде ранее не публиковавшимся произведением. Правовые вопросы, связанные с публикацией в журнале, включая обязательства сторон (автора и издателя), регулируются подписанием «**Авторской оферты**» на условиях «Приглашения делать оферты».

Полная версия требований опубликована на сайте: <http://observatoria.rsl.ru/>

Статьи, оформленные без учета вышеизложенных требований, к публикации не принимаются.

Авторы несут ответственность за содержание статей и за сам факт их публикации. Редакция не всегда разделяет мнения авторов и не несет ответственности за недостоверность публикуемых данных. Редакция журнала не несет никакой ответственности перед авторами и/или третьими лицами и организациями за возможный ущерб, вызванный публикацией статьи.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ЖУРНАЛА «ОБСЕРВАТОРИЯ КУЛЬТУРЫ»

Журнал «Обсерватория культуры» адресован исследователям, преподавателям и учащимся в сфере культурологии, искусствоведения и философии, а также широкой читательской аудитории.

Журнал в печатной форме распространяется через подписные агентства, его можно приобрести на крупных книжных выставках-ярмарках, в рамках некоторых культурологических конференций, а также в редакции.

РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА

Приобрести отдельные номера журнала можно в розничном магазине Российской государственной библиотеки по адресу:

Воздвиженка ул., д. 3/5, 3-й подъезд.

Не только приобрести отдельные номера, но и оформить договор подписки можно в редакции по адресу:

Воздвиженка ул., д. 1

(вход со стороны ул. Моховая, от поста охраны позвонить).

тел.: +7 (499) 557-04-70, доб. 17-03

e-mail: bvdogovor@rsl.ru

ПОДПИСНЫЕ АГЕНТСТВА

◆ Подписной индекс по интернет-каталогу «Пресса России» (<http://pressa-rf.ru>) – 12141.

◆ Подписной индекс по электронному каталогу «Почта России» (<https://podpiska.pochta.ru>) – ПС308.

◆ Подписку на журнал можно оформить через любое подписное агентство, работающее в вашем регионе.

В ЦИФРОВОЙ ФОРМЕ

Платная полнотекстовая версия журнала «Обсерватория культуры» (в цифровой форме) доступна на сайтах агентств-распространителей:

◆ Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/contents.asp?titleid=25173>

◆ East View «Библиотечное дело и информационное обслуживание» (UDB-LIB) <https://dlib.eastview.com/browse/publication/32347>

◆ Агентство «Книга-Сервис»: «Пресса по подписке» <http://www.akc.ru/rucont/itm/279322/>

◆ Национальный цифровой ресурс Руконт <http://rucont.ru/efd/279322>

Редакция журнала

ОТДЕЛ ПЕРИОДИЧЕСКИХ ИЗДАНИЙ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОЙ БИБЛИОТЕКИ

**Главный редактор,
директор Департамента —
Издательство «Пашков дом»**

Никонорова Екатерина Васильевна,
доктор философских наук, профессор

**Заместитель главного редактора —
ответственный секретарь**

Шибаета Екатерина Александровна

**Заместитель заведующего отделом
периодических изданий — заместитель
главного редактора**

Гаджиева Анна Аркадьевна



Чтобы перейти на сайт журнала, снимите этот QR-код с помощью смартфона или планшета, предварительно установив приложение типа QR Code Reader.

Редакторы: Волхонская Е.Н.,
Михайлова Т.М., Солдаткина О.П.
Электронная версия Баранчук Ю.Н.

Индексирование Иванова О.А.

Перевод Баранчук Е.П.,
Прыткова Т.В.

Маркетинг и распространение:
Кувшинова А.О., Устинова Т.А.

**Начальник отдела предпечатной
подготовки** Медведева Т.Т.

Верстка Соловьева Н.В.

Дизайн макета Морозова Е.С.

Технический редактор Соловьева Н.В.

Корректоры: Гуськова Ю.В.,
Доломанова Н.Н., Шольчева Я.Г.

Адрес редакции:

Отдел периодических изданий

Воздвиженка ул., д. 3/5,

Москва, 119019, Россия

тел.: +7 (499) 557-04-70,

доб. 19-33

observatoria@rsl.ru

<http://observatoria.rsl.ru>

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.

Свидетельство о регистрации

ПИ № 77С16687 от 10 ноября 2003 г.
Издается с 2004 г.

Учредитель и издатель

ФГБУ «Российская государственная библиотека», Издательство «Пашков дом»

Подписано в печать 03.10.2024.

Формат 60×90/8. Офсетная печать.

Печ. л. 14. Тираж 200 экз.

Гарнитура: HeliosCond, Jost, Merriweather, Newtone, Noto Sans Symbols 2, Octava, Open Sans, PT Serif, Spectral.

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами в ООО «Амирит»

Чернышевского ул., д. 88,

Саратов, 410004, Россия

тел.: 8-800-700-86-33 | (845-2) 24-86-33

zakaz@amirit.ru | <http://amirit.ru>

Заказ № 5342-24

Свободная цена.

Редакция не всегда разделяет мнения авторов статей и не несет ответственности за недостоверность публикуемых данных. Все права защищены, перепечатка статей (полная или частичная) допускается при условии письменного разрешения редакции.

ISSN 2072-3156 (PRINT)
ISSN 2588-0047 (ONLINE)

ОБСЕРВАТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

ТОМ 21

5/2024

OBSERVATORY
OF CULTURE



РОССИЙСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ
БИБЛИОТЕКА