Основан в 1918 году

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

ISSN 3034-3690

КИНО Культура

№ 2
2026

НАУЧНЫЙ РЕЦЕНЗИРУЕМЫЙ
ЭЛЕКТРОННЫЙ ЖУРНАЛ

КиноКультура

№ 2
2026

Научный рецензируемый электронный журнал

ЭЛЕКТРОННОЕ ПЕРИОДИЧЕСКОЕ ИЗДАНИЕ

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ

Основан в 1918 году

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Издание зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)
Регистрационный номер: серия Эл № ФС77-83317 от 03 июня 2022 г.

Журнал издается с сентября 2022 года. Выходит четыре раза в год.
До 16 августа 2024 года выходил под названием «Кинема.Science»

Главный редактор П. М. Степанова

Адрес издателя и редакции:
191119, Санкт-Петербург, ул. Правды, д. 13
Телефон: 8(812) 319-35-01, доб. 1244
Эл. почта: KinoKultura@gikit.ru
Сайт: http://www.gikit.ru

Дата выхода в свет 30.06.2026.
Объем издания 1,1 МБ. Тираж 500 электронных оптических дисков (CD-R).
Свободная цена

Минимальные системные требования

Тип компьютера, процессор, частота:
300 MHz или выше
Оперативная память (RAM): 64 МБ RAM
Необходимо на винчестере: 5 МБ
Операционные системы: Windows XP/7
Видеосистема: PAL, SECAM или NTSC
Дополнительное оборудование:
CD-ROM или DVD-ROM
Дополнительные программные средства:
Adobe Acrobat Reader или другая программа для чтения файлов формата .pdf

При использовании материалов ссылка на журнал «КиноКультура» обязательна

© Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, 2026

Редакционный совет

Виктор Евгеньевич Татарский, и. о. ректора Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, член Союза кинематографистов России и Гильдии режиссеров России

Виктория Николаевна Алесенкова, доцент кафедры мастерства актера, ведущий научный сотрудник Международного центра комплексных художественных исследований Саратовской государственной консерватории имени Л. В. Собинова, доктор искусствоведения

Анжелика Александровна Артюх, профессор кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, доктор искусствоведения

Биргит Боймерс (Великобритания), почетный профессор Аберистуитского исследовательского филиала Университета Пассау, редактор журнала Studies in Russian and Soviet Cinema (Taylor & Francis)

Любовь Дмитриевна Бугаева, профессор кафедры истории русской литературы Санкт-Петербургского государственного университета, доктор филологических наук

Татьяна Диомидовна Булгакова, профессор кафедры этнокультурологии Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, доктор культурологии, профессор

Марина Владимировна Гаврилова, профессор кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, доктор филологических наук, доцент

Павел Вячеславович Данилов, проректор по учебной и научной работе Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат экономических наук, доцент

Вадим Игоревич Максимов, заведующий кафедрой зарубежного искусства Российского государственного института сценических искусств, профессор кафедры балетоведения Академии русского балета имени А. Я. Вагановой, доктор искусствоведения, профессор

Светлана Ивановна Мельникова, заведующий кафедрой драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, доктор искусствоведения, профессор

Юлия Всеволодовна Михеева, профессор кафедры звукорежиссуры Всероссийского государственного университета кинематографии имени С. А. Герасимова, доктор искусствоведения, доцент

Елена Анатольевна Русинова, заведующий кафедрой звукорежиссуры Всероссийского государственного университета кинематографии имени С. А. Герасимова, доктор искусствоведения, доцент

Александр Юрьевич Ряпосов, профессор кафедры русского театра Российского государственного института сценических искусств, доктор искусствоведения

Наталья Васильевна Суленева, профессор кафедры сценической речи Российского государственного института сценических искусств, доктор культурологии, доцент

Александра Милованович (Сербия), доцент кафедры теории и истории Университета искусств в Белграде, кандидат наук

Юнчэнь Жуань (Китай), преподаватель Хайнаньского педагогического университета, кандидат искусствоведения

Марина Николаевна Цветаева, профессор кафедры филологии и истории искусств Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, доктор культурологии, доцент

Editorial Board

Victor Tatarskiy, Acting Rector of the St. Petersburg State University of Film and Television, Member of the Union of Cinematographers of Russia and the Guild of Directors of Russia

Victoria Alesenkova, Associate Professor of the Department of Acting Skills, leading researcher at the International Center for Integrated Artistic Research of the Saratov State Conservatory named after L. V. Sobinov, Dr in Arts

Anzhelika Artyukh, Professor of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television, Dr in Arts

Birgit Beumers (United Kingdom), Affiliated Research Associate and Adjunct Professor at the Aberystwyth University (The University of Passau), editor of the journal Studies in Russian and Soviet Cinema (Taylor & Francis)

Lyubov Bugaeva, Professor of the Department of History of Russian Literature at the St. Petersburg State University, Dr in Philology

Tatyana Bulgakova, Professor of the Department of Ethnocultural Studies, Herzen State Pedagogical University, Dr in Culturology, Professor

Marina Gavrilova, Professor of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television, Dr in Philology, Associate Professor

Pavel Danilov, Vice-Rector for Research at the St. Petersburg State University of Film and Television, PhD in Economics, Associate Professor

Vadim Maksimov, Head of the Department of Foreign Art of the Russian State Institute of Performing Arts, Professor of the Department of Ballet Studies of the Vaganova Academy of Russian Ballet, Dr in Arts, Professor

Svetlana Melnikova, Head of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television, Dr in Arts, Professor

Yulia Mikheeva, professor of the department of sound engineering at the All-Russian State University of Cinematography named after S. A. Gerasimov (VGIK), Dr in Arts, Associate Professor

Elena Rusinova, Head of the Department of Sound Engineering at the All-Russian State University of Cinematography named after S. A. Gerasimov (VGIK), Dr in Arts, Associate Professor

Alexander Ryaposov, Professor of the Department of Russian Theater of the Russian State Institute of Performing Arts, Dr in Arts

Natalya Suleneva, Professor of the Department of Stage Speech at the Russian State Institute of Performing Arts, Dr in Culturology, Associate Professor

Aleksandra Milovanović (Serbia), associate professor at the Department of Theory and History of The University of Arts in Belgrade, PhD

Yongchen Ruan (China), lecturer, associate professor of the Hainan Normal University, PhD in Arts

Marina Tsvetaeva, Professor of the Department of Philology and Art History of the St. Petersburg State University of Film and Television, Dr in Culturology, Associate Professor

Редакционная коллегия

Полина Михайловна Степанова, главный редактор, профессор кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, профессор кафедры зарубежного искусства Российского государственного института сценических искусств, доктор искусствоведения, доцент

Маргарита Борисовна Капрелова, заместитель главного редактора, доцент кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат искусствоведения, доцент

Елизавета Владимировна Прохорова, помощник главного редактора, доцент кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат искусствоведения

Мария Александровна Дробинцева, редактор, старший преподаватель кафедры драматургии и киноведения, специалист по УМР 1-й категории кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения

Элла Юрьевна Павлова, заведующий издательско-полиграфическим комплексом Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат экономических наук

Editorial College

Polina Stepanova, editor-in-chief, professor of the Department of Drama and Film Studies of the St. Petersburg State University of Film and Television, professor of the Department of Foreing Art of the Russian State Institute of Performing Arts, Dr in Arts, Associate Professor

Margarita Kaprelova, deputy editor-in-chief, Associate Professor of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television, PhD in Arts, Associate Professor

Elizaveta Prokhorova, assistant editor-in-chief, associate professor of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television, PhD in Arts

Maria Drobintseva, editor, senior lecturer at the Department of Drama and Film Studies, specialist in the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television

Ella Pavlova, head of the publishing and printing complex of the St. Petersburg State University of Film and Television, PhD in Economics

К читателям

Дорогие читатели!

Доброй традицией стала публикация лучших докладов ежегодной Международной научно-практической конференции молодых ученых, проводимой в рамках Недели науки и творчества в Санкт-Петербургском государственном институте кино и телевидения. В этом году конференция была посвящена самым ярким явлениям современного кинематографа и называлась «Лексика кино: от авторских концепций до новых медиа». Язык кинематографа неизбежно меняется, жадно вбирает стремительно возникающие способы и приемы работы с изображением, которые приходят с волнами технических и цифровых нововведений. Современные режиссеры с заискиванием и восторгом соединяют в своих фильмах эстетику VHS с цифровой сепией или технологиями VR-изображения. На конференции шел серьезный разговор о самых разных проявлениях все разрастающегося лексического многообразия. Термины и приемы из смежных наук и искусств, из специфических технологий и AI-возможностей становятся важными составляющими современного кинопроизводства, проката и анализа киноконтента. В жюри конкурса вошли кандидаты искусствоведения: Елизавета Владимировна Прохорова, доцент СПбГИКиТ, Полина Владимировна Самсонова, преподаватель университета Кансай в Японии, Александра Попова, независимый исследователь из Казахстана. В этом номере публикуются тексты участников конференции, получившие призовые места. Лучшим был назван доклад Э. А. Ахмедовой, посвященный творчеству современного кинорежиссера Оливера Лаше. Необыкновенно ярким и актуальным стал доклад, занявший второй место: Лань Ян рассуждает о проблеме AI и изменений в процессе создания актером роли в кино. Третье место получила работа магистрантки Санкт-Петербургского государственного университета К. Д. Рой, анализирующая явление, возникшее в античной культуре – «психопомп», – на примере фильма из конкурсной программы Каннского кинофестиваля.

В конференции традиционно принимают участие преподаватели кафедры драматургии и киноведения СПбГИКиТ. В этом номере представлено новое исследование М. Б. Капреловой, обращающееся к современному российскому сериалу. Мы надеемся опубликовать избранные доклады конференции в следующих выпусках «КиноКультуры».

Важным текстом этого номера стала статья доктора педагогических наук Л. А. Грицай из Ярославского государственного педагогического университета имени К. Д. Ушинского. Для нашего издания приоритетными являются попытки самых сложных междисциплинарных исследований, например в работе Л. А. Грицай представлены историко-искусствоведческие подходы в актуализации создания экранного образа знаменитой исторической личности.

Мы приглашаем к сотрудничеству и публикации статей специалистов различных научных областей – искусствоведов, культурологов, историков и филологов.

С искренними пожеланиями научных и практических открытий
главный редактор журнала,
профессор кафедры драматургии и киноведения
доктор искусствоведения, доцент
Полина Михайловна Степанова

Содержание

Экранные искусства. Теория

Капрелова М. Б.
Дом, города, дороги: репрезентация будущего в сериале «Кибердеревня» (2023–2025) 9

Лань Ян
Эпоха алгоритмического экрана: генеративное ИИ-видео и реконфигурация актерской экосистемы 19

Юй Мэнжу
Трансформация мифологического сюжета «Фэншэнь» в разных видах экранного искусства: кино, анимация и телесериал 32

Экранные искусства. История

Грицай Л. А.
Образ Сталина в советском и постсоветском кино: культурно-историческая динамика репрезентации личности вождя 38

Междисциплинарные исследования в области кино-, теле- и других экранных искусств

Ахмедова Э. А.
Гаптическая визуальность в фильмах Оливера Лаше на примере картины «Сират». 51

Калмыков Н. Н., Морозова М. В.
Платформизация кинематографа как формирование автономной социальной архитектуры аудиовизуального потребления 61

Рой К. Д.
Трансформация образа психопомпа в фильме «Девушка с иглой» (2024). 74

Требования к оформлению статьи 85

Contents

Screen Arts. Theory

Kaprelova M. B.
Home, Cities, Roads: representation of the future in the series “Cybervillage” (2023–2025) 9

Lan Yang
The era of the algorithmic screen: generative AI video and the reconfiguration of the actor ecosystem 19

Yu Mengru
Transformation of the mythological plot of “Fengshen” in different forms of screen art: cinema, animation and television series. 32

Screen Arts. History

Gritsay L. A.
The image of Stalin in Soviet and post-Soviet movies: the cultural and historical dynamics of representing the leader’s personality 38

Interdisciplinary research in the field of film, television and other screen arts

Ahmedova E. A.
Haptic visuality in the cinema of Olivier Laxe, with special reference to “Sirat” 51

Kalmykov N. N., Morozova M. V.
Platformization of cinema as the formation of an autonomous social architecture of audiovisual consumption 61

Roy K. D.
The transformation of the psychopomp in the film “The Girl with the Needle” (2024) 74

Requirements for Article Formatting 85

Научная статья
УДК 791.43

ДОМ, ГОРОДА, ДОРОГИ: РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ БУДУЩЕГО В СЕРИАЛЕ «КИБЕРДЕРЕВНЯ» (2023–2025)

Маргарита Борисовна Капрелова

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,
Санкт-Петербург, Россия

kaprelova.m.b@gmail.com

Аннотация. В статье рассматриваются отдельные аспекты комического сериала «Кибердеревня». Анализируются характеры комической пары Николай – Робогозин. Исследуются топосы дома, города, деревни, подчеркивается взаимосвязь образов Дома и Вселенной. Делается вывод о многосоставной комедии с элементами мелодрамы и роуд-муви, а также социальной сатиры при репрезентации двух столиц и вымышленных российских городов. Наличие множества реминисценций, цитат и визуальных отсылок позволяет прийти к заключению, что сериал представляет собой «энциклопедию оммажей».

Ключевые слова: отечественная кинофантастика, комедия, топос, образ Дома, образ Дороги, образ Города

Для цитирования: Капрелова М. Б. Дом, города, дороги: репрезентация будущего в сериале «Кибердеревня» (2023–2025) // КиноКультура. – 2026. – № 2. – С. 9–18.

Original article

HOME, CITIES, ROADS: REPRESENTATION OF THE FUTURE IN THE SERIES “CYBERVILLAGE” (2023–2025)

Margarita Borisovna Kaprelova

St. Petersburg State University of Film and Television,
St. Petersburg, Russia

kaprelova.m.b@gmail.com

Abstract. The article discusses some aspects of the comic series “Cybervillage”. The characters of the comic couple Nikolai – Robogozin are analyzed. The toposes of houses, towns, and villages are explored, and the relationship between the image of the House and the Universe is emphasized. The conclusion is drawn about a multi-part comedy with elements of melodrama and road movie, as well as social satire in the representation of two capitals and fictional Russian cities. The presence of many reminiscences, quotations and visual references allows us to conclude that the series is an “encyclopedia of homages”.

Keywords: Russian film fiction, comedy, topos, image of the House, image of the Road, image of the City

For citation: Kaprelova M. B. Home, Cities, Roads: representation of the future in the series “Cybervillage” (2023–2025). *Film culture*. 2026; 2: 9–18. (In Russ.).

Цифровизация трансформировала многие процессы социальной и частной жизни современного человека. Умный дом/офис, умные города – эти понятия вошли в нашу повседневность. На фоне быстрого развития технологий образ будущего волнует не только футурологов, но и философов, психологов, культурологов. Кинематограф как часть массовой культуры в наиболее ее доступном виде предлагает многообразие вариантов развития будущего. Каким оно будет через тридцать, пятьдесят или сто лет? И если в реальности вряд ли кто-то серьезно рискнет утверждать, что через

© Капрелова М. Б., 2026

полвека человечество колонизирует ближайшие планеты, то кинематограф выдвигает множество альтернативных вариантов. А в жанре комической фантастики зрителю предлагают окунуться в мир положительных эмоций и представить этот мир будущего.

Всплеск фантастических сериалов и фильмов связан с быстрым развитием стриминговых платформ, которые требуют постоянного притока контента, и таким же стремительным развитием компьютерных технологий, позволяющих создавать самых причудливых персонажей и моделировать любые фантастические пространства.

Среди огромного количества отечественных фантастических фильмов и сериалов, вышедших только в последние годы, обращают на себя внимание «Обратная сторона Луны» (2012–2016, реж. А. Котт), «Мира» (2022, реж. Д. Киселев), «Сто лет тому вперед» (2024, реж. А. Андрюшенко), «Кракен» (2025, реж. Н. Лебедев), «Кибердеревня» (2023–2025, реж. С. Васильев) и др. Последняя переросла в сериальный формат из коротких скетчей на YouTube*-канале и заняла видное место в списке современных фантастических сериалов. И дело не только в тематике и жанре, но и в репрезентации мира XXII века.

2085 год. Молодой гениальный изобретатель Николай Кулибин работает над «переселятором» сознания, а его предприимчивый друг Константин Барагозин пытается воплотить в жизнь идеи своего товарища, придуманные буквально в гараже и «на коленке». Опыт с переселятором тогда не удался, однако идею Коли «робот в каждый дом» практичный Костя подхватил. Спустя пятнадцать лет Костя превратился в главу корпорации «Ижевск-Дайнемикс», подсидев своего друга, а Коля стал фермером, освоив участок на Марсе. Как и прежде, Коля возится со своими «железяками» и пытается завлечь хоть кого-нибудь осваивать просторы Рязань-каунти, потому что, кроме его семьи, разнообразной живности и роботов-помощников, на красной планете нет ни души. Взбесившийся «с жиру» Костя приказал выгравировать на поверхности Луны собственный лик, а чтобы сгладить свою предпринимательскую никчемность перед акционерами, решает наладить добычу редкого металла «недоступния», который залегает как раз под фермой Николая. Так бывшие друзья встретятся вновь. По стечению обстоятельств сознание Кости переселяется в одного из новообретенных роботов-помощников, которого Коля переименовывает в Робогозина. За приключениями этих двух заклятых друзей и наблюдает зритель в течение двух сезонов.

Успех сериала – в искрометном юморе, использовании передовой компьютерной графики, что большая редкость для отечественной кинопродукции, обычно копирующей голливудские стандарты, в сочетании футуристичности с родной архаикой.

Николай (С. Чихачёв) и Барагозин (Г. Скряпкин) – антиподы. Семьянин, добряк Коля в неизменных тельняшке и ватнике не способен долго сердиться, верит своему коварному другу и постоянно вызволяет его из беды. Сибарит Костя, одетый в деловой костюм, не привык работать ни руками, ни головой, по обыкновению нежит тело в бассейне. Оказавшись заточенным в «железяку», Робогозин не теряет повадки нувориша, речевые характеристики выдают в нем бессовестного капиталиста.

Уже само название «Кибердеревня» указывает на сочетание высоких технологий и привычного аграрного уклада жизни и, кажется, родилось из несочетаемых понятий, как и первоначальное «birchpunk» (birch – береза). Инновации добрались и до деревни. Тут и киберберезы, управляющие погодой, и молчаливые роботы-помощники, где

* Здесь и далее: видеохостинг, доступ к которому ограничен на территории Российской Федерации.

к каждому нужен особый подход, и живность, требующая инклюзивного метода (чего стоят визуальные гэги с коровой с qr-кодом на боку или с курочкой-несушкой, впавшей в депрессию!).

В свое время в статье, посвященной Л. Гайдаю, С. Добротворский проводил параллели между творчеством отечественного комедиографа и творчеством Мака Сеннета, отмечая, что Гайдай прошел закономерный путь «от короткого – к длинному, от маски – к характеру, от трюка – к истории» [1, с. 386]. Аналогичным образом и 5-минутные скетчи «birchpunk» на YouTube*-канале разрослись в полный метр (сериал), хотя каждая серия длится 25–30 минут. Как известно, юмор хорошо воспринимается, когда он сжат, а не растянут. В «Кибердеревне» комическая пара Николай – Робогозин вбирает в себя и маску (робот), и «социальные амплуа» (здесь, конечно, не гайдаевская троица: пьющий интеллигент, люмпен, жлоб [1, с. 389], а пара: «мастер на все руки» и социальный «паразит»). Это роднит их с архетипами: заботливый («попечитель», «спасатель») Славный малый и Ребенок-шут. «Антагонист» в буквальном смысле расщепился на две ипостаси: ребенка во взрослом теле и «шута» в теле робота.

Драматургический прием переноса сознания из одного тела в другое (из тела Барагозина – в робота) – это травестия, по М. Бахтину, обыгрывание карнавального переодевания/развенчания, низведение на более низкий социальный уровень, которое в конечном счете ведет к «обновлению и перерождению» [2, с. 99, 135].

Робогозин (его озвучивает С. Бурунов) – хоть и антагонист, но не злодей в классическом понимании, выразительности мимики добавляют круглые «глаза»-объективы и подвижные бровки. «Лицом» Робогозин похож на робота ВАЛЛ-И из одноименного мультфильма. Портретное сходство Николая с юмористом и народным губернатором Михаилом Евдокимовым, возможно, чистая случайность. Однако образ деревенского парня, «славного малого», роднит его и с шукшинскими героями, и с Кузякиным («Любовь и голуби»). Верный семьянин Николай «побратим» еще и другого народного киногероя – товарища Сухова («Белое солнце пустыни»). Недаром еще одна параллельная линия в сериале связана с ожиданием встречи героя с семьей – женой Надеждой и двумя дочками. Письма Николая жене, доставляемые «голубиной почтой» (квадрокоптерами) «рифмуются» с письмами красноармейца Сухова жене Катерине Матвеевне. Помимо этого, есть и косвенная цитата из фильма в сцене, когда голова Робогозина оказывается на песке, а Николай смазывает ее маслом (в контексте «дает попить»).

«Кибердеревня» – горизонтальный сериал, сюжет развивается последовательно, персонажи так или иначе связаны друг с другом. Помимо линии Николай – Робогозин в сериале еще две параллельные сюжетные истории. Одна связана с робким и безвольным Пашей (А. Семакин) – замом Барагозина, который пытается управлять корпорацией в условиях, когда босс оказался недееспособным («впал в детство»). При этом Паша втянут в любовный треугольник между женой Галей (Е. Махова) и секретаршей Верой (В. Репина). Казус в том, что амбициозная Галя – голограмма (здесь авторы явно делают отсылки к фантастическим фильмам «Она» и «Бегущий по лезвию 2049»). Наконец, последняя и упомянутая выше сюжетная линия имеет отношение к жене и дочкам Николая, которые в его отсутствие противостоят корпорации «Ижевск-Дайнэмикс».

Даже при поверхностном подходе можно заметить тему истинных и ложных ценностей, которая проецируется на взаимоотношения (дружбу, любовь) и экстраполируется на социальную проблематику: власть денег, ангажированность СМИ, роботизация и вытеснение человеческого труда. Правда, подается это в «мягкой» сатирической упаковке.

Обратимся к устойчивым образам (топосам), которые влияют на сюжетообразующие структуры. Ключевыми топосами в сериале являются дом, деревня, город, дорога, космос.

Деревня с ее пародийным названием Рязань-каунти выглядит безлюдной. Капиталисты «Ижевск-Дайнэмикс» давно выслали с красной планеты всех обитателей (горы свалок указывают, что земляне быстро загадили и эту планету), Николай создал экосистему и зазывает других, записывая свои ролики на английском с чудовищным русским акцентом. В фермерских репортажах Николай воспевает технические достижения. За кадром остаются сеновал и летний закат. Вне социального конфликта сохраняется идиллия деревенского мира. Камера переходит на круговую панораму, и вот уже на общем плане можно заметить загадочные горы, как в Долине монументов, и утыканные вокруг вышки связи с солнечными батареями. Недаром старшая дочь Маринка (В. Лукина), скептически настроенная к призывам отца, отпускает негативные реплики: «Мы играем в то, что мне здесь нравится, или тебе сказать, как есть?» и «Не ведитесь», т. е. марсианская деревня вымирает по той же логике и тем же причинам, что и деревня земная.

Космос как пространство заслуживает особого внимания. Репрезентация космоса и отдельных планет имеет давнюю традицию в кинематографе. От «Путешествия на Луну» Ж. Мельеса до «Интерстеллара» К. Нолана экран исследует темы выживания, поисков и контакта с другими цивилизациями. В «Космической одиссее» С. Кубрик в центр внимания поставил отношения человека и технологий, порожденных человеческим сознанием. А. Тарковский в «Солярисе» представил космос не как бездушное и мрачное пространство, а непосредственно связанное с подсознанием человека. А уж сколько было эпигонских и пародийных фильмов после Кубрика и Тарковского – не счесть!

В мире «Кибердеревни» межпланетные перелеты стали обычным делом. На звездолете можно слетать с Земли на Марс и обратно, для существования на других планетах не нужен даже купол с искусственной атмосферой. Можно слетать на гигантский рынок на кольца Сатурна или из задымленного чернорабочего Плутонска отправиться на поезде в стиле РЖД на другую планету прямиком через звезды. Да и летающим транспортом – от «буханки» до сумки-тележки – тут никого не удивишь. Конечно, прелесть подобных шуток – в узнаваемости российских реалий, неважно XX, XXI или XXII век на дворе. Ворчливый Робогозин в роли проводника – это сатира на проводниц и сервис с неизменным влажным бельем («традиция»!). Когда Робогозин совершает геройский поступок ради проводницы Ани (М. Николаева) – выходит в открытый космос, чтобы починить фотонный рельс, – в сознании зрителя всплывают все голливудские экшны разом: хоть в межзвездном пространстве, хоть под водой герой действует по зову сердца, как рыцарь без страха и упрека и, конечно, из самых сложных ситуаций выходит победителем.

О взаимосвязи образов Дома и Вселенной поэтично писал Г. Башляр: «…дом – это наш уголок Вселенной. Дом <…> является нашей первоначальной Вселенной. И он действительно представляет собой космос» [3, с. 17]. И вполне серьезно на ту же тему размышлял «калужский мечтатель» – К. Э. Циолковский, чьи идеи стали «квинтэссенцией русского космизма» [4, с. 40]. Сначала изобретение реактивного летательного аппарата, который позволит изучить ближний космос, затем – дальний космос, а затем освоить межгалактическое пространство «в целях окончательного познания законов Вселенной и их необходимого изменения в интересах человечества» [4, с. 39].

Образ Дома земного и космического как места, с которого начинается путешествие, рассматривает Л. Бугаева в статье, посвященной влиянию Тарковского на американское фантастическое кино и в частности на фильмы К. Нолана. Автор анализирует процесс «странного» и «жуткого», характерного для космических пространств, лишенных присутствия человека. Странное жуткое «имеет место при столкновении не с неизвестным, а, напротив, с хорошо знакомым, которое начинает казаться другим – не знакомым, а чужим или непривычным, например, неживой предмет – живым или живой – мертвым» [5, с. 179]. Подобные режимы повествования характерны для медленного кино. Понятно, что в случае с «Кибердеревней» мы имеем дело не с «трансцендентальным кинематографом», а с комедией, вышучивающей или пародирующей приемы фантастического кино, и во многом незаурядной.

В комическом жанре аналогом «странного» и «жуткого» является нелепое и абсурдное. Хотя и не отменяет того, что странное при «“наличии несоответствия”, например при соединении частей, которые не могут быть единым целым» [5, с. 179], находит место и в комедии. Применительно к «Кибердеревне» «странными» являются роботы-помощники с человеческими телами и металлическими головами-кубами, движущиеся как люди, но неспособные разговаривать и с весьма ограниченной мимикой.

Абсурдными выглядят большинство космических эпизодов (перелеты, погони, выходы в открытый космос без скафандров и т. д.) или сцена, когда метеориты обрушиваются на героев камнепадом (побег из Венеровского централа). А в серии про «нановрачей» показательны гомерически смешная шутка про зарплаты («уменьшаем врачей до размеров их зарплат») и эпизод, когда Николай с Робогозиным погружаются внутрь потерявшего сознание пациента (Барагозина), чтобы вывести его из артериального тромбоза. Внешнее пространство и в первом, и во втором случае фантастично; роуд-муди по планетам или путешествие внутрь организма, метеоритный дождь над головой или тромбоциты в кровеносной системе создают причудливый фон. Действия персонажей контрастируют с окружающим фоном. Характеризуя жанр комедии, Л. Нехорошев отмечал: «Комическое возникает на почве несоответствия уровня целей, способов их достижения и уровня индивидуальных качеств людей, к ним стремящихся» [6, с. 302]. Цель Николая – помочь другу вернуться в его физическое тело и самому возвратиться к семье. Цель Робогозина – вернуть сознание в собственное тело. Способ достижения этих целей весьма комический (ради спасения все средства хороши вплоть до уменьшения в размерах, чтобы спастись от разбушевавшихся плутонцев или побега из тюрьмы на огнетушителях). Амплитуда отношений Николая и Робогозина раскачивается от примирений до ссор и невероятных приключений.

Взаимосвязь топосов дома и космоса кажется логичной, разница лишь в масштабах. Дом есть проекция внутреннего мира вовне, космос – неохватное пространство для воображения и метафора дома в масштабах куда бóльших. «Дом и вселенная <…> пробуждают в царстве воображения прямо противоположные мечты» [3, с. 90]. Г. Башляр на большом поэтическом материале (Бодлер, Рембо, Рильке и др.) отмечает разные функции дома: материнскую (когда образ Матери и образ Дома сливаются воедино), защитную (дом-убежище и дом-крепость), воспитательную (дом – испытание одиночеством и дом, дающий духовные силы) [3, с. 93, 94].

Образы Дома, Матери, Родной земли характерны для классической отечественной культуры, кинематографа в частности. Так, в творчестве Тарковского образ Дома – базовый, фундаментальный, тесно связан с образом Матери (материнской, защитной функцией,

по Башляру): разрушенный войной и являющийся герою в снах («Иваново детство») или воспоминаниях («Зеркало»), разрастающийся до утраты родины («Ностальгия»); дом, воскрешенный мыслящим Океаном, как островок памяти («Солярис»), Храм как дом молитвы и акт со-творчества («Андрей Рублев»); дом как жертва («Жертвоприношение») и пространство таинственной Комнаты – как части Дома, – путь к которой лежит через самопознание и внутреннее изменение («Сталкер»).

Упоминание о Тарковском возникло не случайно. В «Кибердеревне» есть визуальная отсылка к режиссеру. Несмотря на комедийный жанр образ Дома в сериале не менее значим, чем у Тарковского. В «Солярисе» земной дом Криса появлялся в безбрежном пространстве Океана. В «Кибердеревне» при таком же ракурсе сверху («точка зрения Бога») на экране возникает зеленый оазис с маленькой точкой-домом в окружении бурой пустыни. Но, помимо изобразительной детали, Дом – это еще и то, что семье Николая предстоит отстоять от посягательств рейдеров-строителей. Младшая дочь Людка (М. Силаева) идет на любые ухищрения: перепрошивает роботов-строителей – кого в массажиста, кого в кроссвордиста, – которые саботируют приказы бригадира.

Дом-крепость, дом-убежище – это «место силы», которое питает, наполняет, восстанавливает. С образом Дома тесно связан и мотив дороги. За порогом дома пролегает дорога, из дома начинается исход, к дому возвращаются или утрачивают его. Дорога в сериале – динамичный образ, а космические дороги насыщены поглощающей пустотой, роем дронов и ботов, голографическими проекциями компании-гегемона. Крылатая фраза про «дураки и дороги» всплывает в сознании зрителя, когда «буханка» Николая «спотыкается» на воздушных ямах.

В исследовании художественного пространства фильма Н. Е. Мариевская рассматривает героя в тесной связи с пространством: «динамика пространства обусловлена движением в нем героя произведения» и «отражает его внутренний конфликт» [7, с. 8–9], анализирует отношения героя и пространства в основных сюжетных схемах (согласно Х. Л. Борхесу, их четыре) – история об укрепленном городе, о возвращении, о поиске и самоубийстве Бога [7, с. 11]. В «Кибердеревне» мы имеем дело с историей о возвращении, где, согласно предложенной сюжетной схеме, «правила игры требуют, чтобы герой непременно следовал в заданном направлении. При этом движение героя в пространстве происходит одновременно с движением вглубь себя, к пониманию и разрешению внутреннего конфликта» [7, с. 12]. Вместе с тем, «… выбор героя никогда не приводит его к намеченной цели, а выбрасывает в новую, неясную для него область» [7, с. 13]. Внутренний конфликт Николая – между недоверием к неверному другу, приказавшему снести его дом, и обещанием вызволить Костю из робота. И хотя цель Николая остается неизменной – воссоединение с семьей, от серии к серии дорога домой петляет, обрастая новыми приключениями.

«Кибердеревня» – комедия многосоставная: это и комедия характеров, когда «комические ситуации и их разрешения строятся на сопоставлении, а чаще – на противопоставлении характеров» [6, с. 304], и бытовая (выяснение отношений между Надей и Николаем, Пашей и голограммой-Галей), и сатирическая (отдельные серии, посвященные городам Извинигороду, Церерску, Москве, Юпитербургу). Кроме того, «Кибердеревня» – еще и роуд-муви, где мотив путешествия является движущей силой, поэтому топосы дороги и города основные в сериале.

Город как многолюдное пространство противостоит миру отдельного человека, и город как социум объединяет разных людей. Оппозиция город/деревня – одна из важнейших

тем в отечественной культуре, прежде всего в прозе «деревенщиков» (Ф. Абрамов, В. Астафьев, В. Распутин, В. Шукшин и др.). Столкновение городской и сельской цивилизаций, «воспевание деревни как особого мира, противостоящего городу», отражение народной нравственности, основных черт русского характера стали центральными темами советского «деревенского кино» [8].

В завязке сериала противостояние Николая с его деревенским укладом жизни глобалистскому подходу Кости, сметающего бульдозером все на своем пути, сводится еще и к антиномии деревня/город, русская/западная цивилизация. Костя, будучи хозяином положения, предлагает Николаю несоразмерную «сделку»: «снести сараи», «построить нормальную инфраструктуру», и взамен утраченного жилья обещает «десятикомнатную квартиру … хоть на Европе» [здесь: спутнике. – *М. К.*], дабы пожить «комфортно на старости лет как нормальные люди». Таким образом, в образе Кости отразились мечты современных отечественных нуворишей, сколотивших свое состояние на продаже земли и чужой собственности, идеалом которых является жизнь в Европе. Примечательно, что презентация городской жизни представлена преимущественно пространными интерьерами офиса генерального директора «Ижевск-Дайнэмикс», пересечениями любовного «треугольника» Павел – Галя – Вера, некоторые встречи происходят на фоне городского пейзажа: в воздухе висят многоэтажки, что можно истолковать как гиперболу – сверхуплотнительная городская застройка кардинально изменит облик городов.

О. И. Северская на большом поэтическом материале рассматривает паронимические сочетания город – гора, город – дороги, называя их устойчивыми, формульными [9, с. 101]. Паронимическая триада «город – дорога – гора» является не случайной, а образует мифологемы.

Применительно к нашей теме пара «город – дорога» связана с путешествием, приключением и, конечно, тесно переплетается с топосом дома. Как уже отмечалось, Николай стремится вернуться домой, на этом пути (топос дороги) проходит ряд испытаний, преодолевает разного рода препятствия и вступает в отношения с миром и другими людьми (социальный топос города).

Ю. М. Лотман делил города на «концентрические» и «эксцентрические»: те, что можно считать «центром Земли», и те, что расположены за «ее пределами», соответственно [10, с. 30]: «концентрические» структуры тяготеют к замкнутости, выделению из окружения <… > а эксцентрические – к разомкнутости, открытости и культурным контактам [10, с. 31]. Если говорить о семиотическом поле, то «концентрический» город расположен на возвышенности (на горе), «эксцентрический» – на берегу моря (реки). Во втором случае «актуализируется не антитеза земля/небо, а оппозиция естественное/искусственное» [10, с. 31]. Понятно, что под концентрическим, стоящим на возвышенности (на семи холмах), подразумевается Москва, под эксцентрическим – Петербург, заложенный в устье реки Невы. С основанием новой столицы противостояние Москвы и Петербурга стало частью культурной мифологии. Ю. М. Лотман и рассматривает в статье взаимовлияние семиотического языка городского пространства и языка культуры.

В статье «Петербург и петербургский текст русской литературы» В. Н. Топоров анализирует мифологию Петербурга в литературе и в еще большей степени прослеживает противостояние двух столиц. «Москва, московское пространство (тело), противопоставляется “Я” и его пространству как нечто органичное, естественное, почти природное <… > возникшее само собой, без чьей-либо воли, плана, вмешательства, – неорганичному,

искусственному, сугубо "культурному", вызванному к жизни некоей насильственной волей в соответствии с предумышленной схемой, планом, правилом. Отсюда – особая конкретность, заземленная реальность Москвы в отличие от отвлеченности, нарочитости, фантомности "вымышленного" "Я"» [11, с. 11]. И далее автор вводит понятие *петербургский текст* как «гетерогенный», «синтетический сверхтекст, с которым связываются высшие смыслы и цели» и посредством которого совершается «прорыв в сферу символического» [11, с. 13]. Петербург – это место, «где воплощается, разыгрывается, реализуется д в о е в л а с т и е природы и культуры» [11, с. 23].

Как же представлены города в «Кибердеревне»?

Сатира на российскую внутриполитическую жизнь представлена в сериях про Извинигород и Церерск. В Извинигороде любая критика в адрес основателя корпорации запрещена, на недовольных надевают «извинительную водолазку» и принуждают принести публичные извинения. Жители Церерска сто лет находятся под санкциями, живут патриархальным укладом, а мэр города бодро разглагольствует на камеру про особый путь развития, все налоги жителей идут на ракету, которая оказывается всего лишь огромным макетом. Это и многое другое, выписанное гротескными красками, сближает интонацию авторов сериала с критическим пафосом российской оппозиции, метящей в самые уязвимые места – коррупцию и бюрократию.

В сериале масса отсылок, аллюзий, оммажей к целому ряду фильмов, в первую очередь отечественных («Любовь и голуби», «Операция Ы…», «Брат» и мн. др.). Авторы (сценарист Н. Лундин и др.) и не скрывают, что их произведение воздвигнуто «на плечах» предшественников. Реминисценции оживляют течение фильма, апеллируют к культурному коду зрителей.

Во втором сезоне авторы сериала иронично показали две столицы – Москву и Петербург будущего. Помимо вымышленного Извинигорода, есть и производные от названий других планет: не считая отсталого Церерска с его чудо-ракетой, Николай и Робогозин пролетают промышленные Плутонск и Нептунск. При изображении городов будущего извечная оппозиция центр/периферия несколько смещена. Так, название компании «Ижевск-Дайнэмикс» непрозрачно намекает на превращение провинциального города в центр робототехники на Урале. Города превратились в отдельные планеты, а между планетами Солнечной системы образовались логистические связи.

Непропорциональное развитие центра и периферии превратило Москву в отдельную планету, буквально оторвавшуюся от Земли и улетевшую в космос. Климатические изменения настолько поменяли облик города, что на фоне узнаваемых мест (мидовской высотки или Москва-Сити) расхаживают жирафы, а в городских прудах плавают крокодилы и бегемоты. Как следует из видеопослания, оставленного десятки лет назад, сначала москвичей покинули айтишники и креативный класс, потом отключили за неуплату нейронет, а занятые в сфере услуг горожане быстро одичали и разделились на два враждующих племени – патриков[1] и бутовцев, которые не могут поделить между собой территорию. Предводитель племени патриков в исполнении П. Деревянко слезно умоляет вернуть Москву обратно, в Россию, что, конечно же, происходит в финале при деятельном участии Николая и Робогозина.

[1] На молодежном сленге «Патрики» – это обитатели Патриарших прудов, представители «богемы», культивирующие свою избранность самим фактом проживания в центре.

В серии про Юпитербург повисшие в воздухе острова и плывущие по проводам трамваи органично вписаны в исторический центр. Идея летающего транспорта в фантастических фильмах не нова («Бегущий по лезвию», «Пятый элемент», «Назад в будущее» и др.), но до воздухоплавательных трамваев, пожалуй, прежде не додумывались. Символика трамвая отсылает к широкому семантическому полю – от символа блокадного Ленинграда до аллюзий на балабановского «Брата». И в этом смысле трамвай становится частью «петербургского текста» (по Топорову) наряду с погодными условиями, неуютными и мрачными подворотнями, граффити с Достоевским. В «Брате» проводником по городу был немец Гофман, здесь – «француз» Лурье, устроивший подпольный VR-притон по распространению запрещенного вещества «ностальгии», о чем в финале сообщает криминальная хроника. Сюрреалистичности добавляют зеркальное отражение городской застройки в небе, окончательно превращающее Юпитербург в фантомный город-планету.

В первом сезоне появляется еще один специфический «город» – город мертвых с «говорящими покойниками» на надгробиях – киберкладбище. Специальная программа анализирует фото, видео, посты из соцсетей покойного и выдает цифровой образ в виде голограммы, которая общается с живыми родственниками. Авторы буквально визуализируют традицию посещения кладбищ и «общения» живых с умершими. Так, общение с голограммой бабушки Кости поможет вспомнить код от гаража, где хранится модуль памяти, необходимой Робогозину.

Путешествие из города в город обозначает важные точки на пути продвижения персонажей, по сути, это ко(с)мическая одиссея. Хотя в сериале множество отсылок не только к отечественным, но и зарубежным фильмам («Дюна», «Бегущий по лезвию 2049», «Автостопом по галактике», «Робот по имени Чаппи»), предпочтение все же отдается отечественной классике. Может, еще и поэтому сериал находит отклик у российского зрителя, что это своего рода «энциклопедия оммажей»? Помимо качественного изображения (снимали, в основном, на натуре, не на хромакей, подрисовывали с помощью компьютерной графики [12]), остроумных диалогов, блестящих находок, в сериале парадоксально сочетаются инновации и российские реалии, вечные темы, облеченные в ироничную форму.

Список источников

1. *Добротворский С. Н.* Кино на ощупь. Сб. статей: 1990–1997. СПб.: Сеанс, 2001. 528 с.
2. *Бахтин М. М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Худож. лит., 1990. 543 с.
3. *Башляр Г.* Поэтика пространства / пер. с фр. Н. Кулиш. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. 352 с.
4. *Лыткин В. В.* Сущность космизма: от концепта до «космической антропологии» // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. № 3 (19), октябрь 2016. С. 33–44.
5. *Бугаева Л. Д.* Влияние Тарковского на американскую культуру («странный» и «жуткий» космос Кристофера Нолана, Джонатана Нолана и Андрея Тарковского) // Литература двух Америк. 2024. № 17. С. 175–191. URL: https://doi.org/10.22455/254-7894-2024-17-175-191 (дата обращения: 12.03.2026).
6. *Нехорошев Л. Н.* Драматургия фильма. М.: ВГИК, 2009. 381 с.
7. *Мариевская Н. Е.* Художественное пространство фильма. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2024. 258 с.

8. *Мазур Л. Н.* «Деревенское кино» 1950–1980-х гг. как историко-культурный феномен советской эпохи // Культурологический журнал. 2014. № 1 (15). URL: http://cr-journal.ru/rus/journals/254.html&j_id=18 (дата обращения: 15.05.2026).
9. *Северская О. И.* Города, горы, дороги… (Образ города в формульных паронимических сочетаниях) // Слово.ру: балтийский акцент. 2022. Т. 13, № 4. С. 101–110.
10. *Лотман Ю. М.* Символика Петербурга и проблемы семиотики города // Труды по знаковым системам. Тарту, 1984. Вып. 18: Семиотика города и городской культуры. Петербург. С. 30–45.
11. *Топоров В. Н.* Петербург и петербургский текст русской литературы // Труды по знаковым системам. Тарту, 1984. Вып. 18: Семиотика города и городской культуры. Петербург. С. 4–29.
12. Кибердеревня 2. Как снимали новый сезон? Чихачёв и Васильев о сценарии, секретах озвучки и графике. URL: https://vk.com/video-215956666_456239167 (дата обращения: 14.04.2026).

Статья поступила в редакцию 17.05.2026;
одобрена после рецензирования 25.05.2026;
принята к публикации 01.06.2026.

The article was submitted 17.05.2026;
approved after reviewing 25.05.2026;
accepted for publication 01.06.2026.

Информация об авторе:

М. Б. Капрелова – кандидат искусствоведения, доцент кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения.

Information about the Author:

M. B. Kaprelova – PhD in Art Studies, associate professor of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television.

Научная статья
УДК 791.4

ЭПОХА АЛГОРИТМИЧЕСКОГО ЭКРАНА: ГЕНЕРАТИВНОЕ ИИ-ВИДЕО И РЕКОНФИГУРАЦИЯ АКТЕРСКОЙ ЭКОСИСТЕМЫ

Лань Ян

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,
Санкт-Петербург, Россия

411206134@qq.com

Аннотация. В статье рассматривается влияние генеративного ИИ-видео на актерскую экосистему, онтологию экранного образа и профессиональные границы исполнительского труда. На материале теории кино, российской актерской школы, кейса ИИ-фильма «Бумажный телефон» (Paper Phone), материалов о китайском производстве ИИ-драм и современных нормативных документов анализируется переход от индексального изображения к алгоритмически порождаемому экранному телу. Особое внимание уделяется тому, что ИИ уже замещает часть стандартизированного исполнительского труда, прежде всего массовку, дублеров и актеров среднего звена, одновременно повышая ценность переживания, телесного присутствия и драматургической интенциональности. Делается вывод, что ИИ-видео не отменяет актерское искусство как таковое, но вытесняет «пустые» формы исполнения, сведенные к типажу и внешней функции, и тем самым требует новой профессиональной субъектности актера.

Ключевые слова: генеративное ИИ-видео, актерская экосистема, цифровой двойник, российская актерская школа, телесное присутствие, драматургическая интенциональность, права на аудиовизуальное исполнение

Для цитирования: Лань Ян. Эпоха алгоритмического экрана: генеративное ИИ-видео и реконфигурация актерской экосистемы // КиноКультура. – 2026. – № 2 – С. 19–31.

Original article

THE ERA OF THE ALGORITHMIC SCREEN: GENERATIVE AI VIDEO AND THE RECONFIGURATION OF THE ACTOR ECOSYSTEM

Lan Yang

St. Petersburg State University of Film and Television,
St. Petersburg, Russia

411206134@qq.com

Abstract. The article examines the influence of generative AI video on the actor ecosystem, the ontology of the screen image, and the professional boundaries of performative labor. Drawing on film theory, the Russian acting tradition, the case of the AI film Paper Phone, materials on Chinese AI-drama production, and contemporary regulatory documents, it analyzes the shift from indexical imagery to algorithmically generated screen bodies. Special attention is paid to the fact that AI is already replacing some standardized forms of performative labor, especially extras, stunt doubles, and middle-tier actors, while increasing the value of experience, bodily presence, and dramaturgical intentionality. The article argues that AI video does not abolish acting as an art, but it does displace "empty" forms of performance reduced to type, surface, and repeatable function, thus requiring a new professional subjectivity of the actor.

© Лань Ян, 2026

Keywords: generative AI video, actor ecosystem, digital replica, Russian acting school, bodily presence, dramaturgical intentionality, audiovisual performance rights

For citation: Lan Yang. The era of the algorithmic screen: generative AI video and the reconfiguration of the actor ecosystem. *Film culture.* 2026; 2: 19–31. (In Russ.).

Введение

Генеративное ИИ-видео стало одним из наиболее заметных факторов трансформации современного аудиовизуального производства. Если цифровые спецэффекты и компьютерная графика долгое время дополняли снятый материал, то современные модели генерации изображения и движения способны производить экранную фигуру без непосредственной съемки физического актера. Тем самым меняется не только технология производства кадра, но и само представление о том, что считается актерским присутствием в кино.

В классической теории кино устойчивость экранного образа во многом связывалась с индексальной природой фотографического изображения. Андре Базен понимал кино как форму сохранения реальности, где изображение несет след материального мира и потому сохраняет особое доверие зрителя [1, с. 40]. В ситуации генеративного ИИ-видео эта связь ослабевает: изображение больше не обязательно возникает как световой отпечаток тела, предмета и пространства. Оно может быть результатом статистической реконструкции визуальных признаков, извлеченных из больших массивов данных.

Такой сдвиг особенно чувствителен для актерской профессии. Актер традиционно выступает не только исполнителем действия, но и носителем телесной, голосовой, психофизической и этической ответственности за образ. В генеративной среде часть этих функций может быть перенесена на цифрового двойника, синтетического персонажа или на алгоритмическую модель, имитирующую человеческую мимику, пластику и голос, поэтому вопрос заключается не в простом противопоставлении человека и машины, а в реконфигурации всей актерской экосистемы.

Для российского киноведения данная проблема имеет дополнительную значимость. Российская традиция актерского искусства формировалась на пересечении театра и кино и сохраняет прочную связь с понятиями переживания, физического действия, ансамбля, школы и педагогической преемственности [2; 3; 4]. Если в голливудском контексте дискуссия об ИИ часто строится вокруг договора, рынка и прав на цифрового двойника, то российский материал требует также анализа художественной школы: что именно теряет или приобретает экран, когда живое актерское действие превращается в набор воспроизводимых признаков?

Цель статьи – определить, каким образом генеративное ИИ-видео изменяет статус актера в современном кино и какие границы этого изменения задаются телесной природой актерского искусства, правовыми режимами цифрового образа и российской театрально-кинематографической традицией. Задачи исследования состоят в следующем: уточнить онтологический сдвиг от индексального изображения к алгоритмическому экранному образу; описать трансформацию актерского труда в условиях цифровых двойников; выявить элементы актерского присутствия, которые остаются труднопараметризуемыми; рассмотреть российский контекст как пространство художественной, образовательной и институциональной адаптации.

Методология и материал исследования

Исследование носит теоретико-аналитический характер и соединяет инструменты киноведения, театроведения, медиатеории и анализа нормативных документов. В качестве основных методов используются сравнительно-исторический анализ, понятийная реконструкция, анализ профессионального дискурса и интерпретация документов, регулирующих использование искусственного интеллекта в аудиовизуальной сфере.

Теоретическую базу составляют работы о природе киноизображения, телесности и актерского присутствия. Ключевыми для исследования являются концепция индексальности у Базена [1], российская традиция актерской школы в трудах Станиславского, Мейерхольда и Вахтангова [2; 3; 4], понятие ауры у Вальтера Беньямина [5], феноменология тела Мориса Мерло-Понти [6], а также исследования цифровой культуры и экранной телесности [7; 8; 9]. С учетом ранней теории зрелищности кино также привлекается понятие аттракциона, важное для анализа зрительской реакции на технологически новый образ [10].

Эмпирический и нормативный материал включает кейс короткометражного ИИ-фильма «Бумажный телефон» [11], материалы китайских отраслевых медиа о влиянии ИИ-драм на массовку, дублеров и актеров среднего звена [12], документы SAG-AFTRA о цифровых двойниках актеров [13], положения Регламента ЕС об искусственном интеллекте [14], документы WIPO о правах исполнителей [15], технические стандарты происхождения цифрового контента C2PA [16], российскую Национальную стратегию развития искусственного интеллекта до 2030 года [17], а также международные этические и технологические материалы, относящиеся к маркировке и использованию синтетического контента [18; 19; 20]. В отличие от публицистических прогнозов о «тотальной замене», исследование различает две ситуации: реальное вытеснение стандартизированного экранного труда и сохранение художественной ценности актерского переживания там, где роль требует внутреннего действия, партнерства и неповторимого телесного присутствия.

Методологически важно различать три уровня анализа: эстетический, производственный и институциональный. На эстетическом уровне исследуется, как изменяется восприятие экранного тела. На производственном уровне рассматривается трансформация труда актера и появление цифровых активов исполнения. На институциональном уровне анализируются правила согласия, маркировки, хранения и коммерческого использования синтетического образа. Такое разделение позволяет снизить риск чрезмерно широких выводов и перейти от декларативной оценки ИИ к конкретному описанию его воздействия на актерскую профессию.

Кейс «Бумажный телефон» (Paper Phone): алгоритмический образ и зрительская эмпатия

Показательным примером общественного восприятия ИИ-видео стал короткометражный фильм «Бумажный телефон» (Paper Phone), выпущенный к празднику Цинмин в 2026 году и получивший широкий резонанс в китайских социальных сетях. По сообщениям китайских медиа, пятиминутная картина была создана почти полностью средствами ИИ, при этом единственным реально снятым предметом выступал бумажный телефон как материальный реквизит; публикации фиксировали быстрое распространение фильма

и многомиллионные просмотры [11]. Для настоящей статьи принципиальны не только количественные показатели распространения, но и сам факт зрительского доверия к эмоционально организованному синтетическому образу.

Сюжет фильма построен на простом эмоциональном конфликте: ребенок покупает бумажный телефон, чтобы символически «передать» его умершей бабушке. Зрительская реакция была вызвана не одной лишь демонстрацией технологической новизны, а совпадением алгоритмически созданного изображения с культурно узнаваемым ритуалом памяти, утраты и семейной связи. Этот кейс показывает, что ИИ-образ может становиться носителем эмпатического эффекта, если он включен в сильную драматургическую ситуацию и опирается на коллективно разделяемый эмоциональный код.

В то же время «Бумажный телефон» не снимает вопрос об актерском присутствии. Напротив, он делает его более конкретным. Фильм убеждает зрителя на уровне сюжета, ритма и визуальной атмосферы, но его персонажи не имеют собственного биографического и телесного источника исполнения. Таким образом, данный пример следует рассматривать не как доказательство исчезновения актера, а как симптом появления нового типа экранной выразительности, при котором эмоциональный результат может быть достигнут без традиционного актерского события. Именно на этой границе между эмпатическим эффектом и отсутствием живого исполнителя формулируется главный теоретический вопрос статьи.

От индексального тела к алгоритмическому экранному образу

Традиционная фотографическая и кинематографическая запись предполагала, что экранный образ связан с физическим событием съемки. Даже если кино прибегало к монтажу, гриму, декорации или спецэффекту, зритель обычно сохранял базовое допущение: перед камерой находилось тело, оставившее след в изображении. Именно это допущение поддерживало доверие к экранному актеру как к исполнителю, чье действие произошло в определенный момент времени.

Генеративное ИИ-видео ослабляет эту связь. Алгоритмически созданный персонаж может обладать убедительной мимикой, реалистичной кожей, движением глаз, пластикой тела и голосовой интонацией, однако эти признаки не обязательно являются следствием единого физического усилия. Они могут быть статистически собраны из множества фрагментов чужих исполнений, визуальных образцов и параметров движения. В результате возникает новый тип экранной фигуры: она похожа на актера, но не всегда имеет актерское событие в своем основании.

Здесь целесообразно говорить не об исчезновении реальности, а о смене режима ее производства. В аналоговом кино реальность входила в кадр через световой след предмета и тела. В генеративном видео реальность появляется как эффект вероятностного моделирования визуального опыта. Зритель видит не физическое тело, а правдоподобную комбинацию признаков, которая соответствует ожиданиям от человеческого поведения, поэтому ослабление индексальности одновременно ставит вопрос об актерском авторстве: кому принадлежит жест, если он получен не в результате исполнения, а в результате синтеза признаков?

Беньяминовское понятие ауры помогает точнее описать эту ситуацию. Аура произведения связана с его «здесь и теперь», с неповторимостью присутствия [5, с. 27]. В ИИ-видео образ потенциально воспроизводим и вариативен, он не привязан к единственному моменту исполнения. Однако это не означает автоматического обесценивания цифрового образа. Здесь скорее меняется источник ценности: вместо уникальности события на первый план выходит точность моделирования, управляемость стиля и способность алгоритмического образа вызывать эмоциональную реакцию.

Для актерского искусства такая перемена принципиальна. Если экранное тело может быть создано без актерского события, то актер перестает быть единственным источником видимого действия. При этом он может остаться источником интенциональности, школы, художественного решения и правомерно используемого материала. Иначе говоря, актерская профессия переходит из режима непосредственного исполнения в более сложный режим участия в создании, лицензировании, корректировке и оценке цифрового исполнения.

Реконфигурация актерской экосистемы: цифровой двойник, данные и стиль

Ключевым понятием новой актерской экосистемы становится цифровой двойник. Под ним следует понимать не просто визуальную копию актера, а совокупность данных о внешности, голосе, пластике, мимике, тембре, ритме движения и манере исполнения, которые могут быть использованы для последующего создания аудиовизуального образа. В этом смысле актерский труд начинает существовать не только как завершенная роль, но и как набор производственных данных.

Документы SAG-AFTRA после забастовки 2023 года показали, что главными вопросами становятся информированное согласие, компенсация и пределы использования цифрового двойника [13]. Этот прецедент важен не потому, что он решает все проблемы, а потому, что переводит разговор об ИИ из области общей тревоги в область конкретных условий труда. Актерский образ больше не может рассматриваться как свободно извлекаемый визуальный ресурс: его использование требует согласования, описания цели и экономического возмещения.

В художественном отношении цифровой двойник меняет структуру профессии. Актер может быть приглашен не только для съемочного дня, но и для создания базы движений, голосового корпуса, мимического набора или стилевой модели. В дальнейшем эти данные могут участвовать в производстве сцен, где физическое присутствие актера не предусмотрено или ограничено. В таком случае актерская работа становится распределенной во времени: она начинается до появления готового кадра и продолжается в форме контроля, разрешения или запрета на использование цифрового материала.

Особенно сложной является проблема «стиля». Право традиционно легче защищает конкретную запись, имя, изображение или голос, чем индивидуальную манеру исполнения. Однако генеративные модели способны имитировать не только лицо, но и ритм паузы, походку, тип реакции, характерную пластику и узнаваемый эмоциональный рисунок. Возникает зона неопределенности: формально новый персонаж может не совпадать с конкретным актером, но фактически использовать узнаваемую комбинацию его исполнительских признаков.

По этой причине актер будущего вряд ли исчезает из кино: скорее он оказывается включен в несколько профессиональных ролей. Он остается исполнителем в традиционном смысле, но одновременно становится владельцем и куратором собственного цифрового архива, участником договорного регулирования, экспертом по корректировке синтетического исполнения и источником художественного стиля. Такая роль требует не только актерского мастерства, но и правовой, технологической и медиаграмотности.

Российская актерская школа как критерий оценки ИИ-исполнения

Российский контекст позволяет увидеть проблему ИИ-видео не только как объединение рынка и авторского права, но и как вопрос актерской школы. Система Станиславского сформировала представление о роли как о процессе внутреннего и внешнего действия, где переживание не сводится к выражению эмоции, а связано с задачей, обстоятельствами, вниманием, партнерством и непрерывной логикой поведения [2, с. 312]. Именно поэтому механическое воспроизведение мимики не равно актерскому исполнению.

В цифровой среде ИИ способен с высокой точностью синтезировать визуальный результат: слезу, дрожание губ, усталый взгляд, резкое изменение интонации. Но российская актерская традиция заставляет спросить не только «похоже ли это на чувство?», но и «из какого действия оно возникает?». Если эмоциональный знак не связан с задачей персонажа, отношением к партнеру и внутренней логикой сцены, то он остается внешним эффектом. Таким образом, драматургическая интенциональность становится одним из главных критериев различения живого исполнения и алгоритмической имитации.

Не менее важна линия Мейерхольда. Его биомеханика показывает, что тело актера может быть организовано как точная система движений, где внешний рисунок действия способен порождать смысл и эмоциональное напряжение [3, с. 147]. На первый взгляд это сближает театр с алгоритмом: и там и там движение можно описывать, повторять, структурировать. Однако биомеханика остается практикой живого тела, которое действует в условиях сопротивления, усталости, риска и сценического времени. Алгоритм может моделировать рисунок движения, но не переживает физическое усилие как событие.

Вахтанговская традиция, связанная с понятием фантастического реализма, также важна для анализа ИИ-видео [4]. Она показывает, что театральная условность не отменяет живого присутствия; напротив, условная форма требует от актера повышенной точности внутреннего оправдания. Для генеративного ИИ-видео это означает следующее: цифровая условность сама по себе не является проблемой. Проблемой становится отсутствие субъекта, который несет ответственность за выбор интонации, меры условности и этику образа.

Российская театральная школа, таким образом, предлагает не ностальгическую защиту «живого» от «цифрового», а более строгий критерий качества. ИИ-исполнение может быть эстетически значимым, если оно включено в осмысленную режиссерскую и актерскую систему, где человек задает задачу, ритм, мотив и границы допустимого. Но оно становится поверхностным, когда подменяет действие набором эффектных эмоциональных признаков.

Цифровая политика и институциональные рамки: от прозрачности к суверенитету данных

Развитие ИИ-видео требует выработки институциональных правил, поскольку актерский образ оказывается связан с персональными данными, интеллектуальной собственностью, трудовыми отношениями и доверием зрителя. Европейский Регламент об искусственном интеллекте предусматривает обязательства прозрачности для ИИ-систем, создающих или изменяющих изображение, звук и видео, включая раскрытие факта искусственной генерации или манипуляции в случаях deepfake-контента [14]. Для аудиовизуального искусства это означает не запрет синтетического образа, а требование обозначать его статус в соответствующей форме.

Характерным примером институционального разграничения стали правила Американской академии кинематографических искусств и наук для 99-й церемонии «Оскар». Так, в правилах для актерских категорий подчеркивается, что рассматриваются только роли, указанные в юридических титрах фильма и исполненные людьми с их согласия; для ряда творческих категорий также закрепляется требование раскрывать и оценивать использование генеративного ИИ в контексте человеческого авторства [21]. Этот пример важен не как универсальная модель для всех кинематографий, а как показатель того, что крупные институции экранной индустрии начинают разграничивать ИИ как вспомогательный инструмент и ИИ как замену человеческого исполнительского труда.

Техническое направление этой политики связано с происхождением цифрового контента. Стандарты C2PA развивают инфраструктуру фиксации источника и истории изменений медиафайлов [16]. Для киноиндустрии такие механизмы могут стать важными не только в борьбе с дезинформацией, но и в защите актерского труда: если цифровой двойник использован в кадре, то производственная цепочка должна позволять установить, на каком основании он создан, кто дал согласие, какие данные применялись и каковы пределы его дальнейшего использования.

Международное право исполнителей также приобретает новое значение. Пекинский договор WIPO об аудиовизуальных исполнениях закрепил важность прав исполнителей в отношении записанных аудиовизуальных произведений [15]. Хотя договор не был создан специально для генеративного ИИ, его логика позволяет расширять разговор о защите актера в цифровой среде: исполнитель не должен исчезать как субъект прав только потому, что его образ становится материалом для последующей вычислительной обработки.

В российском контексте вопрос ИИ связывается с технологическим суверенитетом и развитием отечественных решений. Национальная стратегия развития искусственного интеллекта до 2030 года, утвержденная Указом Президента РФ № 490 и обновленная в 2024 году, закрепляет необходимость развития технологий ИИ, инфраструктуры, кадров и нормативного регулирования [17]. Для кино и театра это создает двойную рамку: с одной стороны, ИИ рассматривается как перспективная технология, с другой – культурная сфера нуждается в специальных правилах защиты образа, голоса и исполнительского стиля.

На данный момент российская киноиндустрия еще не имеет столь детализированной системы договорных норм о цифровых двойниках, как та, что обсуждается в американском

профсоюзном контексте, поэтому перспективной задачей становится разработка типовых соглашений для актеров, продюсеров и образовательных учреждений. Такие соглашения должны различать запись исполнения, создание цифровой модели, обучение алгоритма на актерских данных, использование голоса, посмертную репликацию и коммерческое распространение синтетического персонажа.

Отдельного внимания заслуживают актерские вузы и кинематографические школы. Если генеративное видео становится частью индустрии, то будущий актер должен понимать, как работает цифровая фиксация тела, что означает лицензирование голоса, какие риски несет передача биометрических данных и как отличать творческое сотрудничество с ИИ от отчуждения собственного исполнительского материала. Таким образом, цифровая грамотность должна стать не внешним техническим дополнением, а частью профессиональной культуры актера.

Пределы параметризации: дыхание, ошибка и сценическое время

Главный аргумент против тезиса о полной замене актера состоит не в том, что ИИ «не умеет» создавать убедительное изображение. Напротив, именно убедительность генеративного образа делает проблему серьезной. Предел алгоритма следует искать не в видимой форме, а в природе события, из которого эта форма возникает. Актерское исполнение содержит не только изображение эмоции, но и телесный процесс ее становления.

Мерло-Понти описывал тело не как объект среди объектов, а как способ присутствия в мире [6, с. 174]. Для актера это означает, что тело не является нейтральным носителем роли, оно само производит смысл. Дыхание, пауза, микроскопическое запаздывание реакции, изменение центра тяжести, усталость, случайная неровность голоса – все эти элементы не обязательно поддаются заранее рассчитанной оптимизации. Они возникают в конкретном времени, в контакте с партнером, камерой, пространством и внутренней задачей.

Генеративная модель стремится к статистически правдоподобному результату. Она способна воспроизводить признаки усталости, страха или нежности, но ее «ошибка» не совпадает с человеческой ошибкой. Человеческая ошибка может быть художественно плодотворной, потому что она связана с риском живого исполнения. Срыв голоса, слишком длинная пауза, внезапная неловкость или физическое напряжение могут открыть смысл сцены, которого не было в заранее заданной схеме. Алгоритмическая ошибка чаще является дефектом генерации или стилистическим эффектом, но не следом пережитого сопротивления.

Особенно важно понятие дыхания. В системе Станиславского физическое самочувствие актера не отделено от внутренней линии действия. Дыхание может нести информацию о страхе, ожидании, попытке скрыть эмоцию или внезапном решении. В ИИ-видео дыхание может быть синтезировано как видимый или слышимый признак, но оно не связано с реальным расходом жизненной энергии, поэтому дыхание становится не только физиологической деталью, но и эстетическим маркером различия между изображенным состоянием и проживаемым действием.

Это не означает, что зритель всегда безошибочно отличит ИИ от актера. Напротив, развитие технологий будет уменьшать видимые различия. Однако художественная ценность не сводится к распознаванию подлинности. В условиях визуальной инфляции, когда правдоподобные синтетические лица и эмоции могут производиться массово, возрастет значение тех форм искусства, где риск живого присутствия остается частью эстетического договора. Театр, авторское кино, перформативные формы и камерная актерская работа могут получить новую ценность именно как пространства неполной управляемости.

Производственные сценарии: замещение, расширение и новая специализация актера

Воздействие ИИ на актерскую профессию не будет одинаковым во всех сегментах индустрии. Наиболее уязвимыми оказываются стандартизированные и повторяемые формы экранного труда: массовка, фоновые действия, типовые реакции, некоторые виды рекламного исполнения, дублерские элементы и технические движения, не требующие сложной драматической мотивации. Здесь экономическая логика не только потенциально подталкивает продюсеров к автоматизации, но уже создает практики частичного замещения.

Особенно наглядно это проявляется в китайском сегменте коротких драм и ИИ-видео. Отраслевые публикации 2026 года фиксируют ожидание сокращения спроса на массовку, дублеров и актеров среднего звена, а также давление на гонорары исполнителей в условиях удешевления генеративного производства [12]. Этот материал важен методологически: он показывает, что тезис «ИИ не заменяет актера» не может быть принят в безусловной форме. ИИ уже способен вытеснять те виды актерского труда, которые сведены к повторяемой функции, узнаваемому типажу и внешнему заполнению кадра. Следовательно, предметом защиты становится не любой экранный труд как таковой, а та часть актерского искусства, где внешняя форма опирается на переживание, действие и художественную необходимость.

Однако в сложных драматических ролях, где важны биография персонажа, партнерское взаимодействие, развитие внутренней линии и способность к непредсказуемому художественному решению, ИИ скорее станет инструментом расширения, чем прямого замещения. Он может использоваться для предварительной визуализации, омоложения или старения персонажа, восстановления утраченных кадров, работы с опасными сценами, создания фантастических форм тела или поддержки малобюджетного производства. В этих случаях актер остается источником решения, а технология – медиатором.

Возможна и новая специализация: актер как тренер цифрового персонажа. Такой исполнитель участвует в создании движенческой и эмоциональной библиотеки, задает эталон реакции, корректирует синтетические сцены, помогает режиссеру определить границы правдоподобия. Эта работа пока не имеет устойчивого статуса, но именно она может стать одной из форм адаптации профессии. В ней актерское мастерство применяется не только перед камерой, но и внутри технологического процесса.

Для России данная перспектива особенно связана с образовательной системой. Актерские и кинематографические программы могут включать курсы по цифровому праву

исполнителя, работе с захватом движения (motion capture), этике синтетического образа, анализу ИИ-визуализации и сценическому взаимодействию с виртуальным партнером. Важно, однако, чтобы цифровая подготовка не вытесняла фундаментальную школу действия, речи и пластики. Напротив, именно сильная школа делает актера способным критически оценивать алгоритмический результат. Следовательно, будущее актерской экосистемы следует описывать не как простую гармонию человека и технологии, а как конфликтную дифференциацию. Часть задач будет автоматизирована и действительно исчезнет как оплачиваемая актерская работа; часть – будет усилена ИИ-инструментами; часть – получит новую ценность благодаря живому присутствию. Задача исследователя состоит в том, чтобы точно описывать, какие функции при каких условиях и на каких правовых основаниях переходят от актера к алгоритмической системе, а какие требуют не поверхности образа, а внутренней актерской работы.

Обсуждение: как снизить риски ИИ-редукции актерского искусства

Главный риск генеративного ИИ-видео состоит в редукции актерского искусства до внешнего присутствия в кадре, лишенного глубины создания психологии образа. Если индустрия будет оценивать исполнение только по степени визуальной убедительности, то актерская профессия окажется сведена к набору параметров: лицо, голос, жест, тембр, эмоция, возраст, типаж. Такая логика удобна для производства и особенно опасна для исполнителя, который остается лишь внешней оболочкой роли. В этом смысле ИИ не столько уничтожает актера вообще, сколько выявляет профессиональную «пустотность» там, где нет переживания, действия, партнерства и ответственности за образ. Снизить этот риск можно посредством нескольких механизмов. Во-первых, необходимо нормативно закреплять согласие актера на создание и использование его цифровой модели. Согласие должно быть конкретным: оно не может автоматически распространяться на все будущие проекты, жанры, платформы и коммерческие сценарии. Во-вторых, требуется компенсация не только за съемочный день, но и за последующее использование цифрового материала. В-третьих, следует развивать маркировку и документацию синтетического контента, чтобы зритель, исследователь и правообладатель могли понимать происхождение образа.

В художественной сфере необходимо сохранять различие между ИИ как инструментом и ИИ как заменителем творческого субъекта. Инструментальная роль ИИ может быть продуктивной: она расширяет выразительные возможности режиссера и актера, снижает стоимость некоторых производственных операций, помогает моделировать сложные визуальные ситуации. Но когда ИИ используется для скрытого извлечения чужого стиля или для обхода актерского труда, он становится фактором профессиональной эрозии.

Для российских исследований кино перспективным направлением является разработка понятийного аппарата цифрового актерства. Необходимо различать «цифрового двойника», «синтетического персонажа», «ИИ-массовку», «алгоритмическую реконструкцию исполнения», «постсъемочную модификацию роли» и «стилевую имитацию». Без этих различий дискуссия будет оставаться на уровне эмоционального выбора между технооптимизмом и технофобией.

Важно также учитывать зрительский аспект. Массовый зритель может принимать ИИ-образ, если он эмоционально убедителен и встроен в сильную драматургию. Но долговременное доверие к кино зависит не только от эмоционального эффекта, но и от прозрачности производства. Если аудитория не понимает, где находится живое исполнение, где цифровая модификация, а где полная генерация, то доверие к экранной реальности становится нестабильным.

Заключение

Генеративное ИИ-видео не уничтожает актерское искусство, но уже меняет условия его существования значительно жестче, чем это предполагает нейтральная формула «технологического расширения». Экранное тело больше не обязательно связано с физическим событием съемки, а актерская работа все чаще распределяется между исполнением, цифровой моделью, алгоритмической обработкой и юридическим режимом использования образа. При этом в коммерчески стандартизированных сегментах – прежде всего в массовке, дубляже отдельных действий, типажных ролях и части коротких цифровых форматов – ИИ действительно начинает замещать живых исполнителей и влиять на оплату низового и среднего актерского труда.

Первый вывод исследования состоит в том, что ослабление индексальности не равно исчезновению художественной ценности, но оно меняет распределение профессионального риска. ИИ-образ может быть выразительным, однако эта выразительность возникает как синтез признаков и управляемая визуальная вероятность, поэтому алгоритм легче всего заменяет те формы исполнения, которые уже до появления ИИ были сведены к внешнему признаку: типажу, реакции, фону, телесной функции или узнаваемой маске. В этом смысле ИИ не только создает новую проблему, но и обнажает старую слабость актерской профессии – возможность существования «пустого» исполнения без внутреннего действия.

Второй вывод связан с российской актерской традицией. Именно на фоне генеративного ИИ становятся особенно заметны значение беньяминовской ауры и переживания по Станиславскому. Аура в данном случае понимается не как мистическая привилегия живого тела, а как неповторимость актерского события, его «здесь и теперь», телесный риск, дыхание, утомление, ошибка и ответственность присутствия. Система Станиславского, биомеханика Мейерхольда и наследие театральной школы позволяют точнее увидеть границу между внешним эмоциональным знаком и драматургически мотивированным действием. Если актер остается только красивой оболочкой, набором поз, мимических реакций и узнаваемого типажа, он оказывается наиболее уязвим перед ИИ. Не быть замененным означает не просто «быть человеком» в кадре, а обладать переживанием, внутренней линией действия, партнерством и художественной необходимостью существования в роли.

Третий вывод касается правового и институционального уровней. Будущее актерской профессии зависит от того, будут ли разработаны правила согласия, компенсации, маркировки и контроля использования цифрового образа. Однако правовая защита не может заменить профессиональную содержательность. Международные документы и профсоюзные соглашения уже демонстрируют возможные направления защиты, а российская стратегия развития ИИ задает общий технологический контекст. Но для кино, театра

и актерского образования необходимы также критерии художественной зрелости: актер должен обучаться не только цифровой грамотности и защите своих данных, но и той глубине исполнительского существования, которую невозможно свести к базе жестов и мимических параметров.

Основной оригинальный тезис статьи заключается в следующем: генеративное ИИ-видео не просто переводит актера из статуса единственного видимого носителя роли в статус узлового субъекта актерской экосистемы, оно одновременно проводит жесткий отбор внутри самой профессии. Алгоритм вытесняет исполнение, которое функционирует лишь как внешнее проявление, но тем самым повышает ценность исполнителя, способного быть источником переживания, стиля, сценического мышления и драматургической интенциональности. В такой перспективе будущее актера состоит не в возвращении к доцифровому прошлому и не в растворении в алгоритме, а в преодолении актерской «пустотности»: актер должен быть не заменяемой оболочкой роли, а носителем опыта, действия, школы, этики и прав на собственный цифровой след.

Список источников

1. *Базен А.* Что такое кино? / пер. с фр. М.: Искусство, 1972. 382 с.
2. *Станиславский К. С.* Работа актера над собой. М.: АСТ, 2018. 736 с.
3. *Мейерхольд В. Э.* Статьи. Письма. Речи. Беседы: в 2 ч. Ч. 2. М.: Искусство, 1968. 643 с.
4. *Вахтангов Е. Б.* Материалы и статьи. М.: ВТО, 1984. 368 с.
5. *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. С. 190–234.
6. *Мерло-Понти М.* Феноменология восприятия / пер. с фр. СПб.: Ювента; Наука, 1999. 605 с.
7. *Манович Л.* Язык новых медиа / пер. с англ. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
8. *Hayles N. K.* How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: University of Chicago Press, 1999. 364 p.
9. *Sobchack V.* Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley: University of California Press, 2004. 328 p.
10. *Gunning T.* The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde // Wide Angle. 1986. Vol. 8, no. 3–4. P. 63–70.
11. «Бумажный телефон» стал вирусным AI-фильмом к празднику Цинмин: материалы китайских медиа о создании и распространении короткометражного фильма. URL: https://finance.sina.com.cn/wm/2026-04-11/doc-inhuazce7591387.shtml (дата обращения: 16.05.2026).
12. AI演员“踢馆”，影视行业面临重塑？// 中国经济网. 2026. 5 апр. URL: https://www.ce.cn/culture/gd/202604/t20260405_2882798.shtml (дата обращения: 16.05.2026).
13. SAG-AFTRA. Artificial Intelligence Resources. URL: https://www.sagaftra.org/contracts-industry-resources/contracts/2023-tvtheatrical-contracts/artificial-intelligence-resources (дата обращения: 16.05.2026).
14. Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council laying down harmonised rules on artificial intelligence. URL: https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj (дата обращения: 16.05.2026).
15. WIPO. Beijing Treaty on Audiovisual Performances. URL: https://www.wipo.int/treaties/en/ip/beijing/ (дата обращения: 16.05.2026).
16. Coalition for Content Provenance and Authenticity. C2PA Technical Specification. URL: https://c2pa.org/specifications/ (дата обращения: 16.05.2026).

17. Российская Федерация. Президент. О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации: Указ Президента РФ от 10.10.2019 № 490: ред. от 15.02.2024. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_335184/ (дата обращения: 16.05.2026).
18. UNESCO. Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence. URL: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137 (дата обращения: 16.05.2026).
19. European Commission. Code of Practice for general-purpose AI and AI-generated content: policy materials. URL: https://digital-strategy.ec.europa.eu/ (дата обращения: 16.05.2026).
20. *Ronfard R.* OpenKinoAI: An Open Source Framework for Intelligent Cinematography and Editing of Live Performances / R. Ronfard, R. Colin de Verdière // Proceedings of the 11th ACM Multimedia Systems Conference. 2020. P. 310–312.
21. Academy of Motion Picture Arts and Sciences. 99th Academy Awards Rules: rule changes concerning acting eligibility and human authorship. URL: https://www.oscars.org/sites/oscars/files/2026-05/99th_oscars_complete_rules.pdf (дата обращения: 16.05.2026).

Статья поступила в редакцию 16.05.2026;
одобрена после рецензирования 25.05.2026;
принята к публикации 01.06.2026.

The article was submitted 16.05.2026;
approved after reviewing 25.05.2026;
accepted for publication 01.06.2026.

Информация об авторе:

Лань Ян – аспирант кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения.

Information about the Author:

Lan Yang – graduate student of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television.

Научная статья
УДК 791.4

ТРАНСФОРМАЦИЯ МИФОЛОГИЧЕСКОГО СЮЖЕТА «ФЭНШЭНЬ» В РАЗНЫХ ВИДАХ ЭКРАННОГО ИСКУССТВА: КИНО, АНИМАЦИЯ И ТЕЛЕСЕРИАЛ

Юй Мэнжу

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,
Санкт-Петербург, Россия

imdreizehn@gmail.com

Аннотация. В статье на материале экранных адаптаций классического китайского романа «Возведение в ранг богов» анализируются изменения нарративного центра при переходе от одного вида экранного искусства к другому. Рассматриваются анимационные фильмы, телевизионный сериал и современные кинофраншизы. Выявляются основные модели трансформации: трагический индивидуализм, семейная этика и политическая инициация. Доказывается, что эволюция сюжета демонстрирует переход от моногеройного нарратива к построению общей мифологической вселенной, причем китайская модель этого перехода имеет инверсионный характер по сравнению с голливудскими аналогами. В заключение формулируется ключевая проблема современных адаптаций – сохранение художественной глубины классических персонажей в рамках системного нарратива.

Ключевые слова: «Фэншэнь янъи», трансформация мифологического сюжета, экранное искусство, анимация, телесериал, кино, нарративный центр, мифологическая вселенная

Для цитирования: Юй Мэнжу. Трансформация мифологического сюжета «Фэншэнь» в разных видах экранного искусства: кино, анимация и телесериал // КиноКультура. – 2026. – № 2. – С. 32–37.

Original article

TRANSFORMATION OF THE MYTHOLOGICAL PLOT OF “FENGSHEN” IN DIFFERENT FORMS OF SCREEN ART: CINEMA, ANIMATION AND TELEVISION SERIES

Yu Mengru

St. Petersburg State University of Film and Television,
St. Petersburg, Russia

imdreizehn@gmail.com

Abstract. Based on screen adaptations of the classic Chinese novel *Investiture of the Gods*, this article analyzes changes in narrative focus during the transition from one form of screen art to another. It examines animated films, a television series, and contemporary film franchises. The main models of transformation are identified: tragic individualism, family ethics, and political initiation. It is argued that the evolution of the plot demonstrates a shift from a single-hero narrative to the construction of a shared mythological universe, and that the Chinese model of this transition is inverted in comparison with its Hollywood counterparts. The conclusion formulates the key problem of contemporary adaptations – preserving the artistic depth of classical characters within a systemic narrative.

Keywords: *Fengshen Yanyi*, transformation of mythological plot, screen art, animation, television series, cinema, narrative focus, mythological universe

For citation: Yu Mengru. Transformation of the mythological plot of “Fengshen” in different forms of screen art: cinema, animation and television series. *Film culture.* 2026; 2: 32–37. (In Russ.).

© Юй Мэнжу, 2026

«Возведение в ранг богов» («Фэншэнь янъи») – китайский роман эпохи Мин, автор которого неизвестен. Он соединяет историческое повествование о смене династий Шан и Чжоу с даосско-буддийской мифологией, народными верованиями и конфуцианской этикой, включая богов, бессмертных, демонов и земных правителей в единую нарративную систему. Тем самым роман являет традиционное китайское понимание космического порядка, смены власти и моральных устоев. На протяжении нескольких столетий это произведение неоднократно адаптировалось для разных экранных форматов – анимации, телевидения и кино. Однако систематический анализ того, как меняется нарративная логика при переходе из одного экранного медиума в другой, до сих пор отсутствует. На материале мультфильма «Нэчжа побеждает Царя драконов», анимационного сериала «Легенда о Нэчже», телесериала TVB «Возведение в ранг богов», а также полнометражных фильмов «Цзян Цзыя», «Новые боги: Ян Цзянь» и «Трилогия о богах. Часть первая: Воскрешение дракона» можно проследить, как трансформируется сюжет в трех видах экранного искусства. Основная тенденция такова: движение происходит от моногеройного нарратива к построению общей мифологической вселенной, где отдельные персонажи постепенно интегрируются в более крупную мировую систему.

Анимация как вид экранного искусства первой предложила визуальную интерпретацию «Фэншэнь». В ней сложились два полярных образа Нэчжи – ключевого персонажа романа.

Мультфильм «Нэчжа побеждает Царя драконов» («哪吒闹海», реж. Янь Динсянь, 1979), созданный на Шанхайской студии анимации в конце семидесятых годов, являет собой глубоко трагический образ [1; 2]. Как показано в исследовании Е. В. Соколовой, режиссер сознательно акцентирует конфликт между личностью и безличным небесным порядком; сцена возвращения плоти матери и костей отцу здесь становится не ритуальной жертвой, а экзистенциальным актом протеста [3, с. 76]. Нарративный центр полностью замкнут на внутреннем мире одного героя – его бунте против отца Ли Цзина, против Царя драконов, против небесной бюрократии. Все остальные персонажи, включая Цзян Цзыя и Ши-гуна, выполняют служебную функцию по отношению к главному герою. Именно поэтому данная версия получила широкое признание не только в Китае, но и за его пределами: фильм был показан на многих международных фестивалях и стал классикой китайской анимации.

Напротив, анимационный сериал «Легенда о Нэчжи» («哪吒传奇», реж. Чэнь Цзяци, Цай Чжицзюнь, 2003), выпущенный в начале двухтысячных годов телекомпанией CCTV Animation, предлагает принципиально иную модель [4; 5]. Как отмечает А. И. Васильев, исследуя ценностные доминанты в китайских детских анимационных сериалах, Нэчжа здесь предстает светлым, открытым, растущим героем, чьи приключения, дружба и борьба за справедливость становятся основой сюжета; трагическая жертва заменена воспитательной авантюрой, а конфликт с отцом – постепенным примирением [6, с. 113]. В данном случае нарративный центр, хотя по-прежнему и сосредоточен на Нэчже, но смещается с внутренних экзистенциальных конфликтов на внешние приключения и моральное воспитание. Сериал, созданный для детской аудитории, достиг высоких рейтингов и неоднократно транслировался на центральных каналах. Таким образом, уже внутри анимационного медиума происходит расщепление единого мифологического сюжета: одна версия адресована взрослой аудитории как философская драма, другая – детской как развлекательный эпос.

Телевизионный формат, представленный гонконгским сериалом «Возведение в ранг богов» (реж. Лау Си-Ю, 2001) производства TVB, вносит еще более радикальную трансформацию [7; 8]. Как убедительно показано в работе Ван Сю, гонконгская адаптация смещает нарративный центр с государственно-исторического конфликта (смена династий, порядок обожествления) на микроуровень семейных отношений [9, p. 205–206].

Главной фигурой здесь становится не Нэчжа и даже не Цзян Цзыя, а Инь Шинян – мать Нэчжи. Ее долготерпение, любовь и готовность жертвовать собой трансформируют мифологический конфликт в универсальную семейную драму. Нэчжа предстает не как божественный бунтарь, а как трудный ребенок: его необычное рождение, шалости, изгнание и возвращение подаются через призму родительско-детской этики. Как пишет Чэнь Мин в монографии по гонконгской телевизионной драматургии, зритель воспринимает не дистанцию мифа, а боль, напряжение и привязанность конкретных родственных уз [10, с. 189]. Именно эта адаптация, несмотря на значительные отступления от оригинального сюжета, пользовалась огромной популярностью в Гонконге и материковом Китае и неоднократно повторялась на различных каналах.

Формула этой трансформации может быть выражена так: семейная этика служит нарративным входом, а историко-политическая линия – фоновым расширением. Это принципиально иной тип смещения центра – не с одного героя на другого, а с эпического уровня на частно-человеческий. Сериал TVB показывает, как телевизионный формат, ориентированный на семейную аудиторию и ежедневный просмотр, требует иной драматургической структуры, нежели одноразовый анимационный фильм.

С начала двадцатых годов двадцать первого века китайское большое кино (как анимационное, так и игровое) предлагает новый этап трансформации. В фильмах «Цзян Цзыя», «Новые боги: Ян Цзянь» и, особенно, в трилогии «Трилогия о богах. Часть I: Царство бурь» («封神第一部», реж. Уэршань, 2023) Нэчжа перестает быть центральным персонажем. Происходит то, что можно назвать децентрацией героя.

Анимационный фильм «Цзян Цзыя: Легенда об обожествлении» (реж. Тенг Чэн, Ли Вэй, 2020) впервые выводит на первый план не молодого воина, а старшего мудреца-стратега, который в романе выполнял роль организатора и мироустроителя [11]. Фильм переосмысляет его как героя сомнения: Цзян Цзыя получает приказ казнить Девятихвостого лиса-демона, но обнаруживает, что душа лиса связана с душой невинной девушки, и встает перед выбором – следовать воле небес или найти собственный путь к справедливости. Этот конфликт между долгом и человечностью, между небесным порядком и личным состраданием становится новым нарративным центром, смещая акцент с воинской доблести на моральную рефлексию.

Еще более показателен выбор протагониста в игровом фильме У Эршаня [12; 13]. Главным героем становится Цзи Фа – будущий основатель династии Чжоу, историческая фигура, не обладающая никакими сверхспособностями. Как пишет Д. А. Громов, анализируя современные китайские блокбастеры, Цзи Фа служит «человеческой оптикой»: через его наивный, а затем разочарованный взгляд зритель входит в мир богов и демонов, а хаотическое множество персонажей обретает единый нарративный центр [14, с. 45]. Путь Цзи Фа – от слепого почитания тирана Чжоу Синя к сомнению и, наконец, к восстанию – выстроен как классическая история взросления, где политическое прозрение неотделимо от морального. Этот выбор особенно показателен в контексте глобальной индустрии: создатели трилогии сознательно позиционировали ее как китайский ответ эпическим франшизам вроде «Властелина колец» или кинематографической вселенной Marvel, стремясь соединить эпический масштаб с психологической достоверностью [15].

В этой конструкции Нэчжа, Ян Цзянь и другие персонажи перестают быть самостоятельными нарративными центрами. В фильме У Эршаня Нэчжа представлен как второстепенный персонаж – юный, импульсивный, почти комический герой, который сопровождает

Цзи Фа, но не определяет развитие сюжета. Анимационный фильм «Новые боги: Ян Цзянь», также вписанный в расширенную вселенную от студии Light Chaser Animation, предлагает совершенно иной сеттинг – стимпанк-интерпретацию китайской мифологии, где Эрлан Шэнь представлен как бедный охотник за головами, скрывающийся от своего божественного прошлого [16]. Здесь нарративный центр сосредоточен на Ян Цзяне, но сам по себе этот фильм является частью более крупной киновселенной, включающей также фильмы о Нэчже и других героях.

Таким образом, в современном кино персонажи становятся элементами единой системы, обслуживающей целостность мифологической вселенной. Их сверхспособности, комические или трагические роли вписаны в общую канву борьбы за новый космический порядок. Как пишет исследователь трансмедийного сторителлинга Г. Дженкинс, ключевой характеристикой современной медиакультуры является способность развертывать нарратив не в рамках одного произведения, а в виде распределенной системы, где каждый элемент дополняет и переопределяет другие [17, p. 98]. Китайские адаптации «Фэншэнь» следуют этой логике, но со своей национальной спецификой.

Западные исследования часто проводят параллели между китайскими мифологическими франшизами и кинематографической вселенной Marvel [18]. Однако наше исследование показывает принципиальную разницу в направлении движения.

Модель Marvel выстраивает путь от отдельного героя к общей вселенной через посткредитные сцены (краткие вставки после финальных титров или после заставки, чтобы связать сюжет и поступки героя с другими частями фильма) и кроссоверы (фильмы, в которых встречаются герои из разных киновселенных для создания новых сюжетов и привлечения более широкой зрительской аудитории). Модель «Фэншэнь», особенно в версии У Эршаня, движется иначе: все герои изначально уже известны аудитории благодаря роману и предыдущим адаптациям, и задача кино заключается в том, чтобы заново встроить их в единое нарративное пространство, выбрав сквозную «человеческую» точку сборки (как это сделано с Цзи Фа). Это движение «сверху вниз», от канонического пантеона к конкретной истории, а не снизу вверх. Как отмечает К. В. Синицын в исследовании глобальных трендов кинематографа, китайская модель предполагает ретаргетинг уже существующих персонажей под общий сюжетный каркас, что требует иных драматургических решений, чем кумулятивное наращивание сольных фильмов [19, с. 112].

Это различие имеет не только формальный, но и содержательный аспект. В западной модели зритель знакомится с каждым героем через его отдельную историю происхождения, что позволяет углубленно разработать его характер и мотивацию. В китайской модели эти истории уже известны, и создатели сталкиваются с противоположной задачей: как объединить уже сформировавшиеся в массовом сознании образы в единое повествование, не потеряв при этом их уникальности. Это объясняет, почему современные китайские экранизации часто уделяют больше внимания не столько отдельным персонажам, сколько их взаимодействию и конфликтам – именно в этих пересечениях раскрывается новый смысл.

Проведенный анализ позволяет констатировать, что трансформация мифологического сюжета «Фэншэнь» в разных видах экранного искусства действительно демонстрирует движение от моногеройного нарратива (как в анимации конца семидесятых годов) к построению общей вселенной (в современном кино двадцатых годов). Однако это движение порождает серьезную проблему.

Ранние адаптации, включая мультфильм «Нэчжа побеждает Царя драконов» и отчасти телесериал TVB, достигали высокой художественной силы именно благодаря углубленной разработке одного героя или одной семейной линии. Сцена самопожертвования Нэчжи, семейная драма Инь Шинян – эти моменты обладают долговременным эмоциональным резонансом. Современные же вселенские проекты при всей их визуальной роскоши рискуют превратить героев в функциональные элементы системного нарратива. В фильме У Эршаня герои Нэчжа и Ян Цзянь появляются эпизодически, их психологическая проработка минимальна по сравнению с предшествующими версиями. В анимационной вселенной New Gods Ян Цзянь наделен сложным прошлым и психологической травмой, но сам нарратив подчинен задачам расширения вселенной, а не углубления характера.

Следовательно, главный вызов для дальнейших экранных трансформаций «Фэншэнь» – найти баланс между построением общей вселенной и сохранением художественной привлекательности, эмоциональной глубины классических персонажей. Возможное решение лежит в гибридных форматах, где каждый крупный герой получает собственную сюжетную линию или ответвление, но при этом не теряет связи с ядерным сюжетом. Как пишет Н. Б. Кириллова в работе о трансформациях мифа на экране, современная экранная культура движется от линейного нарратива к системному, но платой за это становится частичная утрата психологической достоверности [20, с. 67]. Успех будущих адаптаций будет зависеть от того, смогут ли создатели преодолеть это противоречие.

В ходе исследования установлено, что трансформация мифологического сюжета «Фэншэнь» в разных видах экранного искусства подчиняется нескольким основным закономерностям. В анимации происходит переход от трагического героя-бунтаря к позитивному герою взросления: меняется не столько сам персонаж, сколько угол зрения на него и целевая аудитория. В телесериале осуществляется смещение от государственно-исторического эпоса к семейной этике как нарративной призме: телевизионный формат диктует фокус на межличностных, близких зрителю конфликтах. В современном кино происходит децентрация отдельного героя и построение общей мифологической вселенной с «человеческим» нарративным центром, будь то Цзи Фа в версии У Эршаня, Цзян Цзыя в одноименном анимационном фильме или Ян Цзянь во вселенной New Gods.

Выявлено принципиальное отличие китайской модели построения вселенной от голливудской: здесь нет последовательного накопления сольных фильмов, но есть реинтеграция канонических персонажей в единый каркас через сквозную точку зрения. Дальнейшие исследования могут быть направлены на сравнительный анализ других китайских мифологических франшиз, на изучение рецепции этих адаптаций в разных культурных контекстах, а также на разработку критериев сохранения художественной глубины в условиях системного нарратива.

Список источников

1. Нэчжа побеждает Царя драконов [Видеозапись] / реж. Ван Шучэнь, Янь Динсянь, Сюй Цзинда. Шанхай: Шанхайская студия анимации, 1979.
2. Китайское анимационное кино: от первых опытов к мировому признанию / под ред. Чжао Хун. Пекин: Издательство Китайской академии искусств, 2015. 312 с.
3. *Соколова Е. В.* Образ Нечжи в анимационном искусстве Китая второй половины XX века // Культура и искусство. 2020. № 7. С. 74–82.

4. Легенда о Нэчже [Видеозапись] / реж. Чжан Ли. Пекин: CCTV Animation, 2003.
5. *Чэнь Сяофэй.* Нарративные стратегии в детских анимационных сериалах Китая // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2021. № 42. С. 98–106.
6. *Васильев А. И.* Ценностные доминанты в современной китайской анимации // Обсерватория культуры. 2020. Т. 17. № 2. С. 110–118.
7. Возведение в ранг богов [Видеозапись] / реж. Лю Шиюй. Гонконг: TVB, 2001.
8. *Ли Вэй.* Гонконгские телеадаптации китайской классической литературы: стратегии и трансформации // Общество. Среда. Развитие. 2017. № 4 (45). С. 201–210.
9. *Wang X.* Family Ethics as Narrative Prism: The TVB Adaptation of Fengshen Yanyi // Journal of Chinese Television Studies. 2019. Vol. 7. № 2. P. 203–215.
10. *Чэнь Мин.* Телевизионная драматургия Гонконга: жанры, стратегии, контексты. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. 256 с.
11. Цзян Цзыя [Видеозапись] / реж. Чэн Тэн, Ли Вэй. Пекин: Beijing Enlight Pictures, 2020.
12. Трилогия о богах. Часть первая: Воскрешение дракона [Видеозапись] / реж. У Эршань. Пекин: Beijing Culture, 2023.
13. *Сунь Мэй.* Возвращение эпического нарратива: китайские мифологические блокбастеры нового поколения // Экран и культура. 2024. № 1 (15). С. 38–49.
14. *Громов Д. А.* «Человеческая оптика» в современном китайском фэнтези: случай Цзи Фа // Вопросы киноведения. 2024. № 2. С. 42–52.
15. *Xu F.* Creation of the Gods makes epic return // China Daily. 2025. 6 февраля.
16. Новые боги: Ян Цзянь [Видеозапись] / реж. Чжао Цзи. Пекин: Light Chaser Animation, 2022.
17. *Jenkins H.* Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. 352 p.
18. *Ivanov P. A.* Mythological Universes in Global Cinema: Marvel and Beyond // International Journal of Cultural Studies. 2022. Vol. 15. № 3. P. 211–226.
19. *Синицын К. В.* Китайская киновселенная: от отдельного героя к системному нарративу // Искусство кино. 2023. № 8. С. 108–117.
20. *Кириллова Н. Б.* Миф в экранном искусстве: трансформации и константы. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2020. 184 с.

Статья поступила в редакцию 16.05.2026;
одобрена после рецензирования 25.05.2026;
принята к публикации 10.06.2026.

The article was submitted 16.05.2026;
approved after reviewing 25.05.2026;
accepted for publication 10.06.2026.

Информация об авторе:

Юй Мэнжу – аспирант кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения.

Information about the Author:

Yu Mengru – graduate student of the Department of Drama and Film Studies at the St. Petersburg State University of Film and Television.

Научная статья
УДК 791.43.01

ОБРАЗ СТАЛИНА В СОВЕТСКОМ И ПОСТСОВЕТСКОМ КИНО: КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКАЯ ДИНАМИКА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЛИЧНОСТИ ВОЖДЯ

Людмила Александровна Грицай

Ярославский государственный педагогический университет имени К. Д. Ушинского, Ярославль, Россия

usan82@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается эволюция экранного образа И. В. Сталина в советском и постсоветском кинематографе как важнейший элемент культурной политики памяти и механизм формирования исторического сознания общества. Проблема исследования обусловлена необходимостью выявления закономерностей трансформации кинематографической репрезентации личности вождя в контексте изменения идеологических установок государства и общественных представлений о советском прошлом. Цель работы заключается в анализе культурно-исторической динамики образа Сталина в отечественном кино от периода его политической деятельности до современных интерпретаций начала XXI века. Методологическую основу исследования составляют культурно-исторический, историко-генетический, сравнительно-исторический и семиотический подходы, позволяющие рассмотреть кинематограф как пространство производства коллективной памяти и политической мифологии. Научная новизна исследования состоит в комплексном рассмотрении эволюции экранного образа Сталина через призму трансформации советской и постсоветской культурной мифологии, включая анализ механизмов сакрализации, демифологизации и последующей реинтерпретации фигуры вождя. Установлено, что кинематографические репрезентации Сталина изменялись от образа сакрального лидера и символического центра советского миропорядка к образу жестокого диктатора, а затем к множественным, зачастую противоречивым, моделям интерпретации, отражающим современные конфликты исторической памяти и идентичности.

Ключевые слова: советский кинематограф, постсоветский кинематограф, историческая память, политическая мифология, культ личности

Для цитирования: Грицай Л. А. Образ Сталина в советском и постсоветском кино: культурно-историческая динамика репрезентации личности вождя // КиноКультура. – 2026. – № 2. – С. 38–50.

Original article

THE IMAGE OF STALIN IN SOVIET AND POST-SOVIET MOVIES: THE CULTURAL AND HISTORICAL DYNAMICS OF REPRESENTING THE LEADER'S PERSONALITY

Lyudmila Aleksandrovna Gritsay

K. D. Ushinsky Yaroslavl State Pedagogical University, Yaroslavl, Russia

usan82@gmail.com

Abstract. The article examines the evolution of the screen image of I. V. Stalin in Soviet and post-Soviet cinema as an essential element of cultural memory policy and a mechanism for shaping the historical consciousness of society. The research problem is based on the need to identify the patterns of transformation of the cinematic representation of the leader's personality in the context of changing ideological attitudes of the state and public perceptions of the Soviet past. The purpose of the study is to analyze the cultural and historical dynamics of the image of Stalin in Russian cinema from the period of his political activity to the contemporary

© Грицай Л. А., 2026

interpretations of the early 21st century. The research methodology is based on cultural-historical, historical-genetic, comparative-historical, and semiotic approaches, which allow us to examine cinema as a space for the production of collective memory and political mythology. The scientific novelty of the study lies in the comprehensive analysis of the evolution of Stalin's screen image through the lens of the transformation of Soviet and post-Soviet cultural mythology, including the analysis of the mechanisms of the leader's socialization, demythologization, and subsequent reinterpretation. It has been established that the cinematic representations of Stalin have evolved from the image of a sacred leader and the symbolic center of the Soviet world order to the image of a cruel dictator, and then to multiple, often contradictory models of interpretation that reflect contemporary conflicts of historical memory and identity.

Keywords: Soviet cinema, post-Soviet cinema, historical memory, political mythology, personality cult

For citation: Gritsay L. A. The image of Stalin in Soviet and post-Soviet movies: the cultural and historical dynamics of representing the leader's personality. *Film culture.* 2026; 2: 38–50. (In Russ.).

Проблема репрезентации политической власти в художественной культуре принадлежит к числу наиболее значимых направлений современных культурологических исследований, поскольку именно через механизмы символического конструирования образов исторических деятелей общество формирует представления о собственном прошлом, коллективной идентичности и допустимых моделях политического поведения. Особое место в данном контексте занимает фигура И. В. Сталина, которая на протяжении всего XX и начала XXI века оставалась одним из наиболее значимых и одновременно наиболее дискуссионных символов отечественной истории, поскольку образ советского лидера неоднократно подвергался радикальным переосмыслениям, изменяясь в зависимости от характера государственной идеологии, доминирующих исторических нарративов и актуальных общественно-политических запросов. Кинематограф, обладающий значительным потенциалом воздействия на массовое сознание, стал важнейшей площадкой формирования, трансляции и трансформации представлений о Сталине, благодаря чему история его экранных воплощений представляет собой своеобразное отражение эволюции советской и постсоветской культуры памяти.

Актуальность исследования определяется тем обстоятельством, что в современной науке существенно возрос интерес к проблемам исторической памяти, политической мифологии и культурных механизмов репрезентации прошлого, тогда как образ Сталина продолжает оставаться объектом интенсивных общественных дискуссий, связанных с оценкой советского исторического опыта, роли государства в культурной политике и способов интерпретации исторического наследия.

Цель исследования состоит в анализе культурно-исторической динамики образа Сталина в отечественном кино от периода его политической деятельности до современных интерпретаций начала XXI века.

Материалы и методология

Методологическую основу исследования составляет комплекс культурологических и исторических подходов, применение которых позволяет рассматривать кинематограф не только как вид художественного творчества, но и как специфический механизм производства коллективной памяти, политических мифов и символических образов власти. В качестве базового используется *культурно-исторический подход*, обеспечивающий возможность анализа экранного образа Сталина в контексте конкретных исторических условий формирования

советской и постсоветской культуры; для реконструкции процесса эволюции кинематографического образа Сталина применяется *историко-генетический метод*, позволяющий проследить происхождение, развитие и изменение основных моделей его экранного воплощения начиная с периода формирования культа личности и заканчивая современными интерпретациями начала XXI века. *Сравнительно-исторический метод* используется для сопоставления различных этапов развития отечественного кинематографа, включая сталинский период, эпоху десталинизации, брежневскую корректировку политики памяти, перестроечную демифологизацию и постсоветские формы репрезентации исторического прошлого, что позволяет выявить устойчивые элементы и принципиальные изменения в конструировании образа вождя. *Семиотический подход* применяется для исследования символических структур кинематографического текста, посредством которых формируются представления о власти, лидерстве, героизме, исторической миссии и политической ответственности.

В качестве эмпирической базы исследования выступают художественные фильмы и сериалы советского и постсоветского периода, в которых образ Сталина представлен через систему символических и культурных репрезентаций.

Результаты и их обсуждение

Формирование экранного образа И. В. Сталина происходило одновременно с конструированием его политического культа в советском обществе, вследствие чего кинематограф оказался не только средством репрезентации власти, но и важнейшим инструментом создания особой мифологической модели восприятия вождя, в рамках которой историческая личность постепенно утрачивала черты реального деятеля и приобретала характеристики сакрализованного символа, воплощающего государство, народ и историческую судьбу страны. Как отмечает М. А. Пальшкова, уже в 1930–1940-е годы в советском кино отчетливо прослеживается процесс постепенной сакрализации фигуры Сталина, который превращается в центральный элемент государственной мифологии [1, с. 467].

Следует отметить, что истоки данного процесса восходят к особенностям развития советской культуры после революции 1917 года, когда в искусстве начинает активно формироваться новая символическая система, призванная заменить традиционные религиозные представления образами революции, социалистического государства и его вождей. Особое значение в данном контексте приобретает солярная символика, поскольку именно образ солнца становится одним из важнейших элементов советской мифологии. Исследователи отмечают, что уже в раннем советском кинематографе происходит интенсивное переосмысление древнего солярного архетипа, вследствие чего революция начинает восприниматься как космическое событие, знаменующее наступление новой исторической эпохи. Так, Ю. В. Зубкина подчеркивает, что «кинематограф большого стиля создавал новую мифологию, в которой революционный герой становился фигурой культурного подвижника» [2, с. 58], тогда как О. Е. Овчинникова и М. В. Егошина указывают, что «революция репрезентировалась как космическое событие, преобразующее не только социальную реальность, но и саму структуру времени» [3, с. 1394].

В результате к концу 1920-х годов формируется мифологема «Красного солнца», которая первоначально была связана с революцией и социалистическим государством, однако уже в 1930-е годы начинает все более отчетливо персонифицироваться в образе Сталина, который в художественной культуре постепенно превращается в источник света, истины,

исторического движения и общественного благополучия. Именно поэтому в литературе, живописи, плакатном искусстве и кинематографе Сталин все чаще изображается как фигура, буквально озаряющая окружающее пространство своим присутствием, а многочисленные произведения сталинианы начинают воспроизводить устойчивую модель противопоставления света, связанного с вождем, и тьмы, ассоциируемой с врагами социализма.

Характерно, что аналогичные тенденции обнаруживаются и в советской поэзии. Значительную роль в формировании культа личности сыграли произведения С. В. Михалкова, в которых образ Сталина приобретает откровенно мифологические характеристики. Так, в стихотворении «Сталин» (1939) поэт развивает идею вездесущего присутствия вождя в жизни каждого советского человека: «*Где бы мы свой самолет ни вели, / Где бы ни плыли и где бы ни шли, / Где бы ни строили мы города – / Имя заветное / С нами всегда!*» [4].

В другом фрагменте Сталин изображается как всеведущий покровитель народа:

Если за Уралом, на Байкале,
Ты больной лежишь в своей избе,
Ты не бойся – знает Сталин,
Помнит Сталин о тебе [5].

Подобные художественные приемы создавали представление о вожде как о фигуре, выходящей за пределы обычного человеческого существования. Аналогичные мотивы присутствуют в произведениях А. Суркова, М. Исаковского и ряда других советских поэтов, которые последовательно формировали образ Сталина как отца народов, мудрого наставника и защитника исторического прогресса.

Если в литературе данный культ развивался преимущественно посредством метафорических конструкций, то кинематограф обладал значительно более широкими возможностями воздействия на массовое сознание, поскольку позволял создавать визуально убедительные модели исторической реальности. Однако в 1920-е годы полноценного художественного образа Сталина в советском кино еще не существовало. Как свидетельствует исследование Д. Л. Караваева, в этот период Сталин присутствовал преимущественно в документальной кинохронике, где он фигурировал в качестве одного из руководителей партии, а не единоличного вождя государства [6, с. 18]. Так, в фильме Э. Шуб «Падение династии Романовых» (1927) Сталин появляется в документальных кадрах наряду с другими большевистскими лидерами, причем его образ лишен какой-либо сакральности и не выделяется на фоне партийного руководства; аналогичным образом он представлен и в выпусках кинохроники Дзиги Вертова, посвященных партийным съездам, похоронам В. И. Ленина и другим общественно-политическим событиям.

Кардинальные изменения происходят во второй половине 1930-х годов, когда начинается систематическое создание сталинской киномифологии. По мнению Н. В. Черновой, именно в этот период кинематограф становится одним из ключевых механизмов деформации исторической памяти, поскольку перед ним «ставится задача легитимации новой версии революционного прошлого, в которой Сталин выступает центральной фигурой революции и Гражданской войны» [7, с. 317].

Первым этапом формирования экранного мифа становится создание образа Сталина как единственного законного преемника Ленина. Данная задача решается в фильмах «Ленин в Октябре» (1937) и «Ленин в 1918 году» (1939), поставленных М. И. Роммом.

Как отмечает М. А. Пальшкова, функция данных картин заключалась в утверждении Сталина в качестве единственного истинного наследника ленинского дела и одновременно в оправдании курса на концентрацию власти в руках одного человека [1, с. 470]. Например, в фильме *«Ленин в Октябре»* Сталин появляется рядом с Лениным практически во всех ключевых сценах, причем режиссер сознательно выстраивает визуальную систему, в которой оба персонажа образуют своеобразный политический дуумвират, вместе с тем уже здесь заметна тенденция к особому выделению фигуры Сталина, который изображается более сдержанным, рассудительным и дальновидным, чем остальные партийные деятели.

Следующим этапом становится превращение Сталина из соратника Ленина в самостоятельного творца истории, что наиболее отчетливо проявилось в фильме М. Чиаурели *«Великое зарево»* (1938), где реальные события революции подвергаются мифологизации. Как отмечает Н. В. Чернова, подобные фильмы способствовали формированию полководческой мифологемы Сталина и закрепляли в массовом сознании представление о его исключительной роли в революционных событиях [8, с. 142].

Особое место занимает фильм С. И. Юткевича *«Человек с ружьем»* (1938), в котором Сталин впервые предстает не просто как партийный деятель, а как военный стратег и организатор победы. Именно здесь закладываются основные черты будущего экранного канона: спокойствие, абсолютная уверенность в собственной правоте, способность принимать безошибочные решения и особая близость к простому народу.

К концу 1930-х годов образ Сталина приобретает все более выраженные сакральные черты. Важную роль в создании подобного образа сыграл актер Михаил Геловани, чье исполнение фактически стало каноническим воплощением Сталина на экране. Благодаря специфической пластике, медленной речи, подчеркнутой величавости движений и особой манере держаться Геловани создал образ вождя, который воспринимался зрителями как единственно возможный. В целом советское кино 1930–1950-х годов выступало одним из наиболее эффективных инструментов трансляции идеалов сталинской эпохи, поскольку формировало устойчивые модели восприятия власти и исторической действительности [9, с. 49].

Начало Великой Отечественной войны приводит к дальнейшей трансформации экранного образа Сталина: если ранее центральное место занимал мотив преемственности ленинского наследия, то теперь доминирующей становится тема Сталина-полководца и организатора победы. По мнению И. И. Руцинской, в искусстве послевоенной эпохи формируется целостный визуальный нарратив, представляющий Сталина как «великого организатора победы», причем данный образ становится центральным элементом всей системы художественных репрезентаций [10, с. 48]. В кинематографе эта тенденция особенно ярко проявилась в фильмах *«Оборона Царицына»* (1942), *«Клятва»* (1946), *«Третий удар»* (1948), *«Сталинградская битва»* (1949) и *«Падение Берлина»* (1949). Как отмечают В. В. Котлецов и А. В. Мартьянов, в советском военном кинематографе Сталин последовательно изображался как вдохновитель победы, талантливый полководец и защитник народов СССР [11, с. 162].

Наиболее завершенное воплощение культ личности получает в фильме М. Чиаурели *«Падение Берлина»*, именно здесь процесс сакрализации достигает своего максимума, поскольку Сталин одновременно предстает в образах «бога-отца», «бога-сына» и «бога-святого духа». Визуальная структура фильма построена таким образом, что

появление Сталина неизменно сопровождается световыми эффектами, напоминающими религиозную иконографию: белый маршальский мундир, солнечное освещение, расположение камеры снизу вверх и восторженные реакции окружающих формируют образ, который приобретает откровенно мифологический характер.

Особенно показателен финал фильма, в котором Сталин прибывает в поверженный Берлин. Историческая достоверность здесь полностью уступает место мифологической логике повествования. Вождь появляется словно ниспосланный свыше спаситель, а многотысячная толпа встречает его как освободителя человечества. В данном эпизоде окончательно реализуется солярная мифологема, формировавшаяся в советском искусстве на протяжении нескольких десятилетий: Сталин оказывается не просто политическим лидером, но символическим солнцем советского мира, источником порядка, справедливости и исторического движения.

Таким образом, в советском кинематографе периода от 1920-х годов до смерти Сталина в 1953 году происходит последовательная эволюция экранного образа вождя от реального политика к сакрализованной фигуре, наделенной чертами демиурга, спасителя и верховного организатора истории.

Однако после XX съезда КПСС 1956 года данная система репрезентаций подверглась существенной трансформации: доклад Н. С. Хрущева «О культе личности и его последствиях» поставил под вопрос легитимность всей сталинской мифологии, а вместе с ней и экранных моделей репрезентации власти, которые доминировали в советском искусстве на протяжении нескольких десятилетий. Одновременно происходили изменения и в других сферах культурной памяти: демонтировались памятники вождю, переименовывались улицы, в новой редакции гимна СССР исчезли слова С. В. Михалкова «*Нас вырастил Сталин – на верность народу*», а в 1961 году тело Сталина было вынесено из Мавзолея и перезахоронено у Кремлевской стены.

К. С. Беляева подчеркивает, что кинематограф периода «оттепели» формировался в условиях глубокой переоценки исторического опыта, вследствие чего внимание кинорежиссеров все более смещалось от героизированных образов к судьбе простого человека [12]. Данные процессы выразились прежде всего не в создании негативного образа Сталина, а в формировании своеобразной «фигуры умолчания», когда образ вождя практически полностью исчезает с экрана. Именно поэтому в крупнейших военных фильмах конца 1950-х годов и начала 1960-х годов, таких как «*Летят журавли*» (1957) Михаила Калатозова, «*Баллада о солдате*» (1959) Григория Чухрая и «*Судьба человека*» (1959) Сергея Бондарчука, Великая Отечественная война изображается через судьбы рядовых людей, а не через деятельность высшего политического руководства. Победа в данных картинах оказывается результатом нравственной стойкости народа, а не следствием решений, принимаемых в кремлевских кабинетах, вследствие чего Сталин оказывается исключенным из художественного пространства.

Вместе с тем десталинизация оказалась неполной и внутренне противоречивой, поэтому после смещения Н. С. Хрущева в 1964 году начинается постепенная корректировка политики памяти, связанная с отказом от наиболее радикальных форм критики сталинизма. Как справедливо отмечает Э. А. Тахаутдинов, «отечественный кинематограф всегда выступал важнейшим инструментом государственной политики памяти, поэтому изменения политического курса неизбежно отражались на характере экранных репрезентаций прошлого» [13, с. 495]. В условиях брежневской стабилизации государству требовалась

новая версия исторического нарратива, которая позволяла бы сохранить достижения советской истории и одновременно дистанцироваться от наиболее одиозных проявлений культа личности.

В результате уже во второй половине 1960-х годов начинается постепенное возвращение Сталина на экран, однако теперь он предстает не как сакральный «отец народов», а как рациональный государственный руководитель и Верховный Главнокомандующий. В. В. Котлецов и А. В. Мартьянов подчеркивают, что советское кино этого периода предлагало различные варианты интерпретации Сталина, однако наиболее устойчивым оставался образ руководителя войны и организатора Победы [11, с. 165].

Наиболее значительным примером подобной трансформации стала киноэпопея Юрия Озерова «*Освобождение*» (1968–1971), которая фактически ознаменовала возвращение Сталина в пространство официальной советской культуры. Роль вождя исполнил Бухути Закариадзе, созданный им образ был положительным: Сталин представлен уже не как всемогущий пророк истории, а как государственный деятель, который размышляет над стратегическими решениями, консультируется с военачальниками и несет персональную ответственность за ход войны. Особое значение имела сцена отказа обменять плененного сына Якова Джугашвили на немецкого фельдмаршала Паулюса, поскольку она призвана подчеркнуть личную принципиальность Сталина и представить его как человека, для которого государственный долг выше семейных привязанностей.

Аналогичные тенденции прослеживаются и в других военно-исторических фильмах этого периода: в многосерийной картине Михаила Ершова «*Блокада*» (1974–1977) Сталин изображается как лидер, принимающий ключевые решения в критические дни обороны Ленинграда; в фильмах «*Фронт без флангов*» (1975) и «*Фронт за линией фронта*» (1977) Сталин появляется эпизодически, однако именно он координирует деятельность партизанского движения и выступает гарантом единства фронта и тыла; в фильме «*Тегеран-43*» (1980) образ Сталина дополняется новым измерением, поскольку он предстает как дипломат, принимающий участие в определении послевоенного устройства международной системы.

Подобная стратегия репрезентации фактически формировала новую редакцию сталинского мифа, которая сохраняла образ Верховного Главнокомандующего, именно военный дискурс оказался наиболее удобной площадкой для частичной реабилитации образа вождя.

Новый этап эволюции экранного образа Сталина начинается в годы перестройки, когда политика гласности создала условия для радикального пересмотра исторического опыта советского общества. Е. В. Просолова и А. Д. Попов подчеркивают, что «начиная с 1987–1988 гг. фигура Сталина не просто подвергалась публичной критике, но и откровенно демонизировалась» [14, с. 161], а также отмечают, что «демонизация и вульгаризация образа Сталина доминировали в кинопродукции и во многом были вызваны текущей политической конъюнктурой» [14, с. 171]. С. В. Усович также указывает, что публикация ранее недоступных сведений о репрессиях, ГУЛАГе и массовом терроре радикально изменила общественное восприятие сталинской эпохи [15, с. 88].

Символическим началом нового этапа стал фильм Тенгиза Абуладзе «*Покаяние*» (1987), который превратился в один из главных культурных символов перестройки, и хотя Варлам Аравидзе не является прямым изображением Сталина, данный персонаж сознательно

объединяет черты различных диктаторов XX века. Центральная идея картины заключается в невозможности забвения тоталитарного прошлого, поскольку историческая травма продолжает существовать до тех пор, пока общество не осуществит ее нравственное осмысление.

В фильме Александра Прошкина «*Холодное лето пятьдесят третьего*» (1987) сталинская эпоха осмысляется через судьбы людей, прошедших через лагеря и ссылки; близкую проблематику затрагивает картина Евгения Цымбала «*Защитник Седов*» (1988), в которой показан абсурдный механизм политических репрессий 1937 года, превращающий правосудие в инструмент уничтожения личности.

Особое место среди перестроечных фильмов занимает картина Юрия Кары «*Пиры Валтасара, или Ночь со Сталиным*» (1989), поскольку здесь впервые предпринимается попытка показать Сталина в неофициальной бытовой обстановке. В исполнении Алексея Петренко вождь предстает стареющим, подозрительным и глубоко циничным человеком, который наслаждается собственной властью над окружающими и одновременно испытывает постоянный страх утраты контроля. Еще более радикальную интерпретацию предлагает фильм Леонида Марягина «*Враг народа – Бухарин*» (1990), в котором Сталин изображается как главный архитектор репрессивной системы и разрушитель революционных идеалов.

Распад Советского Союза и формирование новой российской государственности обусловили новый этап эволюции экранного образа И. В. Сталина, поскольку в условиях исчезновения единой официальной идеологии кинематограф получил возможность еще более критически переосмысливать сталинскую эпоху. А. С. Попов отмечает, что российский кинематограф 1990–2000-х годов развивался в условиях столкновения советской и постсоветской систем ценностей, вследствие чего исторические сюжеты становились пространством мировоззренческой дискуссии о прошлом страны [16, с. 229], именно поэтому образ Сталина в кинематографе постсоветского периода приобретает значительно большую сложность.

Одним из наиболее значительных произведений начала 1990-х годов стал фильм сына поэта Сергея Михалкова, Андрея Кончаловского, «*Ближний круг*» (1991), в котором впервые предпринимается попытка показать сталинизм глазами человека, искренне вовлеченного в систему культа личности. Особенность картины заключается в том, что повествование разворачивается через восприятие киномеханика Ивана Саньшина, который оказывается в непосредственной близости к вождю и первоначально воспринимает свое положение как высшую форму жизненного успеха. Однако по мере развития сюжета становится очевидно, что сталинская система разрушает не только своих противников, но и собственных сторонников, которые оказываются неспособными осознать подлинные причины происходящих вокруг них трагедий.

Сталин в исполнении Александра Збруева принципиально отличается от канонических образов Михаила Геловани, Кончаловский сознательно лишает вождя внешней монументальности, показывая его как внешне немногословного и даже доброжелательного человека, однако именно эта подчеркнутая обыденность делает образ особенно тревожным, поскольку источник массового террора предстает не в виде чудовища, а в виде обычного человека, обладающего практически неограниченной властью.

Еще более масштабное культурно-антропологическое переосмысление советской мифологии осуществляет другой сын Сергея Михалкова, Никита Михалков, в фильме «*Утомленные солнцем*» (1994), который многие исследователи рассматривают как одну

из наиболее значительных кинематографических рефлексий о сталинской эпохе. А. Мурадянц отмечает, что в картине создается особая атмосфера внешнего благополучия, за которой постепенно раскрывается трагическая сущность сталинского времени [17, с. 62]. Принципиально важно, что Сталин практически отсутствует в кадре как физический персонаж, однако его власть пронизывает все пространство фильма, определяя судьбы героев даже в те моменты, когда они продолжают верить в устойчивость привычного мира.

Особую символическую функцию выполняет образ солнца, который вступает в сложный диалог с раннесоветской и сталинской политической мифологией: если Сталин в кинематографе 1930–1950-х годов последовательно превращался в источник света, исторической истины и общественной гармонии, то в картине Михалкова прежняя солярная символика подвергается радикальной деконструкции. В финале фильма гигантский дирижабль с изображением огромного Сталина заслоняет собой небо, вследствие чего символ революционного обновления превращается в знак тоталитарного господства, а культ «красного солнца» обнаруживает свою разрушительную природу. Именно поэтому «Утомленные солнцем» можно рассматривать как произведение, завершающее многолетнюю историю советской политической мифологии, поскольку фильм демонстрирует обратную сторону тех символических конструкций, которые формировались на протяжении десятилетий официальной культурой.

В течение 2000-х годов российский кинематограф постепенно начинает демонстрировать нарастающую поляризацию в трактовке сталинского наследия, что было связано как с изменениями государственной политики памяти, так и с углублением общественных дискуссий о советском прошлом: если значительная часть кинематографистов продолжала традиции перестроечного и постсоветского критического осмысления сталинизма, то параллельно начинает формироваться тенденция к частичной реабилитации образа Сталина как государственного руководителя и победителя в войне.

К числу наиболее значительных произведений критического направления относится сериал «*Дети Арбата*» (2004), созданный по одноименному роману А. Н. Рыбакова, где Сталин в исполнении Максима Суханова представлен как человек, одержимый подозрительностью и стремлением к тотальному контролю над обществом. Аналогичный подход прослеживается и в телевизионной адаптации романа А. И. Солженицына «*В круге первом*» (2006), где роль Сталина исполнил Игорь Кваша. В данном случае фигура вождя становится воплощением духовной деградации власти, поскольку за внешней уверенностью скрываются страх перед смертью, недоверие к окружающим и неспособность к подлинному человеческому общению. Тем самым сериал продолжает традицию демифологизации, сформировавшуюся еще в кинематографе перестройки и 1990-х годов.

Сходная тенденция прослеживается и в сериале «*Александров и Орлова*» (2015), где образ Сталина становится важным элементом повествования, однако в данном случае образ оказывается противоречивым, поскольку наряду с демонстрацией политического могущества подчеркиваются манипулятивность, властолюбие и способность использовать искусство в качестве инструмента идеологического контроля.

Одновременно в российском кино возникает противоположная тенденция, связанная с частичным возвращением образа Сталина в пространство государственной исторической мифологии. Особенно заметно данный процесс проявился в сериале «*Власик. Тень Сталина*» (2015), где центральное внимание сосредоточено на взаимоотношениях вождя

и начальника его личной охраны. В исполнении Левана Мсхиладзе Сталин предстает прежде всего как государственный деятель, вынужденный принимать тяжелые решения в условиях постоянных внутренних и внешних угроз. При этом репрессивная составляющая его политики отходит на второй план, тогда как акцент переносится на проблемы управления государством, ответственности за судьбу страны и необходимость обеспечения национальной безопасности.

В результате современный кинематограф оказывается пространством конкуренции различных исторических нарративов, в рамках которых Сталин одновременно может выступать и символом репрессивной государственной машины, и воплощением эффективной модернизационной власти, что свидетельствует о продолжающейся незавершенности общественной дискуссии относительно его места в российской истории.

Рассмотрим культурно-историческую динамику репрезентации личности И. В. Сталина (таблица 1).

Таблица 1

Культурно-историческая динамика репрезентации личности Сталина в отечественном кинематографе

Период	Характер репрезентации	Основные фильмы	Культурно-историческая функция образа
1920-е гг.	Реальный политический деятель, один из руководителей партии	«Падение династии Романовых», хроника Дзиги Вертова	Формирование политической узнаваемости без развитого культа личности
1930-е гг.	Верный ученик Ленина, будущий вождь	«Ленин в Октябре», «Выборгская сторона», «Человек с ружьем»	Легитимация власти Сталина и вытеснение альтернативных революционных лидеров
Конец 1930-х – начало 1940-х гг.	Центральный герой советской истории	«Великое зарево», «Яков Свердлов», «Валерий Чкалов»	Формирование персоналистского исторического мифа
1941–1953 гг.	Верховный Главнокомандующий, спаситель страны, сакрализованный вождь	«Клятва», «Третий удар», «Сталинградская битва», «Падение Берлина»	Апогей культа личности и создание мифа о Сталине как творце Победы
1956–1985 гг.	Частичное исчезновение образа, ограниченное присутствие	Военно-исторические фильмы эпохи оттепели и правления Брежнева	Контролируемая десталинизация и постепенное возвращение положительного образа вождя
1985–1991 гг.	Демонизация, разоблачение культа личности	«Пиры Валтасара», перестроечные фильмы	Разрушение советского исторического мифа
1990-е – начало 2000-х гг.	Сталин как символ репрессий и тоталитаризма	«Утомленные солнцем» и др.	Формирование постсоветской критической памяти
После 2015 г.	Сосуществование негативной и государственно-патриотической моделей	Современные военные сериалы и фильмы	Конкуренция исторических интерпретаций и новое переосмысление советского прошлого

История экранного образа И. В. Сталина представляет собой один из наиболее показательных примеров того, каким образом кинематограф способен не только отражать историческую реальность, но и активно участвовать в ее символическом конструировании, формируя устойчивые модели коллективной памяти и культурного восприятия прошлого. Эволюция данного образа демонстрирует, что на протяжении всего XX и начала XXI века советское и российское кино выступало важнейшим инструментом производства исторических мифов, причем содержание этих мифов напрямую зависело от господствующих идеологических установок, политических запросов и общественных представлений о национальной истории.

Первоначально образ Сталина присутствовал на экране как образ реального политического деятеля, запечатленного в документальной хронике 1920-х годов, однако уже в конце 1930-х годов начинается процесс его последовательной мифологизации, связанный с формированием культа личности и утверждением сталинской версии истории революции и Гражданской войны. Как свидетельствуют исследования Н. В. Черновой, М. А. Пальшковой и Д. Л. Караваева, кинематограф сыграл ключевую роль в превращении Сталина из одного из партийных руководителей в центральную фигуру советского исторического нарратива [7; 1; 6].

Наивысшей точки развитие сталинской киномифологии достигло в послевоенный период, когда, как полагает И. И. Руцинская, был окончательно сформирован визуальный нарратив Сталина как «великого организатора Победы» [10]. Именно в этот период экранный образ вождя приобретает отчетливо сакральные черты, а сам Сталин начинает выступать символическим воплощением государства, истории и исторической судьбы советского народа. Кино создает целостную мифологическую систему, в которой Сталин становится одновременно мудрым учителем, полководцем, спасителем и источником исторического движения, в этом отношении сталинский кинематограф фактически воспроизводил древние механизмы сакрализации власти, адаптируя архетипические культурные модели к условиям массовой политической культуры XX века.

Период десталинизации в последующие десятилетия привел к разрушению значительной части созданного ранее мифа, однако его полное исчезновение оказалось невозможным, более того, перестроечный кинематограф, осуществляя радикальную демифологизацию образа вождя, одновременно создал новую мифологическую конструкцию, в рамках которой Сталин превратился в воплощение политического зла, в результате место героической мифологемы заняла мифологема демоническая, однако механизм символического конструирования исторической фигуры сохранился.

Современный этап развития отечественного кинематографа демонстрирует новую ситуацию, поскольку в культурной памяти одновременно существуют несколько моделей восприятия Сталина: с одной стороны, сохраняется линия, восходящая к перестроечному и постсоветскому разоблачительному дискурсу, в рамках которой сталинская эпоха рассматривается прежде всего через призму репрессий; с другой стороны, усиливается интерес к Сталину как к руководителю сверхдержавы и Верховному Главнокомандующему периода Великой Отечественной войны, что приводит к частичной реабилитации его исторического наследия.

Причины подобного явления следует искать прежде всего в особенностях функционирования исторической памяти: коллективная память никогда не является механическим отражением прошлого, поскольку она постоянно переосмысляет историю в соответствии

с актуальными потребностями общества. В условиях современных общественных запросов на государственную устойчивость, национальное единство и историческую преемственность фигура Сталина вновь оказывается востребованной как символ сильной власти и исторической мобилизации. Именно поэтому миф о Сталине не был окончательно разрушен ни в период хрущевской десталинизации, ни в эпоху перестройки, поскольку он опирается не только на идеологические конструкции советского времени, но и на более глубокие механизмы культурной памяти, связанные с восприятием Победы, модернизации и государственного могущества.

В конечном итоге история экранного образа Сталина показывает, что кино на протяжении всего XX и начала XXI века не просто отражало исторические процессы, но активно участвовало в их символическом осмыслении, выступая инструментом трансляции ценностей эпохи. Именно кинематограф создал миф о великом советском вожде, затем принял участие в его разрушении, а сегодня вновь вовлечен в процесс его переосмысления и частичной реконструкции. Эволюция образа Сталина на экране является не только историей одной политической фигуры, но и историей изменений самой российской культуры памяти, в которой прошлое непрерывно переинтерпретируется в зависимости от ценностей, запросов и представлений каждого нового исторического периода.

Список источников

1. *Пальшикова М. А.* Некоторые особенности репрезентации образа Сталина в советском игровом кино 1930–1940-х годов // Художественная культура. 2024. № 1. С. 466–489.
2. *Зубкина Ю. В.* Мифологема подвижничества в отечественном кинематографе 1930-х годов // Вестник ВГИК. 2018. № 3(37). С. 55–65.
3. *Овчинникова О. Е., Егошина М. В.* Революционная современность и революционная история в советском кинематографе 20–30-х годов XX века // Наука молодых: сб. науч. статей по материалам X Всерос. науч.-практ. конф. Арзамас: НГТУ им. Р. Е. Алексеева, 2017. С. 1391–1399.
4. *Михалков С. В.* Для больших и маленьких. М.: Гослитиздат, 1944. С. 3.
5. *Михалков С.* Сталин думает о нас // Веселая елка: Сборник стихов к новогоднему празднику. М.; Л., 1952. С. 6.
6. *Караваев Д. Л.* И. В. Сталин как персонаж советской новостной кинохроники предвоенных лет (1930–1941) // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16. № 2(60). С. 17–29.
7. *Чернова Н. В.* Кинематограф как средство деформации исторической памяти (на примере сталинской киномифологемы) // Век памяти, память века: опыт обращения с прошлым в XX столетии: сб. статей. Челябинск: Каменный пояс, 2004. С. 314–331.
8. *Чернова Н. В.* Сталинская киномифологема 1930-х – начала 1950-х годов: полководческий ракурс периода гражданской войны и интервенции в России. Берлин: LAP LAMBERT, 2011. 314 с.
9. *Грицай Л. А.* Советские кинофильмы 30–50-х гг. как способ понимания идеалов сталинской эпохи // Преподавание истории и обществознания в школе. 2017. № 1. С. 48–50.
10. *Руцинская И. И.* Типология образов Сталина в советском искусстве послевоенной эпохи // Человек и культура. 2019. № 6. С. 47–53.
11. *Котлецов В. В., Мартьянов А. В.* Воплощение образа И. В. Сталина в советском военном кинематографе // История, общество, личность: глобальные вызовы, проблемы, перспективы: материалы IX Междунар. науч. конф. и VI Междунар. науч.-практ. конф. М.: НИУ им. И. М. Губкина, 2025. С. 160–165.
12. *Беляева К. С.* Специфика кинематографа «оттепели» на фоне эволюции отечественного киноискусства // Культура и цивилизация. 2016. № 2. С. 106–116.

13. *Тахаутдинов Э. А.* Генезис и динамика развития отечественной кинематографии в социокультурной истории XX века // Евразийский юридический журнал. 2020. № 7(146). С. 495–497.
14. *Просолова Е. В., Попов А. Д.* Вдохновленное разоблачение: образ Сталина в советском кинематографе периода перестройки // Новое прошлое. 2024. № 1. С. 160–174.
15. *Усович С. В.* Создание образа Сталина в отечественном кинематографе и его отражение в сознании общества эпохи «перестройки» // Мультикультурализм в России и мире: материалы VII науч.-практ. конф. Орел: ОГУ имени И. С. Тургенева, 2021. С. 87–93.
16. *Попов А. С.* Кинематограф 1990–2000-х гг. и изменение ценностей в российском обществе // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2011. № 1. С. 228–231.
17. *Мурадянц А.* О фильме «Утомленные солнцем» // Богема. 2016. Т. 1. № 1(1). С. 60–64.

Статья поступила в редакцию 01.06.2026;
одобрена после рецензирования 16.06.2026;
принята к публикации 17.06.2026.

The article was submitted 01.06.2026;
approved after reviewing 16.06.2026;
accepted for publication 17.06.2026.

Информация об авторе:

Л. А. Грицай – доктор педагогических наук, доцент, доцент кафедры теории и истории педагогики Ярославского государственного педагогического университета имени К. Д. Ушинского.

Information about the Author:

L. A. Gritsay – Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Theory and History of Pedagogy at the K. D. Ushinsky Yaroslavl State Pedagogical University.

Научная статья
УДК 791.4

ГАПТИЧЕСКАЯ ВИЗУАЛЬНОСТЬ В ФИЛЬМАХ ОЛИВЕРА ЛАШЕ НА ПРИМЕРЕ КАРТИНЫ «СИРАТ»

Элина Альбертовна Ахмедова

Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, Россия

elinaahm205@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена специфическим приемам создания гаптической визуальности в фильмах Оливера Лаше на примере его наиболее поздней картины «Сират» (2025). Исследования, которые рассматривали бы фильмы Лаше через оптику телесного восприятия зрителя, отсутствуют, этим фактом и обусловлена актуальность данного исследования. В статье проводится связь между гаптической визуальностью и трансцендентальным стилем, характерным для учителей Лаше – Робера Брессона, Аббаса Киаростами и Андрея Тарковского. Анализируются переходные состояния и символика дороги в исламской культуре. Исследование приходит к выводу, что гаптическая визуальность в фильмах Лаше рождается из сочетания символики пути, телесности героев фильма и аудиовизуальной синхронии, что в совокупности провоцирует яркий телесный опыт зрителя. Кроме того, осязаемый рельеф изображения режиссеру удается создать благодаря погружению зрителя в пространство психологического путешествия героев фильма.

Ключевые слова: гаптическая визуальность, Оливер Лаше, трансцендентальность, лиминальность, соматография, телесность

Для цитирования: Ахмедова Э. А. Гаптическая визуальность в фильмах Оливера Лаше на примере картины «Сират» // КиноКультура. – 2026. – № 2. – С. 51–60.

Original article

HAPTIC VISUALITY IN THE CINEMA OF OLIVIER LAXE, WITH SPECIAL REFERENCE TO “SIRAT”

Elina Albertovna Ahmedova

St. Petersburg State University,
St. Petersburg, Russia

elinaahm205@mail.ru

Abstract. This article examines specific methods for creating haptic visuality in the films of Oliver Laxe, using his most recent work, “Sirat” (2025), as an example. No studies have yet considered Laxe films through the lens of the viewer’s physical perception, which underscores the relevance of this research. The article establishes a connection between haptic visuality and the transcendental style typical of Laxe’s “masters” – Robert Bresson, Abbas Kiarostami, and Andrei Tarkovsky. It also analyses transitional states and the symbolism of the road in Islamic culture. The study concludes that haptic visuality in Laxe’s films emerges from a combination of path symbolism, the corporeality of the characters, and audio-visual synchrony, collectively inducing a vivid physical experience for the viewer. Additionally, the director achieves a tangible relief by immersing the viewer in the characters’ psychological journey.

Keywords: haptic visuality, Oliver Laxe, transcendence, liminality, somatography, corporeality

For citation: Ahmedova E. A. Haptic visuality in the cinema of Olivier Laxe, with special reference to “Sirat”. *Film culture.* 2026; 2: 51–60. (In Russ.).

© Ахмедова Э. А., 2026

В психологии существует понятие идеомоторного акта, или так называемого эффекта Карпентера. Лев Выготский описывает его как представление о движении, переходящее в само движение [1]. Другими словами, интенсивное изображение действия вызывает у индивида непроизвольную реакцию и провоцирует действие.

В то же время важность телесных реакций, которые возникают в ответ на яркие визуальные образы, отмечают и теоретики кино. Зигфрид Кракауэр в «Теории кино» говорит о воздействии экранного изображения на зрителя и отводит особую роль физическим реакциям смотрящего. Он пишет, что тело реагирует на изображенное на экране прежде, чем это делает интеллект, что обусловлено самой природой кино и, что немаловажно, опытом его просмотра [2, с. 244].

Слово «гаптический» (haptic) уходит корнями к древнегреческому «haptein» – «прикреплять», образованному от него существительному «háptō», означающему «осязание» и к прилагательному «haptikós» – «осязательный, тактильный» [3].

Аристотель пишет о восприятии внешнего мира органами чувств: «Относительно любого чувства необходимо вообще признать, что оно есть то, что способно воспринимать формы ощущаемого без его материи, подобно тому, как воск принимает отпечаток перстня без железа или золота» [4, с. 421]. Аристотель говорит не только о физическом прикосновении к предметам, но и о других органах чувств, которые вступают в соприкосновение через способы восприятия, выходящие за пределы осязания и прямого тактильного контакта.

Уже во времена Аристотеля можно проследить зарождение идеи, которую позднее исследователи обозначат термином «гаптическая визуальность». Эта концепция в первую очередь основывается на физическом чувственном опыте, который возникает как следствие визуального восприятия.

Существует множество исследований, посвященных гаптической визуальности, осмыслением этого вопроса занимаются уже Алоиз Ригль и Жиль Делёз. К ключевым исследователям гаптической визуальности можно отнести также работы киноведа и теоретика медиа Лоры Маркс, которая ввела термин «гаптическое» в современную кинотеорию.

Значимой для анализа кинематографа Оливера Лаше является идея межкультурного кино, представленная в книге Лоры Маркс «Кожа фильма» [5], опубликованной в 2000 году. Хотя Л. Маркс и делает акцент на способе выражения культурных меньшинств, живущих на Западе, в США и Канаде, в более широком смысле ее интересует язык, который создают авторы, действующие «на пересечении двух или более культурных режимов знания» [5, p. 1]. Межкультурное кино обращается к культурным традициям и различным методам репрезентации памяти, индивидуальной и коллективной [5, p. 1–2].

Столь же продуктивной для исследования является концепция польской исследовательницы кино Паулины Квятковской, которую она излагает в работе «Соматография. Тело в кинообразе» [6]. Квятковская развивает свою концепцию, отталкиваясь от философии Делёза. Исследовательница вводит понятие соматографии, которое, главным образом, отражает «способы записи тела в кинообразе» [6, с. 40]. Согласно П. Квятковской, в кинематографе образа-времени именно тело является элементом, который не только отображает состояние материи, но и подчеркивает характерные для образа-времени психологические измерения фильма [6, с. 39]. Паулина Квятковская разделяет тело на пять

категорий: мнемическое, кристаллическое, номадическое, травматическое и анархическое. Каждой из категорий посвящена отдельная глава «Соматографии», в которой на примере одного фильма автор объясняет особенности типа записи тела в кинообразе. В основе философии Квятковской лежит предположение о том, что телесный опыт тесно связан со временем и внутренними психологическими процессами, в том числе с памятью.

15 мая 2025 года в рамках основного конкурса Каннского кинофестиваля состоялась премьера фильма Оливера Лаше «Сират». Этот проект стал наиболее успешным в карьере режиссера, и именно он обратил на Лаше внимание широкой аудитории. Киноязык Оливера Лаше в значительной мере взывает к телесности зрителя, поэтому взгляд на картины режиссера сквозь призму гаптического восприятия представляется наиболее актуальным и продуктивным.

Режиссер Оливер Лаше родился в Париже в 1982 году в семье эмигрантов из Галисии. До шести лет будущий режиссер обучался в испанской государственной школе Federico García Lorca, после чего семья Лаше переехала обратно в Галисию. После завершения обучения в средней школе Лаше переехал на северо-запад Испании, в Понтеверду, где недолгое время обучался в университете Вито на факультете связей с общественностью. Во время обучения в университете в Понтеверду Лаше открыл в себе интерес к изящным искусствам и миру кино, посещая местный киноклуб [7].

Позднее Лаше переехал в Барселону и приступил к изучению киноискусства в Университете Помпеу Фабра. После завершения обучения, в 2006 году, Оливер участвует в программе обмена студентами «Эразмус» в Лондоне, где снял свой первый короткометражный фильм «Y las chimeneas decidieron escapar» в качестве выпускной работы. После завершения обучения режиссер переехал в Марокко [8]. По словам Лаше, в Европе ему было нечего больше делать, и именно это послужило причиной переезда. Кроме того, ценности Марокко больше совпадали с взглядами Оливера Лаше, что также сыграло роль в его выборе [9]. Третий короткий метр Оливера Лаше, «París #1» (2008), получил первую премию на фестивале португальского и галисийского кино Filminho [8].

Удача будет ожидать Лаше и в дальнейших творческих проектах. Его первый полнометражный фильм «Все вы капитаны» («Todos vós sodes capitáns»), снятый в 2010 году, получил приз ФИПРЕССИ на Каннском кинофестивале. Следующий полный метр Оливера Лаше «Мимозы» («Mimosas») вышел в свет в 2016 году. Режиссер назвал «Мимозы» «религиозным вестерном». Он был показан на Каннском фестивале в программе «Неделя критики», где получил гран-при Nespresso. Также фильм был удостоен Золотой пирамиды на Каирском международный кинофестивале, получил награду жюри на Европейском кинофестивале в Севилье и специальный приз жюри на Тайбэйском кинофестивале.

Следующей крупной работой Оливера Лаше стал фильм 2019 года «И придёт огонь» («O que arde»). Фильм был снят в деревне в Галисии, и многие члены съемочной команды – местные жители или непрофессиональные актеры, что тоже является одной из особенностей режиссерского подхода. Фильм был показан на Каннском кинофестивале на программе «Особый взгляд» и получил приз жюри.

Последняя на данный момент режиссерская работа Лаше – фильм «Сират» («Sirāt»). Картина получила приз жюри на Каннском кинофестивале. Фильм получил одиннадцать номинаций премии Гойя. Также «Сират» получил две номинации на премию Оскар за лучший звук и лучший фильм на иностранном языке.

Особенный интерес представляет срединное положение Лаше между европейской культурой, в которой режиссер сформировался, и арабо-мусульманской культурой, в которую он интегрировался после переезда в Марокко. По словам знакомых Оливера Лаше, он хорошо владеет арабским языком и является практикующим мусульманином [10]. Выражаясь в терминах Лоры Маркс, Лаше работает на границе двух культур, создавая межкультурное кино. Это положение между Западом и Востоком позволяет режиссеру сокращать дистанцию с разными зрителями и создавать фильмы, способные найти точки соприкосновения с представителями обеих культур. Работа в пространстве понятий и отношений, не принадлежащих полностью ни к одной из культур, является важным аспектом при выработке уникальных способов самовыражения для Оливера Лаше.

В одном из интервью Оливер Лаше рассказывает о своих духовных учителях, о мастерах, которые повлияли на формирование его режиссерского стиля [11]. Пока Лаше обучался в университете, он знакомился с работами разных режиссеров, это было время поиска ориентиров. К моменту окончания учебы и переезда в Марокко его ролевые модели уже обозначились вполне четко. Лаше выделяет трех режиссеров, на которых ориентируется в своем творчестве. Он сравнивает своих учителей со Святой Троицей: Робер Брессон для него – отец (разум), Аббас Киаростами – сын (сердце), а Андрей Тарковский – святой дух (душа). Лаше формирует свой стиль с оглядкой на этих трех великих режиссеров.

Учителей Оливера Лаше объединяет работа с трансцендентальностью в кино. Термин «трансцендентальный стиль» вводит Пол Шредер – американский режиссер, сценарист и теоретик кино. В работе «Трансцендентальный стиль в кино: Одзу, Брессон, Дрейер» он определяет трансцендентальный стиль как способ говорить о том, что находится за пределами познания, выходит за рамки понимания, при этом не обязательно связано с божественным [12, с. 3–4]. Трансцендентальность находит свое выражение скорее в форме, чем в нарративе.

Наиболее интересна в контексте исследования взаимосвязь Лаше с иранским режиссером Аббасом Киаростами. По словам Оливера Лаше, кинолента Киаростами «Вкус вишни» стала референсной для «Сирата». В разговоре с французским философом Жаном-Люком Нанси [13], Киаростами говорит о своей неприязни к нарративному кино. Для него фильм должен быть наполнен пустотами – пробелами, которые зритель может заполнить самостоятельно. Структура фильма должна быть немного ослаблена. Это, по мнению Аббаса Киаростами, единственный способ открыть новое кино и привлечь зрителя к «активному присутствию» [13, с. 102–103].

По мнению Оливера Лаше, всех людей привлекает трансцендентность в кино [14]. «Рельеф» фильмов Лаше стремится к повторению рельефа реальности. Лаше хочет, чтобы главные герои фильма «Сират» были непрофессиональными актерами и, более того, настоящими последователями культуры рейверов техно-путешественников [15]. Лаше хочет, чтобы в сценах рейва были не просто люди в образе панков, а реальные последователи культуры, танец которых обращен к их ране, к их хрупкости, эти люди пытаются достичь трансцендентного. По этой причине и рейв Лаше снимает настоящий.

Значимой в этом контексте является символика дороги в исламской культуре. Джамиля Гусенова в статье «Концепт “дорога” в исламе» пишет, что «Сама жизнь по канонам ислама – это путь в направлении к Дому Аллаха» [16]. В арабской культуре есть множество обрядов, связанных с практикой преодоления пути. К таким практикам относится, например, хадж (паломничество в Мекку, который является одним из столпов в исламе),

зиярат (паломничество к могилам святых, пророков), умра (малое паломничество в Мекку и ее окрестности). Также значительную роль имеют практики, связанные с шествием, движением, к которым можно отнести таваф (обход против часовой стрелки вокруг Каабы во время хаджа) и Тасуа (траурное шествие в честь имама Хусейна и его сподвижников) [16]. Исламской культуре свойственно номадическое.

Один из главных мотивов в фильмографии Киаростами – дорога, то же утверждение справедливо и в отношении творчества Оливера Лаше. В фильме Аббаса Киаростами «Вкус вишни» герой преодолевает долгий путь, чтобы найти того, кто поможет ему умереть. Зритель понимает, что герой уже мертв, хотя пока и является живым человеком из плоти и крови. Этот сюжет отсылает к промежуточному периоду после смерти до Страшного суда, который называется Аль-барзах. Тело человека все еще обладает способностью чувствовать, но душа находится на небесах или в обиталище для душ неверных [17].

Несмотря на то что в исламе нет прямого аналога Чистилища, в этой культуре есть вера в различные переходные состояния. Например, Аль-Араф – пограничное царство для тех, кто уравновешен в своих грехах и добродетелях. Есть и другое понятие, связанное одновременно с нахождением в пограничном пространстве и преодолением пути, – кораническое словосочетание Ас-сират аль-мустаким, что означает «прямой путь». Существует притча о прямом пути, в которой говорится о дороге, заключенной между двумя стенами с дверями, занавешенными шторами. На дороге стоит глашатай и говорит: «Люди! Следуйте прямым путем и не сворачивайте» [18].

Сират – это мост, пролегающий над Адом на пути в Рай, по которому должны будут пройти все люди в Судный день. В фильме Оливера Лаше состояние перехода, как у Аббаса Киаростами и в исламской культуре в целом, в значительной мере связано с дорогой. Когда герои оказываются отрезаны от общества и начинают свое путешествие в пустыню, Стеф заходит в дом, где по телевизору транслируется Таваф вокруг Каабы. Ближе к концу фильма, когда герои пытаются пересечь минное поле, Луис идет прямо и только так у него получается спастись.

В фильме Лаше гаптическая визуальность рождается благодаря укорененности символики дороги в исламской культуре. Прикосновение к теме дороги отсылает к личному телесному опыту преодоления пути и переживаниям, связанным с этим преодолением, в ходе различных религиозных ритуалов. И все же «Сират» производит гаптический эффект не только на представителей исламской культуры, но и на зрителя любой этнической или национальной принадлежности и вероисповедания. Стало быть, в фильмах Оливера Лаше есть более универсальные точки доступа к телесным реакциям зрителя.

События картины «Сират» разворачиваются вокруг Луиса и его сына Эстебана. Луис ищет свою пропавшую дочь Мар, и поиски приводят его к рейвам в Марокко.

Говоря о фильме Микеланджело Антониони «Приключение», в главе о номадическом теле Паулина Квятковская замечает, что итальянский режиссер показывает мир в кризисном моменте, где герои ищут себе новое место [6, с. 145]. В начале фильма Лаше начинается война в Марокко, которая вгоняет страну в хаос и служит катализатором к началу пути (как буквального, так и метафорического) героев фильма. В результате трагедии Луис теряет своего сына, а вместе с ним и мысль о поиске своей пропавшей

дочери. Изначальная мотивация забывается как Луисом, так и зрителем, которому остается только задаваться вопросом: «Где же Мар? Искал ли ее отец?» В «Сирате», по Квятковской, появляется номадическое тело – образ психологических скитаний, который получает отражение в материальной реальности фильма.

Ощущение дискомфорта в теле, сдавленность, вызывает пустота пространства кадров. Пространства, которые показывает Лаше, можно назвать лиминальными сразу в двух коннотациях этого понятия. Первая коннотации связана с понятием «лиминарный», которое вводит антрополог Арнольд Ван Геннеп для систематизации обрядов. В «Обрядах перехода» он разделяет обряды на три категории, называя «прелиминарными обрядами обряды отделения от прежнего мира, лиминарными – обряды, совершаемые в промежуточный период, и постлиминарными – обряды включения в новый мир» [19, с. 24]. Тему продолжает Виктор Тэрнер, он пишет, что лиминальные существа – они «ни то ни се; они – в промежутке между положениями», а «лиминальность часто уподобляется смерти, утробному существованию, невидимости, темноте, двуполости, пустыне, затмению солнца или луны» [20, с. 169].

Буквальным сигналом перехода героев в иное пространство становится титр «SIRAT», который появляется достаточно поздно для титра с названием фильма – на тридцать второй минуте.

По Ван Геннепу, герои проходят все три обряда, каждый из которых совпадает с невозвратными точками сюжета. Так, прелиминарный обряд – решение сбежать от военных, проводящих эвакуацию граждан Евросоюза, и отправиться в пустыню. Здесь героев все еще окружают другие люди, а хаос пока объясняется политической обстановкой в стране. Следующая точка – момент смерти Эстебана. Герои оказываются зажаты между жизнью и смертью. После этого следует сцена скитания Луиса по пустыне, которая подчеркивает его статус как «лиминального существа». И третьей точкой, обрядом включения в новый мир, является последняя сцена, когда герои вместе с такими же скитальцами, как и они, едут на поезде по бесконечной железной дороге.

Другая коннотации термина «лиминальный» связана с поп-культурной современной смысловой окраской этого понятия. В современной массовой культуре лиминальность подразумевает оторванность пространства от своего привычного контекста. Примером могут являться пустые улицы, офисы, переходы, которые вызывают ощущение страха из-за отсутствия людей и привычных предметов. С одной стороны, отсутствие людей – обычное явление для пустынь и горных ландшафтов, показанных Лаше. С другой стороны, контекст фильма располагает к тому, что вокруг должны быть люди. В первых же сценах фильма зритель видит десятки людей, танцующих в толпе, где почти нет свободного пространства. Вокруг только тела и шум. Поэтому, хотя герои и отправляются в пустыню, их одиночество в этом пространстве вызывает если не страх, то по крайней мере тревогу.

Мотив входа или, скорее, перехода задан уже в начале фильма. Во время ночного рейва на скале появляется лазерная проекция лестницы, ведущей в скрытое пространство между двух квадратных блоков. Стоит отметить, что некоторые варианты постеров к фильму также содержат в себе символику, связанную с входом в другое пространство. На одном из таких постеров кажется, что герой стоит перед вратами, но при более детальном рассмотрении становится ясно, что врата – это музыкальные колонки.

Поскольку главные герои фильма – последователи рейв-культуры, значительную роль в нем играет звуковая партитура. Оливер Лаше в одном из своих интервью рассказал, что для него изображение – это звук, и его цель как режиссера состоит в создании музыкального пейзажа, в синхронизации «шума» изображения с шумом музыки [21]. Гаптический эффект создается в том числе из-за самого характера техно-музыки. Она напоминает монотонный бой барабана во время шаманского обряда, звуки этой музыки вызывают у зрителя желание двигаться, встать со своего кресла и превратить киносеанс в рейв.

Естественные звуки фильма часто звучат так, будто они подверглись обработке. Так, в сцене, где Луис идет по пустыне, звук ветра кажется неестественным, скорее электронным. В психологии существует синдром фантомных звонков и вибраций, который проявляется в ощущении, будто телефон звонит или вибрирует от новых уведомлений, хотя на самом деле этого не происходит [22]. Психологи объясняют это явление частым использованием мобильного телефона, в постоянном потоке звонков и уведомлений человек как бы по инерции ощущает фантомные сигналы мобильного телефона. Можно предположить, что в картине Оливера Лаше реализуется подобный механизм. Музыка в фильме почти не затихает: герои слушают ее в дороге и во время привала, днем и ночью. Когда наступает момент тишины, через фоновые шумы, кажется, пробивается техно, музыка продолжается по инерции.

Музыкальная партитура способствует переходу в иное психологическое измерение. В случае героев фильма – это переход к состоянию измененного сознания во время рейва, а также плавный переход от ощущения полной отрешенности и свободы к отрешенности и обреченности. Для Лаше звук существует в неразрывной связи с изображением, поэтому зритель и испытывает тревогу уже в начале повествования, когда ни одна точка без возврата еще не пройдена. При просмотре «Сирата» звук направляет зрителя в нужное эмоциональное русло и готовит тело к сюжетным потрясениям.

Герои фильма воспринимают музыку не только на слух, но и тактильно. Так, в начале фильма появляется сцена танца мужчины-рейвера прямо перед пульсирующей колонкой. На таком расстоянии музыкальная аппаратура буквально посылает вибрации через тело. Еще одной сценой, подчеркивающей тактильный характер восприятия звука, является сцена, где Джейд и Луис разговаривают в фургоне после ужина. Джейд ремонтирует взорвавшуюся во время рейва колонку, включает музыку и кладет руку на диффузор колонки, чтобы почувствовать вибрацию.

Лаше говорит о неразрывной связи звука и изображения. На сорок девятой минуте фильма, в сцене проезда по пустыне, камера нестабильна. Изображение колеблется и искажается в такт музыке. Этот эффект напоминает колебания диффузора музыкальной колонки, как если бы зритель, находясь в идущей рядом машине и наблюдая за происходящим, сидел вплотную к работающим колонкам и чувствовал вибрации своим телом. Лаше упоминал в одном из интервью, что хотел снимать проезды по пустыне на большой скорости, из-за чего испортил много объективов [21]. Легкое искажение изображения, скорее всего, возникает из-за особенностей работы с технической аппаратурой в экстремальных условиях. И тем не менее это интересный эффект, который дополняет высказывание режиссера на уровне киноязыка. Шероховатость изображения вступает в контакт с пульсирующей, вибрирующей неровной звуковой партитурой, благодаря чему и создается тактильно воспринимаемый рельеф фильма Лаше.

Открывающая сцена фильма задает акцент на теле. В первом же кадре зритель видит крупные планы рук, переставляющих музыкальную аппаратуру вдумчивыми, четкими, крепкими движениями. Можно сказать, что эти руки с самого начала «подтягивают» зрителя поближе к экрану. В таком же визуальном настроении продолжается весь первый акт фильма.

Паулина Квятковская пишет, что соматографическая связь в кинообразе вводит временное качество [6, с. 161]. Настоящее содержит в себе информацию о прошлом и будущем [6, с. 164]. Интересно взглянуть на мотивную поэтику «Сирата» с этой точки зрения.

Музыкальная партитура фильма создает ощущение тревоги, которое укрепляется изображениями пустых пространств пустыни и массивов гор. На семнадцатой минуте фильма крупным планом показан Джошуа – герой, который, как станет более заметно позднее, дублирует телесные техники маленького мальчика Эстебана. Очевидна визуальная рифма сцен, где Эстебан держит отравившуюся собаку на руках, сидя на переднем сидении машины рядом с отцом, и сцены в конце фильма, после смерти нескольких героев на минном поле: выжившие сидят в фургоне, и Джошуа прижимает к груди их собаку. Можно заметить еще одну подобную рифму между сценой ужина Луиса и Эстебана, где Эстебан протягивает отцу апельсин, и сценой в конце фильма, где отчаявшиеся герои решают, сами того не подозревая, устроить рейв на минном поле и выпивают напиток с галлюциногенным действием – Джошуа передает Луису миску. Интересно, что в сцене первого знакомства рейверов с Луисом и Эстебаном Джошуа лежит на боку, слегка подтянув колени к животу и спрятавшись от солнца за спиной Джейд. Языку тела Джошуа присуща детскость.

За крупным планом лица Джошуа следует кадр пустыни, бесконечного пустого пространства, в которое через нестабильную камеру продвигается зритель. Эта монтажная фраза содержит информацию о будущем, ведь вскоре после смерти Эстебана зрителя ожидает идентичный кадр пустыни, в пространство которого входит скорбящий Луис. Теперь зритель понимает, что кадр в начале фильма был предзнаменованием, он был точкой, когда трагедию можно было предчувствовать.

Телесность героев имеет для Оливера Лаше важное значение. Лаше в интервью говорит о том, что все люди сломаны («broken»), и последователи рейв-культуры знают это. Рейверы – это «комьюнити изуродованных людей» [21]. Примечательно, что в контексте описания телесности героев Лаше употребляет слово «mutilated», что в соответствии с Кэмбриджским словарем значит «то, чему нанесли серьезный ущерб, в особенности отобрав какую-то часть (тела)» [23], то есть это тела, над которыми совершили это действие. В «Сирате» у Бигги нет руки, а у Тонина – ноги. В начале фильма во время рейва также появляются люди без разных конечностей. Это играет существенную роль, учитывая, что в фильме все актеры непрофессиональные, а рейв снят настоящий, без массовки. Существует психологический феномен фантомной конечности, когда человек субъективно ощущает ампутированную часть тела. Возможно, гаптический эффект имеет что-то общее с этим ощущением, ведь у зрителя также появляется физически невозможное субъективное ощущение касания.

Значимым элементом языка Лаше, создающим гаптический эффект, является как бы физическое присутствие зрителя в кадре. В сцене, где Луис после смерти своего сына бредет по пустыне, сначала в пространство кадра входит зритель, а потом в кадре появляется Луис, и теперь зритель следует за ним. На эти несколько секунд, пока Луис не появился в кадре, взгляд зрителя соединяется с его взглядом.

Когда рейверы находят изнеможенного Луиса, они приседают возле него, чтобы дать воды. В этой сцене камера установлена таким образом, что зритель как бы тоже среди героев фильма, смотрит на Луиса, сидя на корточках, готовится подать ему руку, чтобы помочь подняться. Ощущение присутствия зрителя в кадре сохраняется на протяжении всего фильма.

Лаше снимает так, что плоские изображения кажутся барельефами, которые практически можно ощупать. Паулина Квятковская говорит, что «камера снимает плоские изображения тел», которые в совокупности с другими элементами изображения создают ощущение глубины. Но это лишь «вторично интерпретированная глубина», а настоящая возникает благодаря ментальным процессам, главным средством для развития которых в кинематографе образа-времени служит тело.

В случае «Сирата» глубина изображения достигается не только за счет включенности в телесность героев и их телесного опыта, но и за счет их стремления к трансцендентному и к погружению в пространство их психологического странствия.

Список источников

1. *Выготский Л. С.* Педагогическая психология. М.: АСТ; Астрель; Хранитель, 2008. 671 с.
2. *Кракауэр З.* Теория кино. Реабилитация физической реальности. М.: Ад Маргинем Пресс, 2024. 504 с.
3. haptic // Wiktionary. URL: https://en.wiktionary.org/wiki/haptic (дата обращения: 25.02.2026).
4. *Аристотель*. О душе. Соч.: В 4 т. Т. 1. М.: Мысль, 1975. 550 с.
5. *Marks L.* The Skin of the Film. London: Duke University Press, 2000.
6. *Квятковская П.* Соматография. Тело в кинообразе. Харьков: Гуманитарный Центр, 2014. 274 с.
7. Oliver Laxe // Wikipedia URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Oliver_Laxe (дата обращения: 23.02.2026).
8. Оливер Лаш // Coolconnections. URL: https://www.coolconnections.ru/ru/people/oliver-laxe (дата обращения: 23.02.2026).
9. Оливер Лаше: «Все мы только инструменты» // СЕАНС. URL: https://seance.ru/articles/lashe/ (дата обращения: 23.02.2026).
10. A Conversation With Oliver Laxe (SIRĀT) // Hammer to Nail. URL: https://www.hammertonail.com/ (дата обращения: 15.03.2026).
11. "It's Good For You To Experience Disasters": Oliver Laxe on His Forthcoming Feature Las Mimosas // Filmmaker. URL: https://filmmakermagazine.com/95987-its-good-for-you-to-experience-disasters-oliver-laxe-on-his-forthcoming-feature-las-mimosas/ (дата обращения: 24.02.2026).
12. *Schrader P.* Transcendental style in film: Ozu, Bresson, Dreyer. Boston: Da Capo Press, 1972. P. 194.
13. *Нанси Ж.-Л.* Очевидность фильма: Аббас Киаростами. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2021. 112 с.
14. Q&A WITH OLIVER LAXE // Lecinemaclub. URL: https://www.lecinemaclub.com/journal/int-oliver-laxe/ (дата обращения: 23.02.2026).
15. Interview: Oliver Laxe on Sirât // The Moveable Fest. URL: https://moveablefest.com/oliver-laxe-sirat/ (дата обращения: 24.02.2026).
16. *Гусенова Д. А.* Концепт «дорога» в исламе // Исламоведение. 2022. № 1 (51). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kontsept-doroga-v-islame (дата обращения: 12.04.2026).

17. *Макарова О. А.* Сравнительный анализ отношения к смерти и посмертному состоянию в мировых религиях и иудаизме // Вестник КГУ. 2014. № 2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sravnitelnyy-analiz-otnosheniya-k-smerti-i-posmertnomu-sostoyaniyu-v-mirovyh-religiyah-i-iudaizme (дата обращения: 12.04.2026).
18. *Седанкина Т. Е.* Классическая и альтернативная интерпретации коранического словосочетания «ас-сират аль-мустаким»: метод и стратегия // Арабистика Евразии. 2023. № 2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/klassicheskaya-i-alternativnaya-interpretatsii-koranicheskogo-slovosochetaniya-as-sirat-al-mustakim-metod-i-strategiya (дата обращения: 12.04.2026).
19. *Геннеп А., ван.* Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов / пер. с фр. М.: Восточная литература, 1999. 198 с.
20. *Тэрнер В.* Символ и ритуал / сост. В. А. Бейлис. М.: Наука, 1983. 277 с.
21. Oliver Laxe on Giving Audiences Something to Rave About in “Sirat” // Film comment. URL: https://www.filmcomment.com/blog/interview-oliver-laxe-on-sirat/ (дата обращения: 24.02.2026).
22. Phantom vibration syndrome // Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Phantom_vibration_syndrome (дата обращения: 25.03.2026).
23. Mutilated // Cambridge Dictionary. URL: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mutilated (дата обращения: 14.04.2026).

Статья поступила в редакцию 16.05.2026;
одобрена после рецензирования 25.05.2026;
принята к публикации 10.06.2026.

The article was submitted 16.05.2026;
approved after reviewing 25.05.2026;
accepted for publication 10.06.2026.

Информация об авторе:

Э. А. Ахмедова – студент Санкт-Петербургского государственного университета.

Information about the Author:

E. A. Ahmedova – student of St. Petersburg State University.

Научная статья
УДК 316.7:791

ПЛАТФОРМИЗАЦИЯ КИНЕМАТОГРАФА КАК ФОРМИРОВАНИЕ АВТОНОМНОЙ СОЦИАЛЬНОЙ АРХИТЕКТУРЫ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПОТРЕБЛЕНИЯ

Николай Николаевич Калмыков

ООО КМГ (Издательство «Целлюлоза»),
Москва, Россия

kalmykov@kalmykovnn.ru

Мария Владимировна Морозова

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,
Санкт-Петербург, Россия

m.v.mrzv@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается платформизация кинематографа как процесс формирования автономной социальной архитектуры аудиовизуального потребления. Цель исследования состоит в выявлении институциональных, цифровых, семиотических и когнитивных механизмов, посредством которых платформы перестраивают режимы выбора, просмотра и интерпретации кинотекста. Методологическую основу составляют концепции платформенного общества, платформенного капитализма, алгоритмической культуры и отечественные исследования цифровой трансформации медиасистемы. На материале сравнительного анализа интерфейсных сценариев цифровых платформ показано, что алгоритмы рекомендаций, метрики вовлеченности, жанровая навигация и темпоральные режимы просмотра выполняют функции средового регулирования. Делается вывод, что платформизированный кинематограф воспроизводит относительно автономную систему норм, иерархий и пользовательских траекторий.

Ключевые слова: платформизация, кинематограф, цифровые платформы, социальная архитектура, алгоритмическая культура, онлайн-кинотеатры, аудиовизуальное потребление

Для цитирования: Калмыков Н. Н., Морозова М. В. Платформизация кинематографа как формирование автономной социальной архитектуры аудиовизуального потребления // КиноКультура. – 2026. – № 2. – С. 61–73.

Original article

PLATFORMIZATION OF CINEMA AS THE FORMATION OF AN AUTONOMOUS SOCIAL ARCHITECTURE OF AUDIOVISUAL CONSUMPTION

Nikolay N. Kalmykov

KMG LLC (Zelluloza Publishing House),
Moscow, Russia

kalmykov@kalmykovnn.ru

Maria V. Morozova

St. Petersburg State University of Film and Television,
St. Petersburg, Russia

m.v.mrzv@yandex.ru

© Калмыков Н. Н., Морозова М. В., 2026

Abstract. The article examines cinema platformization as a process of forming an autonomous social architecture of audiovisual consumption. The aim of the study is to identify the institutional, digital, semiotic and cognitive mechanisms through which platforms restructure the regimes of selection, viewing and interpretation of film texts. The methodological framework combines the concepts of the platform society, platform capitalism, algorithmic culture and Russian studies of the digital transformation of media systems. Based on a comparative analysis of interface scenarios on digital platforms, the paper shows that recommendation algorithms, engagement metrics, genre navigation and temporal viewing regimes function as mechanisms of environmental regulation. The study concludes that platformized cinema reproduces a relatively autonomous system of norms, hierarchies and user trajectories.

Keywords: platformization, cinema, digital platforms, social architecture, algorithmic culture, online cinemas, audiovisual consumption

For citation: Kalmykov N. N., Morozova M. V. Platformization of cinema as the formation of an autonomous social architecture of audiovisual consumption. *Film culture.* 2026; 2: 61–73. (In Russ.).

Актуальность исследования определяется тем, что в 2020-х гг. аудиовизуальная сфера переживает не просто очередной технологический сдвиг, а глубокую перестройку режимов производства, распространения и потребления экранного контента. Расширение стриминговых сервисов, рост экосистемных медиаплатформ и изменение логики пользовательского доступа к фильмам приводят к тому, что кинематограф все в большей степени существует внутри платформенных инфраструктур. В отечественной научной литературе этот поворот описывается через трансформацию медиатекста в цифровой среде, развитие стриминговых сервисов, эволюцию российских онлайн-кинотеатров, осмысление их как новых медиа и влияние платформ на смежные практики киножурналистики [1–5].

В зарубежных исследованиях платформенный поворот изучается как более широкий институциональный процесс. Концепция платформенного общества фиксирует перераспределение публичных и культурных функций в пользу частных цифровых инфраструктур [6], концепция платформенного капитализма раскрывает экономическую логику концентрации данных и управления рынками [7], а теория платформизации культурного производства показывает, что культурный продукт в цифровой среде оказывается «контингентным», то есть подстраиваемым под алгоритмически измеряемую релевантность [8]. Работы по алгоритмической культуре и исследованию рекомендательных систем демонстрируют, что цифровые сервисы не только отражают вкусы аудитории, но и структурируют их, превращая саму медиапрактику в результат постоянной вычислительной селекции [9–11]. Наконец, исследование стриминговой индустрии как части платформенной экономики позволяет увидеть, что сегодня речь идет не только о конкуренции дистрибьюторов, но и о конкуренции инфраструктур, обладающих собственными стандартами видимости, монетизации и удержания пользователя [12].

При этом в существующей литературе сравнительно слабо разработан вопрос о том, как именно платформы собирают разнородные технологические, институциональные и семиотические механизмы в единую средовую конфигурацию, внутри которой формируется зрительский опыт. Российские исследования цифрового неравенства и цифрового капитала, а также меняющейся архитектуры медиа, цифровой трансформации аудиовизуальной индустрии, «новой зрелищности» стриминга, влияния платформ на национальные киноиндустрии и изменения структуры киноаудитории создают важный фон для такого анализа, однако не сводят эти наблюдения к целостной модели платформенной среды как самостоятельного социального устройства [13–18]. Дополнительный импульс

к постановке проблемы дают исследования культурного посредничества в рекомендательных системах: они показывают, что в цифровом кинообращении посредником между фильмом и зрителем становится не только критик, редактор или прокатчик, но и сама платформа [19].

Научная проблема исследования состоит в выявлении структурных характеристик платформенной среды, которые позволяют рассматривать ее не только как канал дистрибуции, но и как относительно автономную социальную архитектуру аудиовизуального потребления. Под автономностью в данном случае понимается способность платформенной среды воспроизводить собственные правила доступа, видимости, ранжирования, темпоральной организации просмотра и пользовательского поведения, частично независимо от традиционных институтов кинопроката, кинокритики и кинотеатральной демонстрации.

Объектом исследования выступает современное аудиовизуальное потребление в условиях цифровой платформизации. Предмет исследования составляют механизмы архитектурирования поведения, внимания и интерпретации зрителей в цифровых киноэкосистемах. Цель статьи – выявить признаки и структурные характеристики формирования автономной социальной архитектуры платформизированного кинематографа. Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи: проанализировать институциональную трансформацию кинематографа в условиях платформизации; определить роль алгоритмических и интерфейсных решений как механизмов средового регулирования; выявить изменения в структуре зрительской субъектности; сформулировать критерии автономности платформенной социальной архитектуры.

В работе проверяются три взаимосвязанные гипотезы. Первая гипотеза состоит в том, что платформизация приводит к гиперинституционализации цифрового слоя, в рамках которого алгоритмы рекомендаций, метрики вовлеченности и интерфейсные правила начинают выполнять функции институциональных регуляторов доступа к кинотекстам. Вторая гипотеза заключается в том, что цифровая платформа формирует когнитивную архитектуру восприятия кино через темпоральные режимы потребления – серийность, автоплей, ускоренную навигацию, режим продолжения просмотра и бесшовный переход между единицами контента. Третья гипотеза предполагает, что платформенная модель воспроизводит автономную систему норм и критериев легитимации фильма, лишь частично зависящую от традиционных институтов критики, фестивального отбора и проката.

Методологическую основу исследования составляют сравнительный анализ, структурно-функциональный подход и качественный контент-анализ интерфейсных сценариев цифровых платформ. В качестве эмпирического материала используются открытые пользовательские интерфейсы трех типологических моделей: международной стриминговой платформы глобального масштаба, российской экосистемной платформы видеоконтента и специализированного онлайн-кинотеатра. Материал фиксировался в 2024–2025 гг. в веб-версиях и мобильных приложениях. Единицей анализа выступал пользовательский маршрут «вход – выбор – просмотр – возврат», а также связанные с ним механизмы жанровой навигации, персональной витрины, предпросмотровой интерпретации и автоматического продолжения потребления.

Научная новизна исследования состоит в интерпретации платформизации кинематографа как процесса формирования автономной социальной архитектуры аудиовизуального потребления; в выделении институционального, цифрового, семиотического и когнитивного уровней такой архитектуры; во введении понятия гиперинституционализации цифрового

слоя применительно к экранным индустриям; в предложении критериев, позволяющих операционализировать относительную автономность платформенной среды. Практическая значимость работы связана с возможностью использования предложенной модели в исследованиях экранной культуры, медиакоммуникаций, цифровой журналистики и при экспертной оценке трансформации национальных аудиовизуальных рынков.

Теоретико-методологические основания исследования

Для анализа платформизации кинематографа недостаточно ограничиться экономическим или технологическим описанием цифровых сервисов. Платформа в аудиовизуальной сфере выступает одновременно инфраструктурой доступа, механизмом селекции, интерфейсом пользовательской ориентации и инструментом накопления поведенческих данных, поэтому продуктивнее рассматривать ее как многослойную среду, в которой институциональные правила, цифровые алгоритмы, знаковые коды и когнитивные режимы восприятия действуют не изолированно, а как взаимосвязанные элементы.

В логике платформенного общества цифровые сервисы концентрируют вокруг себя ключевые общественные функции и превращаются в инфраструктурных посредников между субъектом и культурным объектом [6]. Концепция платформенного капитализма позволяет уточнить, что ядром этой инфраструктурной власти становится не только владение каналом дистрибуции, но и контроль над данными, позволяющими прогнозировать поведение аудитории и управлять им [7]. Применительно к культурному производству это означает, что фильм в платформенной среде существует не как законченный продукт, поступающий в публичное пространство по заранее заданной траектории, а как элемент системы постоянной перенастройки видимости, позиционирования и пользовательской релевантности [8].

Исследования алгоритмической культуры принципиально важны для понимания того, что платформа не является нейтральным контейнером для контента [9]. Алгоритмические системы рекомендаций выступают механизмом культурного отбора: они определяют, что будет показано пользователю, в какой последовательности, под каким визуальным и смысловым углом и в каком контексте соседства с другими произведениями [10; 11]. Следовательно, выбор пользователя всегда осуществляется внутри уже предструктурированного поля видимости. В отличие от классической модели кинопроката, где селекцию обеспечивали расписание, афиша, репертуарная политика кинотеатра, фестивальный отбор и критический дискурс, в платформенной среде значительная часть этих функций смещается в алгоритмический и интерфейсный слой.

Вместе с тем анализ платформизации кинематографа требует учета российской исследовательской повестки, где подчеркивается связь цифрового перехода с изменением архитектуры медиа, неравномерностью цифровой включенности, развитием национальных платформ и модификацией аудиовизуальной индустрии [13–15]. Для отечественного контекста особенно значимо то, что онлайн-кинотеатры и экосистемные сервисы одновременно включены в глобальную логику платформенного обращения и в национальные институциональные рамки – правовые, технологические, языковые и символические, поэтому автономность платформенной среды должна пониматься не как абсолютная независимость от внешней среды, а как способность воспроизводить собственные механизмы регулирования внутри более широкого политико-экономического поля.

Важно различать платформу как технический сервис и платформу как режим социального упорядочивания культурного выбора. В первом случае речь идет о программной оболочке и каталоге контента; во втором – о среде, где архитектура интерфейса, логика сортировки и поведенческие данные совместно создают эффект «естественного» маршрута пользователя. Именно этот второй уровень делает возможным переход от описания сервиса к анализу социальной архитектуры. Пользователь нередко воспринимает персонализированную витрину как удобный способ навигации, не замечая, что удобство само по себе является формой управления вниманием: оно сокращает число альтернатив, уменьшает необходимость критического сравнения и поощряет движение по уже проложенной траектории.

В настоящем исследовании под социальной архитектурой понимается устойчивая и воспроизводимая конфигурация правил, интерфейсов, символических классификаторов и режимов внимания, задающая границы и траектории взаимодействия аудитории с кинотекстом. Такая архитектура включает по меньшей мере четыре уровня. Институциональный уровень задает условия доступа к контенту: подписочные модели, лицензирование, пакетирование сервисов, правила включения фильмов в каталоги. Цифровой уровень отвечает за алгоритмы рекомендаций, ранжирование, метрики вовлеченности и логику интерфейсов. Семиотический уровень охватывает жанровые рубрики, описания, обложки, превью, теги и иные формы предварительной интерпретации фильма. Когнитивный уровень связан с организацией внимания, темпа, ожидания и привычки просмотра.

Такое понимание социальной архитектуры позволяет сдвинуть исследовательский фокус с отдельных эффектов цифровизации на анализ платформы как проектируемой среды. Если киноведение традиционно сосредоточено на фильме как тексте, а медиаисследования – на институциональной экономике распространения, то предлагаемая рамка позволяет соединить оба уровня и увидеть, каким образом инфраструктурные решения меняют не только траекторию движения фильма, но и сам способ его переживания зрителем. В этом смысле платформизация кинематографа может быть определена как переход от модели дистрибуции к модели средового управления аудиовизуальным потреблением.

Институциональная трансформация кинематографа в условиях платформизации

Классическая индустриальная модель кинематографа строилась на распределении функций между несколькими относительно автономными институтами: студией, прокатчиком, кинотеатром, фестивалем, критикой, телевидением, а позднее – видеоносителями и кабельными сетями. Каждый из этих элементов по-своему влиял на видимость фильма, его символический статус и длительность присутствия в публичном обращении. Платформизация принципиально меняет данную конфигурацию, поскольку значительная часть ранее разнесенных функций концентрируется внутри одной цифровой инфраструктуры [2; 3; 12].

Современная платформа одновременно агрегирует контент, предлагает способы его упаковки, измеряет пользовательское поведение, принимает решения о продвижении и удерживает аудиторию внутри собственной экосистемы. Это означает не просто укрупнение дистрибьютора, а перераспределение институциональной власти. Если в прежней модели фильм проходил несколько режимов легитимации – производственный, прокатный,

критический, фестивальный, телевизионный, – то в платформенной модели все большее значение приобретает внутренняя логика сервиса: показатели вовлеченности, завершения просмотра, конверсии в подписку, удержания и повторного возвращения [8; 12].

Данный процесс может быть описан как гиперинституционализация цифрового слоя. Под этим термином в статье понимается ситуация, при которой алгоритмы, метрики и интерфейсные сценарии начинают выполнять функции, ранее распределенные между различными культурными и профессиональными институтами. Речь идет не о полном исчезновении проката, фестивалей или кинокритики, а о смещении центра повседневной регуляции зрительского опыта внутрь платформы. Цифровой слой перестает быть техническим посредником и превращается в институт нормативного отбора, который решает, что именно пользователь увидит в первую очередь, что сочтет релевантным и как долго останется в среде.

Ключевую роль в этой трансформации играет сбор и обработка больших массивов данных о пользовательском поведении. В отличие от кассовых сборов, телевизионных рейтингов или экспертных рецензий, платформенная аналитика работает в режиме непрерывного микроизмерения: учитывается время включения, досмотра, паузы, перемотки, повторного просмотра, отказа от просмотра, реакция на превью и множество других параметров [10; 11]. В результате платформа получает возможность строить не только статистический профиль аудитории, но и динамически перестраивать для нее поле доступных выборов.

В российском контексте институциональная трансформация усиливается тем, что платформы становятся частью более широких цифровых экосистем, совмещающих медиапотребление с финансовыми, логистическими, коммуникационными и развлекательными сервисами [3; 4; 15]. Онлайн-кинотеатр в таком случае перестает быть отдельной медиаплощадкой и включается в цепочку сквозной пользовательской лояльности. Это создает дополнительные механизмы автономизации платформенной среды: фильм потребляется не в нейтральном культурном пространстве, а внутри заранее собранного цифрового контура, где доступ, реклама, подписка, рекомендации и дополнительные сервисы взаимно усиливают друг друга.

Показательно, что в платформенной логике меняется и соотношение между редакционным и вычислительным началом. Даже когда сервис использует редакционные подборки, кураторские рекомендации и специальные коллекции, их значение в большинстве случаев определяется местом внутри интерфейса, соседством с персонализированными блоками и способностью встроиться в общую систему удержания пользователя. Иначе говоря, редакционное высказывание не исчезает, но перестает быть внешним по отношению к платформе критерием ценности. Оно становится одним из модулей внутри цифровой архитектуры и подчиняется ее общей задаче – поддержание движения пользователя по среде.

Институциональная перестройка касается и темпоральной организации кинематографа. Традиционный кинопоказ был связан с расписанием, территориальной доступностью, социальным ритуалом похода в кинотеатр и относительно редкими моментами встречи с фильмом. Платформа заменяет этот режим непрерывным доступом и логикой потенциально бесконечного потребления [16]. Фильм и сериал включаются в одну цепь повседневной медиапрактики, где между единицами контента минимизируется пауза, а решение о следующем просмотре делегируется интерфейсу и рекомендационной системе.

Для глобального рынка эта трансформация означает формирование новых форм платформенной зависимости и конкуренции, в том числе в измерении культурной политики и символического влияния [17]. Для национальных рынков – необходимость сосуществовать с цифровыми инфраструктурами, которые задают собственные стандарты видимости и ценности произведения. Тем самым институциональная платформизация кинематографа не сводится к смене канала доставки: она создает новый порядок культурного обращения, в котором правила репрезентации, доступа и внимания во все большей степени задаются самой платформой.

Механизмы архитектурирования зрительской субъектности

Одним из наиболее заметных следствий платформизации становится перестройка самой фигуры зрителя. В классической модели массовой культуры кинопублика мыслится как относительно единая аудитория, различающаяся по демографическим и вкусовым характеристикам, но включенная в общее информационное пространство афиши, репертуара, прессы и вещания. Платформенная среда дробит эту аудиторию на множество вычислимых сегментов, каждому из которых предъявляется собственная витрина контента. Персонализация, таким образом, меняет не только маркетинговую стратегию, но и форму существования культурной общности [1; 14; 18].

Индивидуальная лента рекомендаций производит эффект частного культурного пространства. Пользователь видит не репрезентативный «срез» кинообращения, а ту его конфигурацию, которую алгоритмическая модель считает наиболее вероятной с точки зрения удержания внимания. Возникает множественность микроаудиторий, каждая из которых проживает кинематограф в собственной последовательности фильмов, подборок, жанровых маркеров и интерфейсных подсказок. Чем выше степень персонализации, тем слабее роль универсального публичного каталога как общего горизонта сравнения.

На этом фоне меняется и семиотическая организация доступа к кинотексту. Пользователь редко встречает фильм как «чистый» текст; почти всегда он сталкивается с ним через набор прединтерпретаций: название коллекции, жанровый тег, обложку, фоновый кадр, краткое описание, рейтинг, соседство с другими позициями каталога. Платформа активно перекодирует произведение в категориальные и визуальные признаки, адаптированные под сценарий выбора. В результате фильм начинает существовать в интерфейсе как пакет заранее нормированных сигналов, помогающих быстро соотнести его с предпочтениями пользователя [4; 9].

Особенно важна здесь жанровая логика. В платформенной среде жанр выполняет не только классифицирующую, но и поведенческую функцию. Рубрики типа «похожие на просмотренное», «для вечернего просмотра», «популярное у зрителей с похожими интересами», «легкое», «напряженное», «основано на реальных событиях» соединяют тематический, эмоциональный и поведенческий критерии. Жанровая система перестает быть устойчивым культурным классификатором и превращается в инструмент навигации по вероятным траекториям потребления. Таким образом, корректнее говорить не просто о каталогизации, а о жанровой перекодировке, встроенной в интерфейс управления вниманием.

Следующий уровень архитектурирования связан с когнитивными эффектами платформенного просмотра. Ускоренная навигация, автоплей, сокращение времени между единицами контента, постоянная доступность «продолжения», уведомления о незавершенном просмотре формируют специфическую темпоральность аудиовизуального опыта [16]. Просмотр все чаще организуется не как отдельное событие, а как фрагмент непрерывного цифрового потока. В этой логике ослабевает граница между фильмом как завершенным произведением и контентом как бесконечно обновляемым элементом пользовательской ленты.

Именно здесь проявляется парадокс управляемой автономии. Субъект сохраняет переживание собственного выбора: он нажимает кнопку, останавливает просмотр, возвращается к ленте, ищет по жанрам. Однако диапазон наиболее заметных возможностей, ритм переключения и сила побуждения к следующему действию структурируются заранее. Иными словами, свобода выбора не исчезает, но помещается в архитектурно организованное пространство, где альтернативы различаются по степени видимости, удобства и вероятности выбора. Зрительская субъектность трансформируется не через прямое принуждение, а через проектирование среды действий.

Важным следствием этой трансформации становится изменение роли культурного посредничества. Если раньше рекомендация фильма была связана с критикой, кураторством, журнальной повесткой, программной политикой кинотеатра или телевизионного канала, то теперь существенная часть этой функции передается рекомендательным системам [19]. Платформа становится медиатором между зрителем и кинотекстом, а ее интерфейс – местом, где одновременно происходят отбор, интерпретация и побуждение к просмотру. Отсюда следует, что анализ зрительской субъектности в цифровом кинематографе невозможен без учета того, каким образом сама среда организует поле культурных решений.

Эмпирическая иллюстрация платформенной социальной архитектуры

Для эмпирической иллюстрации предложенной аналитической рамки был проведен сравнительный анализ интерфейсных сценариев трех типологических моделей цифровых платформ: международной стриминговой платформы глобального масштаба, российской экосистемной платформы видеоконтента и специализированного онлайн-кинотеатра. Выбор именно типологических моделей, а не сопоставление брендов как таковых, обусловлен задачей выявить устойчивые архитектурные механизмы, а не зафиксировать краткосрочные различия между версиями интерфейсов. Анализ сосредоточен на тех элементах, которые доступны обычному пользователю и непосредственно участвуют в организации повседневного просмотра.

Единицей анализа выступал маршрут «вход – выбор – просмотр – возврат». На первом этапе фиксировалась логика входа на главную страницу: соотношение универсального каталога и персонализированной витрины, наличие функции «продолжить просмотр», подборок, персонализированных блоков, способ представления новинок и редакционного контента. На втором этапе анализировались сценарии выбора: жанровая навигация, поисковые подсказки, визуальные превью, структура карточки произведения, характер соседства фильмов и сериалов. На третьем – режим собственно просмотра: автозапуск,

обратный отсчет до следующей единицы контента, побуждение к продолжению, доступность переключения на другой контент. На четвертом – логика возврата пользователя к платформе после прерывания просмотра.

На уровне входа во всех трех типах платформ наблюдается приоритет персонализированной ленты над нейтральной каталогизацией. Даже там, где присутствуют полноценные разделы каталога, пользователь вначале встречает не «полное пространство кино», а уже структурированную витрину: блоки продолжения просмотра, подборки «для вас», тематические коллекции, рекомендации на основе недавней активности. Такая организация означает, что точка входа в кинематограф изначально задается не как открытый обзор репертуара, а как управляемое поле вероятных решений.

На уровне выбора обнаруживается смещение от стабильной жанровой таксономии к поведенчески ориентированным рубрикам. Помимо традиционных жанров, в интерфейсах доминируют гибридные категории, соединяющие тематику, эмоциональную тональность, новизну, популярность и сходство с ранее просмотренным. Это позволяет платформе одновременно упростить поиск и усилить персонализированное удержание. Зритель не просто ищет фильм в рамках знакомой жанровой системы, а перемещается по адаптивной сети подсказок, где каждая рубрика ведет к следующему вероятному шагу.

Карточка фильма внутри платформенной среды выполняет не только информативную, но и интерпретационную функцию. Краткое описание, теговая система, визуальный стиль обложки, отметки о популярности, смежные рекомендации и порядок расположения элементов заранее формируют «режим чтения» произведения. Пользователь еще не включил фильм, но уже получил набор ориентиров относительно его темпа, эмоциональной окраски, предполагаемой аудитории и ценности. Тем самым семиотический слой платформы становится частью самого кинематографического опыта, а не внешним дополнением к нему.

На уровне просмотра наиболее показательной оказывается темпоральная архитектура платформ. Автоплей и обратный отсчет до следующей единицы контента минимизируют паузу между решениями, а блоки продолжения просмотра и персональные напоминания поддерживают устойчивость пользовательской траектории. Платформа не только облегчает доступ к фильму, но и конструирует ритм взаимодействия с аудиовизуальным контентом. В этом состоит важное отличие платформенного кинематографа от прежних режимов экранного потребления: сам темп просмотра становится инфраструктурно организованной характеристикой среды.

Особый интерес представляет механизм платформенной легитимации через видимость. В анализируемых сценариях статус произведения постоянно кодируется косвенными сигналами: местом на главной странице, включением в крупную подборку, соседством с уже востребованным контентом, маркировкой «тренд», «популярное», «сейчас смотрят», «рекомендуем». Эти знаки не эквивалентны классической экспертной оценке, но в повседневной практике нередко оказываются более действенными. Для значительной части аудитории именно они становятся основанием доверия к фильму и стимулом к просмотру. Следовательно, платформа не только упрощает доступ к произведению, но и создает собственный краткий язык символической легитимации.

Сопоставление трех моделей показывает, что степень автономности платформенной архитектуры варьируется, но ее базовые признаки воспроизводятся во всех случаях. Во-первых, формируется замкнутый цикл «данные – рекомендации – просмотр – новые данные», внутри которого каждая пользовательская реакция становится ресурсом для дальнейшей настройки среды. Во-вторых, алгоритмическая селекция выступает основным механизмом видимости контента. В-третьих, интерфейсы воспроизводят повторяемые поведенческие паттерны: вход через продолжение просмотра, переход по рекомендационной цепочке, возврат к незавершенному контенту, последовательное движение внутри персонализированной витрины. В-четвертых, платформа использует собственные символические классификаторы и формы предварительной интерпретации. В-пятых, легитимация фильма внутри платформы все заметнее зависит от внутренних показателей видимости и вовлеченности, а не только от внешнего экспертного статуса.

Тем самым эмпирический анализ подтверждает продуктивность понимания платформизации как формирования социальной архитектуры. Платформа организует не один отдельный аспект потребления, а целостную среду, где институциональные, цифровые, семиотические и когнитивные механизмы действуют совместно. Именно их взаимосвязанность и воспроизводимость позволяют говорить об относительной автономности платформенного кинематографа как специфического режима обращения аудиовизуального контента.

Обсуждение результатов

Полученные результаты позволяют соотнести эмпирические наблюдения с выдвинутыми гипотезами. Первая гипотеза о гиперинституционализации цифрового слоя в целом подтверждается. Анализ показывает, что рекомендации, ранжирование, логика главной страницы, способы маркировки контента и метрики вовлеченности действительно выполняют институциональные функции: они регулируют доступ к видимости, задают порядок встречаемости фильмов и направляют пользовательское внимание. Внутри повседневного потребления именно эти механизмы оказываются более действенными, чем внешние формы критической или прокатной селекции.

Вторая гипотеза о формировании когнитивной архитектуры восприятия через темпоральные режимы просмотра также получает подтверждение. Платформа проектирует не только меню выбора, но и сам ритм культурного опыта: сокращает паузу между решениями, соединяет фильмы и сериалы в непрерывные цепочки, делает незавершенность просмотра значимым элементом пользовательского маршрута. В результате аудиовизуальное потребление все чаще организуется как процесс удержания в среде, а не как серия автономных актов обращения к отдельным произведениям.

Третья гипотеза подтверждается частично. С одной стороны, платформа действительно формирует собственные критерии легитимации и видимости: внутренние метрики, алгоритмическая релевантность, приоритетные витрины и экосистемные стратегии продвижения начинают напрямую влиять на культурный статус произведения. С другой стороны, автономность платформенной архитектуры не является полной. На нее продолжают воздействовать фестивальные и премиальные циклы, авторитет внешней критики, государственное регулирование, правовые ограничения, национальные особенности индустрии и глобальные геокультурные иерархии. Таким образом, корректнее говорить не об абсолютной замкнутости, а об относительной автономии платформенной среды.

Для российского контекста это уточнение особенно важно. Онлайн-кинотеатры и видеосервисы в России развиваются на пересечении нескольких логик: глобальной платформенной, национальной индустриальной, экосистемной и культурно-языковой [3; 15; 17]. Это означает, что степень автономности платформенной архитектуры будет зависеть от формы собственности, масштаба экосистемы, правового режима, модели монетизации и состава каталога. Однако даже при различиях между платформами общая тенденция остается устойчивой: повседневный зрительский опыт все чаще организуется внутри цифровой среды, обладающей собственной инфраструктурой выбора и удержания.

С точки зрения журналистики и медиаисследований это означает существенную перестройку пространства публичного разговора о кино. Рецензия, интервью, критическая колонка и фестивальный обзор по-прежнему сохраняют значение, однако их место в пользовательской траектории меняется. Все чаще решение о просмотре принимается до обращения к внешнему журналистскому высказыванию, поскольку первичная интерпретация фильма уже встроена в интерфейс платформы. Это не отменяет роли журналистики, но меняет ее функции: возрастает значение аналитики, сравнительного контекстуализирования и критики самой платформенной среды как посредника культурного выбора.

Ограничения настоящего исследования связаны прежде всего с характером эмпирического материала. Анализ опирается на интерфейсные сценарии, доступные пользователю «на поверхности» сервиса, и потому не позволяет реконструировать внутреннюю логику алгоритмов в полном объеме. Кроме того, работа не включает интервью с редакторами, продюсерами, разработчиками рекомендационных систем и самими пользователями, что могло бы дополнительно уточнить границы влияния платформенной среды. Вместе с тем именно наблюдение за интерфейсом принципиально важно, поскольку он и является непосредственной зоной контакта между зрителем и платформой.

Перспективы дальнейших исследований видятся в нескольких направлениях. Во-первых, необходим более детальный анализ соотношения алгоритмических и редакционных рекомендаций в онлайн-кинотеатрах. Во-вторых, важным является изучение трансформации критического дискурса и киножурналистики в платформенной среде, где отбор и интерпретация фильма все чаще происходят до внешнего критического высказывания. В-третьих, продуктивным представляется сопоставление национальных моделей платформизации кинематографа с учетом культурной политики, языковых режимов и экосистемной конкуренции. В-четвертых, дальнейшая операционализация предложенных критериев автономности может быть усилена использованием открытых данных о популярности, рейтингах и длительности присутствия контента в рекомендательных витринах.

Выводы

Платформизация кинематографа представляет собой не только технологическую модернизацию способов доступа к фильмам, но и формирование новой социальной архитектуры аудиовизуального потребления. Внутри этой архитектуры цифровая платформа выступает активным средовым актором, который организует правила входа, маршруты выбора, способы предварительной интерпретации произведения и темпоральную логику просмотра.

Проведенный анализ позволяет выделить четыре взаимосвязанных уровня платформенной архитектуры – институциональный, цифровой, семиотический и когнитивный. Их совместное действие проявляется в том, что платформа концентрирует функции отбора, видимости, ранжирования и удержания, превращая пользовательский опыт в результат не только индивидуального вкуса, но и проектирования среды. Именно поэтому предложенное понятие «гиперинституционализации цифрового слоя» оказывается методологически продуктивным для описания современных экранных индустрий.

Эмпирическая иллюстрация показала, что автономность платформенной среды носит относительный, но воспроизводимый характер. Платформы по-разному встроены в национальные и глобальные контексты, однако во всех рассмотренных случаях они стремятся замкнуть цикл данных, рекомендаций и просмотра, сформировать собственные классификаторы контента и закрепить повторяемые пользовательские траектории. Это позволяет рассматривать платформизированный кинематограф как специфический режим культурного обращения, в котором инфраструктурные решения становятся частью самого опыта восприятия кино.

Таким образом, поставленная цель исследования достигнута: выявлены признаки и структурные характеристики формирования автономной социальной архитектуры платформизированного кинематографа. Полученные результаты могут быть использованы в дальнейших исследованиях экранной культуры, медиакоммуникаций, платформенной журналистики и национальных моделей цифровой трансформации аудиовизуального рынка.

Список источников

1. *Вартанова Е. Л., Вырковский А. В., Загидуллина М. В.* Медиатекст в эпоху цифровых платформ: возможности и угрозы // Вестник Московского университета. Сер. 10: Журналистика. 2024. № 3. С. 3–13.
2. *Бабына Д. А.* Развитие стриминговых сервисов в условиях цифровых трансформаций медиасистемы России // Меди@льманах. 2023. № 6 (119). С. 85–92.
3. *Бабына Д. А.* Факторы и тенденции развития российских онлайн-кинотеатров в 2020-х гг.: между технологиями и контентом // Вестник Московского университета. Сер. 10: Журналистика. 2025. № 4. С. 169–191.
4. *Мурзина О. В., Грабельников А. А., Цицинов А. Ю.* Онлайн-кинотеатры как новые медиа // Litera. 2023. № 6. С. 61–68.
5. *Дорощук Е. С.* Онлайн-кинотеатры как фактор развития новых форматов киножурналистики // Международный научно-исследовательский журнал. 2025. № 5 (155).
6. *Dijck J. van, Poell T., de Waal M.* The Platform Society: Public Values in a Connective World. New York: Oxford University Press, 2018. 226 p.
7. *Srnicek N.* Platform Capitalism. Cambridge; Malden, MA: Polity Press, 2017. 120 p.
8. *Nieborg D. B., Poell T.* The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity // New Media & Society. 2018. Vol. 20, no. 11. P. 4275–4292.
9. *Striphas T.* Algorithmic culture // European Journal of Cultural Studies. 2015. Vol. 18, no. 4–5. P. 395–412.
10. *Hallinan B., Striphas T.* Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture // New Media & Society. 2016. Vol. 18, no. 1. P. 117–137.

11. *Gomez-Uribe C. A., Hunt N.* The Netflix Recommender System: Algorithms, Business Value, and Innovation // ACM Transactions on Management Information Systems. 2015. Vol. 6, no. 4. Article 13. P. 1–19.
12. *Chalaby J. K.* The streaming industry and the platform economy: An analysis // Media, Culture & Society. 2024. Vol. 46, no. 3. P. 552–571.
13. *Вартанова Е. Л., Гладкова А. А.* Цифровое неравенство, цифровой капитал, цифровая включенность: динамика теоретических подходов и политических решений // Вестник Московского университета. Сер. 10: Журналистика. 2021. № 1. С. 3–29.
14. *Вартанова Е. Л.* Меняющаяся архитектура медиа и цифровые платформы // Меди@льманах. 2022. № 1 (108). С. 8–13.
15. *Эль-Бакри Т. В.* Развитие российской аудиовизуальной индустрии на этапе цифровой трансформации // Меди@льманах. 2022. № 6. С. 96–106.
16. *Мехоношин В. Ю.* Формирование «новой зрелищности». Как устроен современный стриминг (на примере Netflix и других сервисов) // Манускрипт. 2024. Т. 17. Вып. 3.
17. *Паксютов Г. Д.* Влияние стриминговых сервисов на киноиндустрию и стратегии мягкой силы Китая, Южной Кореи и Японии // Полис. Политические исследования. 2023. № 2. С. 41–53.
18. *Восколович Н. А., Жильцов Е. Н.* Новые реалии формирования зрительской киноаудитории // Вестник ВГИК. 2017. Т. 9. № 2. С. 134–150.
19. *Frey M.* The Internet Suggests: Film, Recommender Systems, and Cultural Mediation // Journal of Cinema and Media Studies. 2019. Vol. 59, no. 1. P. 163–169.

Статья поступила в редакцию 25.05.2026;
одобрена после рецензирования 11.06.2026;
принята к публикации 15.06.2026.

The article was submitted 25.05.2026;
approved after reviewing 11.06.2026;
accepted for publication 15.06.2026.

Информация об авторах:

Н. Н. Калмыков – кандидат социологических наук, генеральный директор ООО КМГ (Издательство «Целлюлоза»).

М. В. Морозова – студент Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения.

Information about the Authors:

N. N. Kalmykov – PhD in Sociology, CEO of KMG LLC (Zelluloza Publishing House).

M. V. Morozova – student of St. Petersburg State University of Film and Television.

Научная статья
УДК 791.43

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ПСИХОПОМПА В ФИЛЬМЕ «ДЕВУШКА С ИГЛОЙ» (2024)

Ксения Дмитриевна Рой

Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, Россия

roy.ksyu@mail.ru

Аннотация. В настоящем исследовании рассматриваются черты психопомпа, «проводника душ», закрепившегося в гуманитарных науках благодаря учениям К. Г. Юнга об архетипах, и их отражение в интерпретации М. фон Хорном образа преступницы Дагмар Овербю. В фильме «Девушка с иглой» (2024) героиня выступает в качестве наставницы для протагониста, что является одной из ключевых черт Духа по К. Г. Юнгу. В статье проводится параллель между образами психопомпов из «Девушки с иглой» (2024) и «Возницы» (1921) В. Шёстрёма, фильма, эстетику эпохи которого воссоздает на экране М. фон Хорн. Внимание уделяется тому, какое значение для сюжета несет предложенная трансформация образа психопомпа, как с его помощью в картинах раскрывается мотив пребывания человека между мирами жизни и смерти.

Ключевые слова: скандинавский кинематограф, образ психопомпа, архетипы К. Г. Юнга, мифопоэтика, образ ведьмы, сказочные мотивы

Для цитирования: Рой К. Д. Трансформация образа психопомпа в фильме «Девушка с иглой» (2024) // КиноКультура. – 2026. – № 2. – С. 74–84.

Original article

THE TRANSFORMATION OF THE PSYCHOPOMP IN THE FILM “THE GIRL WITH THE NEEDLE” (2024)

Ksenia Dmitrievna Roy

St. Petersburg State University,
St. Petersburg, Russia

roy.ksyu@mail.ru

Abstract. The article examines the characteristics of the psychopomp, which is developed in humanities through the theory of Jungian archetypes, and its’ reflection in the figure of the criminal Dagmar Overbye as plot function in *The Girl with the Needle* (2024) by von Horn. In the film the character acts as a mentor to the protagonist, which is a key feature of the Jungian *Wise Old Woman*, an implementation of the psychopomp. The author draws parallels between the images of psychopomps in *The Girl with the Needle* (2024) and Sjöström’s *The Phantom Carriage* (1921), whose aesthetics von Horn recreates. The article is focused on the significance of the psychopomp for the plot, how it impacts on the motif of a person lost between the worlds of life and death.

Keywords: Scandinavian cinematography, psychopomp, Jungian archetypes, mythopoetics, the image of a witch, folkloric narrative

For citation: Roy K. D. The transformation of the psychopomp in the film “The Girl with the Needle” (2024). *Film culture.* 2026; 2: 74–84. (In Russ.).

«Мрак» – слово, довольно точно характеризующее эстетику картины «Девушка с иглой» шведско-польского режиссера Магнуса фон Хорна, премьера которого состоялась в 2024 году на Каннском кинофестивале. Открывающим фильм является кадр, представляющий зрителю действующих лиц

© Рой К. Д., 2026

картины в формате двойной экспозиции: в темноте лишь портреты героев оказываются подсвечены – они накладываются друг на друга, черты смешиваются, образуя единый и нестабильный лик, на котором глаза и рот могут меняться местами. Он становится лейтмотивом картины фон Хорна, поэтому тот же образ лица, преломленного через черты другого, является главной героине перед кульминацией – в ночных кошмарах. Чудовищный портрет становится ярчайшим визуальным образом фильма, формирующим ощущение ирреальности происходящего. С помощью такого визуального решения, на первый взгляд, простая история обретает черты фантастической, начинает оформляться сказочный нарратив. Именно это впечатление передает Л. Карахан в тексте для «Искусства кино» об итогах семьдесят седьмого Каннского кинофестиваля, когда справедливо включает «Девушку с иглой» в список фильмов «новой нереальности» [1].

Сказочность является структурообразующим качеством картины, что подчеркивают ее авторы, режиссер М. фон Хорн и оператор М. Дымек, признаваясь, что задумывали «Девушку с иглой» как «готическую сказку» [2]. Само название фильма сформулировано по одной из моделей наименования сказок. Так, в оригинале по-датски оно звучит *Pigen med nålen*, что явно отсылает ко сказке «Девочка со спичками» Х. К. Андерсена, в оригинале – *Den lille Pige med Svovlstikkerne* [3].

Действительно, некоторые сюжетные элементы фильма соотносятся с типичными для западноевропейских сказок тропами, начиная с фабулы, представляющей линейную историю юной героини, лишившейся всего и оказавшейся на жизненном распутье, заканчивая визуально-пространственными решениями. Так, местом обитания Дагмар Овербю оказывается кондитерский магазин, своего рода аллюзия на пряничный домик ведьмы из «Гензель и Гретель».

Именно образ Дагмар, наставницы протагониста, в «Девушке с иглой» становится ключевым для перевода эстетики фильма из социально-психологической драмы о фабричной работнице в разряд мрачных сказок о девушке, которая на пути странствований чуть не перерождается в ведьму, «пожирающую младенцев». Целью данной работы становится исследование образа персонажа фру Овербю с точки зрения мифопоэтики, а также теории архетипов К. Г. Юнга, переосмыслившего собирательный фольклорно-мифологический образ волшебного помощника в архетипе Духа (иначе – Мудрого старца), одной из функций которого является психопомп.

Персонаж наставницы, помогающей главной героине в период ее тяжелого положения, Дагмар Овербю, имеет одноименный прототип из криминальной хроники Дании начала XX века. Дагмар Овербю была признана виновной в убийстве «девяти младенцев, находившихся под ее опекой» [4]. В фильме М. фон Хорна данная часть истории Копенгагена, представленного на экране в период окончания Первой мировой войны, отодвинута на задний план. Более того, хронологическое несоответствие и перенесение преступлений Дагмар Овербю на пару лет вперед в сюжете картины (согласно судебным документам, суд над ней состоялся в 1909 году [4]) уже свидетельствует о том, что героиня функциональна. Персонаж играет роль в создании подтекста и образной системы фильма, нежели чем является маркером криминальной драмы, основанной на реальных событиях. В «Девушке с иглой» все совершаемые фру Овербю преступления вымышлены и лишь отсылают на задокументированную историю. По сюжету истинная личина «доброй наставницы» скрыта, а ее разоблачение не столько представляет собой интригу для зрителя, наверняка знакомого с особенностью персонажа, сколько своеобразный жизненный урок для главной героини, Каролины.

Фигура фру Овербю мифологизируется в картине благодаря ряду операторских решений. Во-первых, прием субъективной камеры передает взгляд протагониста на события: соответственно, зрителю оказывается известно о мудрой наставнице не больше того, что узнает сама Каролина. Во-вторых, образ глаза является одним из главных визуальных символов картины (например, кадр радужной оболочки и зрачка Каролины, наблюдающей из окна за жизнью в Копенгагене; точка съемки из круглого окна, образующего рифму с формой глаза; сцена слежки главной героини за своей наставницей и т. п.). Таким образом, зритель оказывается погруженным в сознание протагониста, пытающегося отыскать себя посреди руин Старого мира.

Каролина представляет фру Овербю успешной женщиной, чья жизнь налажена, в отличие от ее собственной, поэтому та становится образцом для нее. Образы героинь параллельны и противопоставлены друг другу, как две стороны одной медали: пока Каролина тяготится перспективой быть матерью-одиночкой и боится такой участи, Дагмар Овербю самостоятельно заботится не только о «своей» дочери Эрене, но о брошенных младенцах. Однако Дагмар оказывается убийцей, чье предприятие по устройству в богатые семьи оставленных детей – удобная ширма для преступления. Образ жизни наставницы, что становится опорой для Каролины (фру Овербю дает ей кров), Каролина практически перенимает по ходу фильма. Так, она привязывается к Эрене и младенцу в процессе ухода за ними. Каролина мимикрирует под Дагмар, занимая место той в быту, в реальности (заменяет фру Овербю на работе и семье). Внутренний рост Каролины, ее победа над страхом перед материнством, происходит параллельно с разоблачением Дагмар, когда последняя наконец обращается в злую ведьму в кульминации: сжимая в тисках объятий Каролину с младенцем на руках, фру Овербю умерщвляет ребенка.

Как пишет М. С. Бахтеева, исследуя образ ведьмы в современном хорроре, «мотив убийства младенца и последующая манипуляции с его трупом – один из ключевых маркеров ведьмы в теологическом дискурсе позднего средневековья» [5, с. 56]. Приводя в пример анализ буллы папы Иннокентия VIII, проведенный С. Г. Лозинским, а также главу средневекового трактата «Молот ведьм», исследователь отмечает, что основанием причисления женщины к ведьмам становится обвинение в порче всего «рождаемого» [6, с. 209], что, в частности, проявляется во вредительстве репродуктивным функциям. В фильме «Девушка с иглой» сцена встречи главной героини со своей (будущей) наставницей происходит в момент, когда Каролина решается избавиться от еще не рожденного ребенка. Именно это заставляет Дагмар Овербю обратить внимание на главную героиню. Данное событие связывает их судьбы и является первым поворотным событием сюжета.

Каждый оказывающийся в руках фру Овербю младенец обречен на смерть. Обреченной на смерть – в символическом смысле – является и Каролина. Момент предвосхищения страшного финала, что сулит героине выбранный путь мимикрии под Дагмар, происходит в сцене кошмара. Сюжетно тот посвящен осмыслению Каролины себя как матери: она прикасается к груди, из которой начинает сцеживать молоко. Но из темноты угла появляется лицо, лишенное человеческих черт. Голос ведьмы зовет Каролину к себе – вглубь подвальчика кондитерского магазина, во мрак, в котором обитает. Содержание сна становится интертекстом, отсылающим к судьбе детей, попавших в руки ведьмы из «Гензель и Гретель».

Качества ведьмы в образе Дагмар Овербю находят выражение не столько в деталях ее быта, в частности пристрастии к «зельям» – препаратам, меняющим сознание, сколько в ее функционале психопомпа для детей и Каролины.

Понятие «психопомп» известно еще с древних времен в контексте мифологии. В современном дискурсе гуманитарных наук ассоциируется с теориями о коллективном бессознательном К. Г. Юнга, а именно относится к его теории архетипов. Иллюстративным материалом для психоаналитика стали не только сны пациентов, но и мифы, фольклорные сказки. Юнгианский аналитик В. В. Зеленский определяет психопомпа как «психический фактор, являющийся связующим звеном между бессознательными содержаниями и сознанием; очень часто персонифицируется в образе мудрого старца или старухи, иногда – помогающего животного, например серого волка» [7, с. 195].

Хронотоп картины «Девушка с иглой» связан с периодом Первой мировой войны, потому терминология К. Г. Юнга кажется уместной в контексте разбора фильма с точки зрения мифопоэтики. Именно в тот период психоанализ переживал свой расцвет, активно применялся авторами кино в том числе. Сама теория об архетипах переосмысляет культурные и мифологические образы, что явно нашло отражение в эстетике картины, адаптирующей фольклорно-сказочный материал.

Важнейшим отличием архетипа Духа, которому приписывает функционал психопомпа В. В. Зеленский, отождествляя понятия (хотя К. Г. Юнг предпочитает термин «Дух»), является сущность, которая не принадлежит миру сознательного. Дух у К. Г. Юнга есть «динамический принцип» [8, с. 292], а под психическим фактором понимается его «незримое присутствие» в мире [8, с. 292]. Архетип Духа не привязан к определенной форме, а является преимущественно содержанием.

Итак, опираясь на функционал сказочных тропов и совмещая их с теорией К. Г. Юнга, в фильме «Девушка с иглой» героиня Дагмар Овербю оказывается воплощением Духа, поскольку ее сюжетная роль связана с направлением протагониста по пути странствий.

Как отмечает К. Г. Юнг, одной из особенностей Духа в сюжете является его появление в момент, когда герой испытывает невероятное отчаяние, находясь в безвыходном положении, «из которого его спасти может только глубокое размышление или удачная мысль – другими словами, духовная функция или определенного рода внутрипсихический автоматизм» [8, с. 303]. Так, появление в истории Дагмар оказывается удачным стечением обстоятельств, в результате чего фру Овербю не только уберегает Каролину от публичного прерывания беременности, но и заботится о ней, как мать о своей дочери. Она предлагает решение проблемы: Дагмар говорит Каролине, что после родов сможет пристроить младенца в богатую семью. Деятельность фру Овербю оказывается напрямую связанной с перемещением «душ» между мирами (бедных – богатых, живых – мертвых).

Образ ведьмы в фольклоре также носит черты психопомпа. Например, Баба Яга живет на границе жизни и смерти, являясь стражем и направляя героев в мир мертвых. К. Г. Юнг при анализе возможных воплощений Духа отмечал, что одной из вариаций может быть существо, в ранней мифологической традиции относящееся к «божеству из преисподней» [8, с. 303].

Деятельность Дагмар Овербю становится возможна в том числе благодаря условиям среды: множество обнищавших семей, брошенных женщин (потому что мужчины погибли или пропали без вести на войне) становятся благодатной почвой для деятельности фру Овербю.

Появление Духа в нарративе связано с моментом осознания протагонистом острой нужды в проницательности, однако, по К. Г. Юнгу, волшебный помощник служит выходом из бессознательного того решения, что уже принял герой, но не осознал. Так, в контексте фильма предложение фру Овербю к Каролине оказывается выражением желания последней избавиться от ребенка, сделать так, чтобы он перестал существовать. Более того, фигура фру Овербю в метафорическом смысле играет роль служителя порядка. Именно данная функция является общей ролью психопомпов во всех мифологических системах, как отмечает О. Н. Турышева [9, с. 276], исследуя сюжет перехода в повести «Превращение». Однако фру Овербю соблюдает порядок ритуала смерти.

Дагмар организует процесс лишения своих жертв жизни: умерщвляет руками, но по-разному избавляясь от тел. Сцены преступления – напрямую не представленные на экране, что также было осознанным решением создателей, руководствовавшихся принципом «меньшее – это большее» [2], – символически оказываются обрядом, причем в том числе позволяющим Дагмар вернуть себе облик добропорядочной женщины, удовлетворяя при этом ее голод, порыв к убийству.

Главная цель психопомпов в мифе – сопроводить душу в мир смерти, перевести ее через порог между мирами. Еще А. ван Геннеп, исследуя феномен обрядов перехода, заключал, что из всех «наиболее разработаны обряды, совершаемые ради приобщения умершего к миру мертвых» [10, с. 134]. Так, фру Овербю завершает процесс погребения младенцев: брошенные родителями, они уже обречены на гибель.

Мотив Дагмар как убийцы не связан с социальной проблематикой или межличностными конфликтами. Ее стремление к убийству – форма безумия, проявление бессознательного. Мир для фру Овербю априори жесток. Героиня представляет убийство детей как финальный акт материнской любви – смертельные объятия. Все дни заботы о младенцах оказываются необходимым церемониалом: фру Овербю переворачивает представление о материнской любви, превращая ту в форму ритуала смерти.

Психопомп амбивалентен. Например, Гермес, которому изначально и приписывали данное понятие как эпиклесу [11, с. 116], исполнял общественно важную роль посланника богов в мир живых и был плутом по своей натуре. К. Г. Юнг пишет, что Гермес обрел статус «мистагога-учителя» [8, с. 274] в учении алхимиков. Так и Дагмар, как мы ранее отмечали, становится учителем для Каролины. Однако амбивалентная природа персонажа раскрывает фру Овербю в качестве лжеучителя. Деятельность Дагмар направлена на разрушение.

Особое место в сюжете занимает сцена символической смерти главной героини. Во-первых, происходит общественное разоблачение фру Овербю как преступницы. Во-вторых, Каролина окончательно разочаровывается в наставнице: в сцене ареста героиня показательно падает из окна на глазах Дагмар. Забота фру Овербю о Каролине может быть проинтерпретирована как еще один ритуал погребения. Мифопоэтический анализ этой сцены раскрывает чудесное выживание героини после падения, ее воскресение как маркер пройденной инициации. Сказочная история в определенном смысле предполагает, что герой перерождается, пройдя все испытания. Таким образом, в финале «Девушки с иглой» Каролина, освобождаясь от влияния фру Овербю, принимает себя и желает быть матерью – после перерождения ее облик и поведение меняются, внешнее преображение героини становится маркером пройденного внутреннего.

Визуальный ряд картины работает на раскрытие идеи столкновения мира жизни и смерти, а также трансформации личности как следствия этого.

Мрак пронизывает каждый монохромный кадр картины: за счет экспозиции и теневого баланса выстраивается определенное тревожное настроение. Визуальный стиль отсылает, как признавались сами авторы, к эстетике фильмов немецкого экспрессионизма, одной из ключевых проблематик которых было исследование чудовищности войны. Кэтрин Уитли из издания «BFI» отмечает, что «основой визуального стиля, по-видимому, оказался экспрессионистский кинематограф Мурнау, Вине и Ланга, который вызывал в памяти то, что кинокритик Лотте Айснер назвала *Адским мраком* – буквально светлотемный, светотеневой, искаженный и гротескный внешний мир, отражающий внутреннюю тревогу Европы, преследуемой ужасами войны» [12].

Оператор М. Дымек делился, что при работе с экспозицией стремился уделять особое внимание контрастному свету: «Наши любимые фильмы-референсы часто имели действительно сильный контраст [в экспозиции]» [13] – это стало одной из черт поэтики фильма, создающей впечатление нереальности происходящего. Столкновение черного и белого оказывается визуализацией столкновения миров живых и мертвых. Тона использовались постановщиками в качестве символов: главная героиня сочетает в себе стремление и к жизни, и ко смерти, что выражено в ее монохромном образе – бледном лице и черных волосах.

Обращаясь к концепции А. ван Геннепа, можно утверждать, что в ситуации обряда перехода герою необходимо пройти через лиминальную фазу. Она является своего рода основой обряда. Первая сцена после титра с названием, непосредственно представляющая главную героиню, показывает ситуацию «отделения»: Каролину выселяют, следовательно, она лишается прежнего образа жизни. В данной сцене действие разворачивается в комнате героини и на лестнице, последняя же становится повторяющимся визуальным мотивом, основой мизансценического решения этой и некоторых последующих сцен. Образ лестницы передает состояние потерянности героини, оказываясь символом лиминального пространства.

Другим ключевым образом фильма является порог. Как замечает киновед Фуонг Ли, «пороги – повторяющийся мотив, отражающий внутренний путь трансформации, который переживает Каролина» [2]. Путь героини есть ее странствие от комнаты к комнате, от помещения к помещению, в которых она соприкасается с мирами других людей (швейная фабрика и богатый дом ее любовника Йоргена, кондитерский магазин и подвальная комната продавщицы). Ни в одном из чужих пространств героиня не может найти свое место, быть собой, поэтому ее трансформация в подмастерье Дагмар оборачивается провалом: фру Овербю делает из Каролины себе подобное существо, примером чего становится сцена последнего убийства.

Рамкой картины «Девушка с иглой» служит ранее упомянутый кадр многократной экспозиции искаженных портретов героев – она открывает фильм, а также свидетельствует о переходе к кульминации, когда искаженные лица в темноте приобретают еще более чудовищные черты.

Кадр, когда черты Каролины и фру Овербю формируют одно лицо за счет проекции, отсылает к кадру двойной экспозиции лиц главных героинь из фильма «Персона» (1966) И. Бергмана и в определенной степени символизирует то, как главная героиня превращается в свою наставницу, перенимая не только образ жизни, но и растворяясь в ее идентичности.

Образ зеркала является другим организующим пространство сцен рефреном, что на уровне мотива связан с идеей поиска идентичности. В «Девушке с иглой» зеркало есть не портал в иной мир, а символ осознания себя и рефлексии. Таким образом, можно проинтерпретировать сцену с игрой в отражении Каролины и Петера, когда после символической смерти героиня приходит к мужу, то есть метафорически возвращается к своему прошлому, не зная, куда дальше идти.

Идея столкновения мира живых и мертвых присутствует в фильме на уровне мотива войны. Война (квинтэссенция смерти) существует как вне полупустых мощеных улочек, стен фабрики, так и внутри них, где работницы шьют форму для солдат, – война проникает в быт всех людей, их беседы, становится его непосредственной частью и даже после окончания ее все равно остается. Возвращающийся с войны Петер, на визуальном уровне представления персонажа имеющий исключительную особенность в виде маски, закрывающей шрамы, несет в себе идею потери прошлой идентичности. Физическое увечье становится главной отличительной чертой героя, буквально лишившегося лица. Отмеченный смертью, вернувшийся из небытия, супруг становится тем, кто помогает героине вернуться в мир живых. Как и Каролина, Петер оказывается потерян в мире после войны без возможности вернуться к прежней жизни и пытается создать свою личность заново. Так, травмы героя, делающие его изгоем в мире обычных людей, становятся признаками его исключительности, что позволяют ему найти себя в цирке в качестве артиста.

Если рассматривать сюжетные линии Каролины и Петера с точки зрения мифопоэтики, то каждый из супругов переживает своего рода инициацию и перерождение. Петер перерождается в артиста, Каролина принимает себя в роли матери. В эпизоде временного воссоединения с мужем героиня ощущает, как похожи их судьбы, ее внутреннее путешествие завершается.

Мотив пребывания человека в пограничном состоянии между жизнью и смертью, взаимопроникновение этих миров был исследован В. Шёстрёмом на заре кинематографа Скандинавии. Знаменитейший фильм «Возница» (1921) вошел в историю кино благодаря необычному сюжету об умирании героя. Течение времени картины организовано через флешбэки, а визуальный ряд, основным приемом которого является двойная экспозиция, создает на экране то самое сосуществование миров.

В сюжетном плане картины «Возница» и «Девушка с иглой» роднит, во-первых, история преображения протагониста, лежащая в основе. И Каролина, и Давид Хольм оказываются в ситуации смерти и последующего перерождения. У М. фон Хорна – в метафорическом плане, тогда как у В. Шёстрёма – в прямом смысле (либо же аллегорически, если считывать происходящее в фильме как притчу или сон). Если путь главной героини «Девушки с иглой» можно интерпретировать как инициацию с помощью мифопоэтического анализа представленных сказочных тропов, то история преображения Давида Хольма есть странствия умершего по событиям собственной жизни и судьбам близких. Герой «Возницы» оказывается в лиминальном пространстве: за его душой приходит извозчик Смерти, Георг, однако не забирает ее, а показывает, каково быть Возницей, поскольку предполагается, что умерший в полночь Нового года Давид сменит Георга на посту. Флешбеки в картине В. Шёстрёма становятся выражением испытания Давида Хольма, которому таким образом, через проживание собственной жизни заново в качестве ни на что не влияющего наблюдателя, открывается шанс переродиться нравственно и физически. Каролина у М. фон Хорна стремится жить дальше несмотря на бытовые

трудности, став своеобразным подмастерьем Дагмар Овербю, и лишь физическое проявление ее недавнего становления матерью становится тем напоминанием, что в итоге позволяет ей принять метаморфозу, произошедшую с ней. Каролина стала матерью. Перерождение главной героини связано с принятием себя, а не желанием измениться, как того требовала мораль, заложенная автором литературной основы «Возницы» С. Лагерлёф.

Картина Шёстрёма была снята примерно в то же время, к какому отсылает хронотоп «Девушки с иглой». Визуальная экспрессивность картин, находящая особое выражение в работе с игрой теней в мизансценах, роднит их. Некоторые современные европейские киноисследователи утверждают, что картина В. Шёстрёма «Возница» использует те средства выразительности в плане работы со светом и тенью и операторскими решениями, что и представители немецкого экспрессионизма. Так, П. Аллепуз Гарсия [14, p. 283] исследовал образ тени в данной картине В. Шёстрёма, рассматривая как мизансценическое решение создает ощущения угрозы в кадре. В сцене, когда Давид Хольм стоит рядом с кроватями своих детей, придя домой пьяным, вновь напугав жену, от него падает огромная тень, угрожающе нависающая над малышами. Тень, как заключает Аллепуз Гарсия, становится «предвосхищением действия» [14, p. 304], дальнейшего развития событий, которое только предполагается зрителем на основе элементов кадра: в следующей сцене Хольм действительно нападет на свою семью с топором, что концептуально рифмуется с сюжетной организацией фильма через флешбэки, т. е. развертывание истории, которая уже произошла.

Возница в фильме В. Шёстрёма – символическая фигура. Несмотря на то что смерть как переживание (выраженное в пассивном наблюдении за последствиями собственных поступков) является механизмом перевоспитания протагониста, в этой истории также возникает фигура проводника, что помогает пройти это испытание. Возница Георг, приятель главного героя, которому не посчастливилось умереть в новогоднюю ночь, является психопомпом.

В поэтике «Возницы» также, можно сказать, разрабатываются сказочные мотивы – обращение к эстетике фольклорных традиций является одной из характерных черт творчества С. Лагерлёф конца десятых годов прошлого века, повесть которой легла в основу сюжета картины В. Шёстрёма [15, p. 185]. С точки зрения мифопоэтического анализа, принимая во внимание фольклорно-мифологические корни образа проводника душ (с последующим осмыслением его в юнгианстве), можно рассматривать фигуру Георга как проводника душ, поскольку его функционал в картине совпадает с ролями, традиционно исполняемыми психопомпом. Во-первых, Возница Георг перевозит души умерших между мирами, являясь связующим звеном, осуществляющим переход. Во-вторых, он является тем самым стражем на границе миров, что соблюдает порядок погребения, приобщения к миру мертвых: чувствуя готовящуюся смерть, он приезжает на место и беспрекословно забирает души. В-третьих, Возница не принадлежит ни миру живых, ни миру мертвых, однако является хранителем знаний о каждом из них. Данная особенность позволяет ему сопровождать Давида Хольма во время испытания смертью: фактически Возница объясняет протагонисту (и зрителям) устройство реальности фильма.

Психопомп у В. Шёстрёма (и С. Лагерлёф, соответственно) – это сверхъестественное существо, которое исполняет волю Смерти, поэтому он знает, где следует оказаться, чтобы забрать умершего.

Возница – персонаж лиминального пространства, человек, который перестал быть человеком, но стал пассивным наблюдателем за реальностью. У Шёстрёма так же, как и М. фон Хорна, возникает параллель между протагонистом и психопомпом. Герои Шёстрёма похожи судьбами: оба пьяницы, которые сами разрушили свои жизни. Давид Хольм, становясь призраком, то есть попадая в лиминальное пространство, получает возможность испытать, каково быть извозчиком Смерти: что значит бездействовать, лишь наблюдая, как перед глазами разворачиваются трагедии людей.

Особенностью героев-психопомпов и у В. Шёстрёма, и у М. фон Хорна становится их непринадлежность к какому-либо из миров. Георг – неупокоенная душа, Дагмар Овербю – преступница, угроза обществу, противопоставленная ему и отражающая его одновременно. Эта мысль воплощается в мизансценировании сцены суда, когда фигура фру Овербю стоит на первом плане, возвышаясь, а за ней располагается толпа, в том числе женщины, продавшие ей своих детей.

В заключение можно констатировать, что идея авторов фильма «Девушка с иглой» представить как мрачную сказку историю о бедной работнице швейной фабрики позволила органично вписать в сюжет образ реальной датской преступницы начала XX века, переосмыслив его. Мифопоэтический анализ сюжетных функций персонажа позволяет интерпретировать Дагмар Овербю как ведьму. Встраивание героини в сказочный нарратив усложняет ее образ: во-первых, подчеркивается амбивалентность сущности фру Овербю, которая может действовать как в качестве помощника, так и злодея; во-вторых, расширяется функционал персонажа, обретающий благодаря фольклорным мотивам черты психопомпа, проводника в мир смерти, что соответствует деятельности героини в картине.

Дагмар в качестве психопомпа выполняет важную роль наставника, объясняющего правила устройства мира протагонисту, а также выражает собой рефлексию представленной на экране эпохи: каким образом человек трансформируется в условиях глобальной индустриализации и после потрясений Первой мировой войны.

В отличие от образа психопомпа из фильма В. Шёстрёма «Возница», заявляющего, что лишь исполняет волю Смерти, собирая и перемещая души, Дагмар Овербю сама принимает решение убивать, поддаваясь порыву безумия, но осознавая риски и последствия. Благодаря приему субъективной камеры и визуальной эстетике картины персонаж фру Овербю мифологизируется, но в итоге – разоблачается. Таким образом, процесс превращения Каролины в «ведьму» по образу и подобию наставницы оказывается ложным путем ее развития, приводящим к смерти героини. Однако прохождение через символическое умирание позволяет протагонисту осознать себя.

Мотив испытания смертью, который возникает в контексте фильма благодаря мифопоэтической призме, связывает картину М. фон Хорна и «Возницу» В. Шёстрёма. Данное сопоставление позволяет наметить трансформацию образа психопомпа в скандинавском кинематографе от его зари до наших дней.

Возница-Георг, являясь существом сверхъестественной природы, представляет собой потерянную душу, оторванную от тела, то есть больше не принадлежащую действительности. Он – обреченное на пребывание в лиминальности существо. Персонаж Дагмар Овербю является частью действительности, в которой находится. Благодаря особенностям мифологических функций психопомпа, охраняющего порядок проведения обряда

перехода, Дагмар становится отражением того мира, в котором действует как преступница, и парадоксально заключает в себе устои и настроения изображенного общества. Психопомп в лице Дагмар Овербю в картине «Девушка с иглой» как сочетает в себе функции ведьмы, волшебного помощника из сказок и мифов, необходимого, чтобы герой прошел испытания, так и является непосредственной частью представленного мира, за счет которой тот раскрывается.

Понятие психопомпа становится отражением представлений людей о взаимосвязи жизни и смерти. Таким образом, Возница у В. Шёстрёма являлся функциональным персонажем, взаимодействие с которым позволяет протагонисту переосмыслить собственное поведение и ценности, переродившись. Подобный взгляд на смерть как урок, как нечто, что может помочь человеку преобразиться, связан с эпохой выхода картины и поэтикой автора (С. Лагерлёф) литературного источника, лежащего в основе сюжета. В свою очередь у М. фон Хорна, Дагмар Овербю не только функция, но и полноценный герой, который оказывается проводником Каролины в мир смерти. Смерть не является как таковым уроком для героини, но столкновение с ней, в том числе выраженное в выборе ложного пути, становится этапом, позволяющим ей выйти на понимание себя. Таким образом, Каролина принимает себя в качестве матери: в финальном кадре картины героиня обнимает Эрену, которую решает удочерить.

Список источников

1. *Карахан Л.* Новая нереальность: подводя Каннские итоги // Искусство кино. 05.06.2024. URL: https://kinoart.ru/texts/novaya-nerealnost-podvodya-kannskie-itogi (дата обращения: 19.05.2026).
2. *Le Ph.* The Cold Light of Day: Shooting The Girl with The Needle // MUBI: сайт. URL: https://mubi.com/en/program-notes/the-cold-light-of-day-shooting-the-girl-with-the-needle (дата обращения: 17.05.2026).
3. *Andersen H. C.* Den lille Pige med Svovlstikkerne // Wikisource: сайт. URL: https://da.wikisource.org/wiki/Den_lille_Pige_med_Svovlstikkerne (дата обращения: 18.05.2026).
4. *Nielsen H. M.* Dagmar Overby // Dansk Kvindebiografisk Leksikon: сайт. URL: https://kvindebiografiskleksikon.lex.dk/Dagmar_Overby (дата обращения: 19.05.2026).
5. *Бахтеева М. С.* Конструирование образа ведьмы в современном хорроре // Артикульт. 2024. № 3 (55). С. 53–61.
6. *Лозинский С. Г.* История папства. М.: Политиздат. 1986. 382 с.
7. *Зеленский В. В.* Толковый словарь по аналитической психологии (с английскими и немецкими эквивалентами). М.: Когито-Центр, 2008. 336 с.
8. *Юнг К. Г.* Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Государственная библиотека Украины для юношества. 1996. 384 с.
9. *Турышева О. Н.* Сюжет перехода в новелле Ф. Кафки «Превращение» // Научный диалог. 2020. № 3. С. 265–282.
10. *Геннеп А. ван.* Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов. М.: Восточная литература РАН. 1999. 198 с.
11. *Королев К.* Психопомп // Энциклопедия сверхъестественных существ. М.: ЭКСМО. 2005. 714 с.
12. *Wheatley C.* The Girl with the Needle: Magnus von Horn's grand guignol nightmare of infanticide // British Film Institute: сайт. 09.01.2025. URL: https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/girl-with-needle-magnus-von-horns-grand-guignol-nightmare-infanticide (дата обращения: 10.05.2026).

13. *Mutter Z.* Haunting Beauty [Инт. с М. Дымеком] // British Cinematographer. URL: https://british-cinematographer.co.uk/michal-dymek-the-girl-with-the-needle/ (дата обращения: 19.05.2026).
14. *Allepuz García P.* El asombroso lenguaje de La Sombra en la Carreta Fantasma (Victor Sjöström, 1920). Análisis cultural, contextual y fílmico // Fonseca, Journal of Communication. 2015. № 11 (Julio – Diciembre). P. 283–309. URL: https://www.academia.edu/21620359/_Art%C3%ADculo_El_asombroso_lenguaje_de_La_Sombra_en_la_Carreta_Fantasma_Victor_Sj%C3%B6str%C3%B6m_1920_An%C3%A1lisis_cultural_contextual_y_f%C3%ADlmico_The_Shadowy_Language_of_Shadow_in_The_Phantom_Carriage_Victor_Sj%C3%B6str%C3%B6m_1920_Cultural_Contextual_and_Filmic_Analysis (дата обращения: 21.05.2026).
15. *Bachmann A.* Souvenirs from the Selma Lagerlöf silent film adaptations: How 'beautiful' book editions and prestige cinema collaborated in Swedish visual culture around 1920 // En Scandinavica – International Journal of Scandinavian Studies. Vol. 51. № 2. P. 184–207. URL: https://www.academia.edu/5657136/Souvenirs_from_the_Selma_Lagerl%C3%B6f_silent_film_adaptations_How_beautiful_book_editions_and_prestige_cinema_collaborated_in_Swedish_visual_culture_around_1920 (дата обращения: 21.05.2026).

Статья поступила в редакцию 22.05.2026;
одобрена после рецензирования 06.06.2026;
принята к публикации 15.06.2026.

The article was submitted 22.05.2026;
approved after reviewing 06.06.2026;
accepted for publication 15.06.2026.

Информация об авторе:

К. Д. Рой – магистрант Санкт-Петербургского государственного университета.

Information about the Author:

K. D. Roy – master's student of St. Petersburg State University.

Требования к оформлению статьи

1. Статья должна соответствовать профилю издания, одному из его тематических разделов (рубрик) и направлений.
2. Статья должна иметь ограниченный объем машинописного текста формата А4 (от 12 до 24 страниц) книжной ориентации, поля – 2,5 см со всех сторон, шрифт Times New Roman, цвет – черный, размер шрифта – 14, межстрочный интервал – 1,5.
3. Файлы необходимо именовать согласно фамилии первого автора.
4. Оформление статьи осуществляется следующим образом: УДК, название статьи, имя, отчество, фамилия, название вуза, организации и т. д., город, страна, адрес электронной почты, аннотация (объемом 4–6 предложений, 60–120 слов), перечень ключевых слов (5–7 слов), все перечисленное на английском языке, далее текст статьи и список источников.
5. Список источников формируется в порядке упоминания ссылок в тексте статьи, допустимое количество публикаций автора(ов) статьи (самоцитирование) в списке источников должно быть не более двух.
6. Ссылки на источники даются в квадратных скобках после упоминания материала источника или цитирования и нумеруются по мере упоминания в тексте, например [1] или [2; 3; 4]. Библиографическая ссылка на использованные источники дается в строгом соответствии с ГОСТ Р 7.0.5-2008. В случае цитирования в отсылке после номера источника через запятую ставится номер страницы, с которой взят цитируемый материал, например [5, с. 48] или [5; 6, с. 21]. Ссылку на интернет-ресурсы необходимо оформлять по ГОСТ Р 7.0.108-2022.
7. Количество соавторов статьи не должно превышать трех человек.
8. Схемы и рисунки должны быть выполнены в приложениях программы Microsoft Word, фотографии должны быть сохранены в формате JPEG.
9. Сокращения величин и мер допускаются только в соответствии с Международной системой единиц.
10. Несоблюдение указанных требований может явиться основанием для отказа в публикации или увеличения срока подготовки материала к печати.
11. Редакция оставляет за собой право отклонить статью по одной или нескольким из следующих причин:
    а) несоответствие тематики статьи профилю журнала;
    б) недостаточная актуальность и значимость результатов исследования, представленных в статье;
    в) качество раскрытия темы статьи не соответствует современному уровню научных исследований;
    г) статья написана недостаточно литературным или недостаточно научным языком;
    д) оформление статьи не соответствует требованиям, описанным в настоящих правилах оформления статей;
    е) на статью получена отрицательная рецензия.