

# ИНДУСТРИИ ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2025, №4 (13)

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

**experience**  
INDUSTRIES

# **Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT), 2025, 4 (13)**

Сетевое рецензируемое периодическое издание открытого доступа предназначено для междисциплинарного изучения: 1) влияния популярной культуры на эмоциональную картину мира современного человека, общества, социальных групп и субкультур, 2) механизмов индустриализации, продвижения и потребления впечатлений как стратегий индивидуального, корпоративного и политического действия, 3) определения и аprobации технологических инструментов конструирования и последующего эмотивного управления социокультурной средой.

В издании публикуются работы по следующим темам: эмоциональный интеллект, эмотивное управление, институциональная топология впечатлений, этос впечатлений, экономика эмоций, товарный цикл впечатлений, рынки эмоций, социология впечатлений, антропология экзистенциальных впечатлений, архетипические эмоции в механизмах коммеморации, аудификационное администрирование, культура гастрономии и терруара, аромоменеджмент, визуальное конструирование в искусстве и медиа, продюсирование эмоций и чувств, рекреационная культура, сенсорная аномия и аффектация, соматизация и психодинамика социокультурных процессов, диджитализация эмоций и чувств.

Издание принимает к публикации оригинальные научные статьи, сообщения о научных мероприятиях, историографические, библиографические и иные обзоры, эссе, рецензии.

## **Главный редактор**

**С. А. Маленко** Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия

## **Заместитель главного редактора**

**А. Г. Некита** Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия

## **Редакционная коллегия**

**Е. В. Быкова** Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

**Г. В. Варакина** Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва, Россия

**А. П. Воеводин** Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского, Луганск, Россия

**О. А. Габриелян** Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, Симферополь, Россия

**Д. П. Гавра** Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

**А. Г. Дугин** Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия

**Е. Н. Корнилова** Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Москва, Россия

**Н. А. Лукьянова** Томский политехнический университет, Томск, Россия

**А. В. Павлов** Высшая школа экономики, Москва, Россия

**О. В. Попова** Российская академия наук, Москва, Россия

**В. В. Савчук** Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

**С. В. Тихонова** Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Саратов, Россия

**Е. О. Труфанова** Российская академия наук, Москва, Россия

**Н. А. Хренов** Государственный институт искусствознания, Москва, Россия

**О. К. Шевченко** Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, Симферополь, Россия

### Редакционный совет

Т. Д. Аджин-Тэтти	Технологический университет Дурбана, Дурбан, Южная Африка
К. А-к. Габибова Ст. Гайич	Национальная академия наук, Баку, Азербайджан
Н. В. Гончаренко С. В. Донских	Институт европейских исследований, Белград, Сербия
В. Ч. Добрева	Университет имени Сун Ятсена, Гуанчжоу, Китай
Ю. С. Драгут	Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, Гродно, Беларусь
И. П. Зайцева	Университет библиотекознания и информационных технологий, София, Болгария
А. И. Лойко	Европейская ассоциация альтернативной культуры, Бухарест, Румыния
Н. Мехдиев М. А. Можейко	Витебский государственный университет имени П. М. Машерова, Витебск, Беларусь
М. Озтюрк Г. А. Погосян	Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь
Е. Е. Поджарова М. С. Поспелова	Тракийский университет, Эдирне, Турция
Е. Д. Протопападакис С. З. Семерник	Республиканский институт высшей школы, Минск, Беларусь
Б. Р. Такаре Л. У	Средиземноморский университет, Анталья, Турция
А. Е. Шифрин	Национальная академия наук, Ереван, Армения
	Университет Гуанахуато, Гуанахуато, Мексика
	Сувонский университет, Хвасон, Южная Корея
	Афинский университет, Афины, Греция
	Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, Гродно, Беларусь
	Университет Мумбаи, Мумбаи, Индия
	Харбинский педагогический университет, Харбин, Китай
	Белорусская государственная академия искусств, Минск, Беларусь

Переводчик: Н. В. Данейкина  
Технический редактор: Т. С. Григорьева

Учредитель и издатель: ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

Адрес учредителя, издателя и редакции: 173003, Россия, Великий Новгород,  
ул. Большая Санкт-Петербургская, 41

Тел.: +7 (8162) 627244; e-mail: [experience@novsu.ru](mailto:experience@novsu.ru)

Издание зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи,  
информационных технологий и массовых коммуникаций

Выписка из реестра зарегистрированных СМИ: Эл № ФС77-83574 от 13 июля 2022 г.  
Официальный сайт издания: <https://eiscrt.press>

Дата выхода: 26.12.2025

© Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2025

© Авторы статей, 2025

Все права защищены



# **Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT), 2025, 4 (13)**

The Journal is a peer-reviewed open access periodical and is intended for interdisciplinary study of the following: 1) the influence of popular culture on the emotional picture of the world of a modern man, society, social groups and subcultures, 2) the mechanisms of industrialization, promotion and consumption of experience as strategies for individual, corporate and political action, 3) the definition and testing of technological tools for the design and subsequent emotive management of the socio-cultural environment.

Materials on the following topics are accepted for publication in the Journal: emotional intelligence, emotive management, institutional topology of experience, ethos of experience, economics of emotions, commodity cycle of experience, emotion markets, sociology of experience, anthropology of existential experience, archetypal emotions in mechanisms of commemoration, audiological administration, culture of gastronomy and terroir, aroma management, visual construction in art and media, production of emotions and feelings, fashion and style, recreational culture, sensory anomie and affectation, somatization and psychodynamics of socio-cultural processes, digitalization of emotions and feelings.

The Journal accepts original scientific articles, review articles, reports on scientific events, essays, and reviews.

## **Editor-in-Chief**

**Sergey A. Malenko** Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod, Russia

## **Deputy Editor-in-Chief**

**Andrey G. Nekita** Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod, Russia

## **Editorial Board**

<b>Elena V. Bykova</b>	St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia
<b>Alexander G. Dugin</b>	Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia
<b>Oleg A. Gabrielyan</b>	V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia
<b>Dmitry P. Gavra</b>	St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia
<b>Nikolay A. Hrenov</b>	State Institute for Art Studies, Moscow, Russia
<b>Elena N. Kornilova</b>	Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia
<b>Natalia A. Lukyanova</b>	Tomsk Polytechnic University, Tomsk, Russia
<b>Alexander V. Pavlov</b>	Higher School of Economics, Moscow, Russia
<b>Olga V. Popova</b>	Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
<b>Valery V. Savchuk</b>	St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia
<b>Oleg K. Shevchenko</b>	V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia
<b>Sophia V. Tikhonova</b>	Saratov State University, Saratov, Russia
<b>Elena O. Trufanova</b>	Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
<b>Galina V. Varakina</b>	Kosygin State University of Russia, Moscow, Russia
<b>Alexey P. Voevodin</b>	Matusovsky Academy of Culture and Arts, Luhansk, Russia

### Editorial Council

Theodora D. Adjin-Tettey	Durban University of Technology, Durban, South Africa
Sergey V. Danskikh	Yanka Kupala State University of Grodno, Grodno, Belarus
Vanya Ch. Dobreva	University of Library Science and Information Technology, Sofia, Bulgaria
Iulia S. Drăguț	European Alternative Culture Association (ACEEA), Bucharest, Romania
Stevan Gajić	Institute of European Studies, Belgrade, Serbia
Natalia V. Goncharenko	Sun Yat-sen University, Guangzhou, China
Konul A.-g. Habibova	National Academy of Sciences of Azerbaijan, Baku, Azerbaijan
Aleksandr I. Loiko	Belarusian National Technical University, Minsk, Belarus
Nebi Mehdiyev	Trakya University, Edirne, Turkey
Marina A. Mozheyko	Republican Institute of Higher Education, Minsk, Belarus
Mustafa Öztürk	Akdeniz University, Antalya, Turkey
Elena E. Podzharova	University of Guanajuato, Guanajuato, Mexico
Gevorg A. Poghosyan	National Academy of Sciences, Yerevan, Armenia
Marina S. Pospelova	University of Suwon, Hwaseong, South Korea
Evangelos D. Protopapadakis	National and Kapodistrian University of Athens, Athens, Greece
Snezhana Z. Semernik	Yanka Kupala State University of Grodno, Grodno, Belarus
Alexander E. Shifrin	Belarusian State Academy of Arts, Minsk, Belarus
Bhushan R. Thakare	University of Mumbai, Mumbai, India
Liyang Wu	Harbin Normal University, Harbin, China
Irina P. Zaitseva	Vitebsk State University named after P. M. Masherov, Vitebsk, Belarus

**Translation Editor:** N. V. Daneykina

**Technical Editor:** T. S. Grigorieva

**Founder and publisher:** FSBEI HE "Yaroslav-the-Wise Novgorod State University"

Address of the founder and publisher: 41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia

Tel.: +7 (8162) 627244; e-mail: [experience@novsu.ru](mailto:experience@novsu.ru)

The edition is registered by the Federal Service for Supervision of Communications, Information Technology, and Mass Media (Roskomnadzor)

Extract from the media register: El No. FS77-83574 dated July 13, 2022

Official website: <https://eiscrt.press>

**Release date:** 26.12.2025

**© Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, 2025**

**© Authors, 2025**

**All rights reserved**



## СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

**Колонка главного редактора.** Исповедимые пути медийной героики: от возвышенности традиционных жертвенных образов к культивированию обывателя

**Сергей Маленко.....** 9

## традиция

Кто ты, мой новый герой? Сценарий трансформации классического героического образа уся на примере сериала 异人之下 (I Am Nobody, 2023-...)

**Артур Дыдров, Регина Пеннер.....** 19

Детство под прицелом времени: ребенок XX века в киноэстетике неореализма и советском кинематографе

**Дмитрий Михайлюк, Амир Кадер.....** 52

Художник в плену долга: мифологические сценарии реализации свободы творчества в условиях глобального конфликта

**Вадим Токарев, Наталия Лукьянова.....** 96

## дело вкуса: впечатления коносъера

Драконы без вина: мифопоэтика китайского цзю-дао

**Олег Шевченко.....** 131

# ГОРИЗОНТЫ

Постапокалиптический протест, или идеологическая деформация «архетипического семейства» в фильме «Сквозь снег»

**Сергей Маленко, Андрей Некита** ..... **164**

Алгоритмическая гегемония ИИ, или сценарий «принуждения к консенсусу» на пути окончательного уничтожения авторства

**Елена Нетцель, Наталья Саенко** ..... **199**

«In hoc signo ludere», или социально-философский анализ игровых вселенных как синтетических медиакультурных мифов откровения о постмодерне

**Лев Семушкин** ..... **226**

## CONTENTS OF THE ISSUE

**Editor-in-Chief's column.** Confessed pathways of media heroica: from the elevation of traditional sacrificial images to the cultivation of the everyman

**Sergey Malenko**..... 9

## tradition

New heroic story in Chinese series (using the example of the series I Am Nobody, 2023-...)

**Artur Dydrov, Regina Penner**..... 19

Childhood under the scope of time: the 20th-century child in the aesthetics of Neorealism and Soviet cinema

**Dmitry Mikhaylyuk, Amir Kader**..... 52

An artist in captivity: mythological scenarios of creative freedom in a global conflict

**Vadim Tokarev, Natalia Lukyanova**..... 96

## a matter of taste:

### connoisseur's impressions

Dragons without wine: the mythopoetics of Chinese jiu-dao

**Oleg Shevchenko**..... 131

# horizons

Post-apocalyptic protest, or ideological deformation  
of the "archetypical family" in the movie "Snowpiercer"

**Sergey Malenko, Andrey Nekita**..... **164**

Algorithmic hegemony of AI, or a scenario of "coercion"  
towards consensus on the path to the final destruction  
of authorship

**Elena Netssel, Natalya Saenko**..... **199**

«In hoc signo ludere», or the analysis of game universes  
as synthetic media cultural myths: a socio-philosophical  
analysis

**Lev Semushkin**..... **226**

## Колонка главного редактора

**Сергей Маленко,**  
Новгородский государственный  
университет  
имени Ярослава Мудрого  
(Великий Новгород, Россия)

**Sergey Malenko,**  
Yaroslav-the-Wise Novgorod  
State University  
(Veliky Novgorod, Russia)



[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)

## ИСПОВЕДИМЫЕ ПУТИ МЕДИЙНОЙ ГЕРОИКИ: ОТ ВОЗВЫШЕННОСТИ ТРАДИЦИОННЫХ ЖЕРТВЕННЫХ ОБРАЗОВ К КУЛЬТИВИРОВАНИЮ ОБЫВАТЕЛЯ

Дорогие читатели!

Редакция научно-практического сетевого издания «Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований / Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies» (EISCRT) завершает 2025 год последним выпуском.

Номер посвящен анализу специфики медийной интерпретации героики в ее традиционном и постклассическом понимании.



В выпуске очерчиваются тенденции трансформации технологии медиаконструирования в различных художественных практиках. Номер открывает исследование челябинских авторов Артура Дыдрова и Регины Пеннер. Традиционалистская героика рассматривается ими в контексте китайского аудиовизуального искусства, а рабочим материалом становится маркетингово-успешный сериал «*异人之下*» (I Am Nobody, 2023-...). Авторы отмечают, что китайское героическое фэнтези (уся) становится синкетическим жанром, специфически объединяющим элементы молодежной драмы, комедии и сюжеты национальной мифологии. Проведенный анализ позволяет коллегам говорить об изменении образа героя-жертвенного протагониста и придании ему типичных обывательских атрибутов. Тогда как источник силы подобного героя кроется в принятии им своей инаковости, что соответствует типичным моделям «мягкой силы», которые современный Китай повсеместно использует на международной арене.

Дмитрий Михайлюк и Амир Кадер из Санкт-Петербурга продолжают традиционалистские рефлексии, делая объектом своего рассмотрения советский кинематограф, а непосредственным предметом изучения – трансформации образов ребенка в отечественном киноискусстве. Эволюция художественного понимания детства в СССР сначала оказывается представленной в образах миниатюрных взрослых, а в шестидесятые годы XX века они закономерно сменяются глубокими визуальными портретами детей с уникальными для их возраста экзистенциальными запросами. Это позволяет существенно обогатить советские кинематографические повествования высокими нравственными идеалами, придав им беспрецедентную критическую направленность.

Творческий межвузовский tandem Вадима Токарева и Наталии Лукьяновой сделал объектом своего исследования влияние социокультурных катаклизмов на эволюцию личности художника, проходящую на фоне мощнейших политических и экзистенциальных драм эпохи. Компаративистскому анализу подвергается творчество Пауля Клее и Андре Дерена. Авторы обнаруживают, что события Первой мировой войны становятся катализаторами принципиально различных моделей деятельности указанных художников. Так Клее осознанно дистанцировался от событий войны и связанного с ними социального кризиса, превращая абстрактные формы в узнаваемые черты уникального авторского стиля. В то же время Дерен в духе неоклассицизма, наоборот, рефлексирует над жизненными обстоятельствами как холодный и отстраненный наблюдатель. Авторы статьи особо подчеркивают, что исследование имеет особую актуальность в контексте современных трагических геополитических событий.

Уже традиционную для нашего издания рубрику «Дело вкуса: впечатления коносьера» продолжает крымский исследователь Олег Шевченко. На этот раз предметом его анализа становится китайская мифопоэтика вина. Опираясь на широкий массив русскоязычной литературы по теме статьи, автор приходит к выводу о неразработанности этой проблемы, что, по его убеждению, свидетельствует о настоятельной необходимости «переоткрытия» этого немаловажного сегмента многовековой китайской культуры. Автор указывает, что вино в китайской традиции понимается достаточно широко: как вообще алкоголь, а не как только лишь виноградное вино. И хотя эти напитки давно присутствуют в китайской культуре, рефлексия над их



мифопоэтической ценностью преимущественно сводится к анализу цвета и связывается с лунарными мифами, что придает всему контексту глубокую философичность и оригинальную поэтику, которые посвящаются рефлексии над онтологическими проблемами жизни и смерти.

Новгородские авторы Сергей Маленко и Андрей Некита открывают рубрику «Горизонты» второй частью своего большого исследования фильма «Сквозь снег» южнокорейского режиссера Пон Чжун Хо (2013 г.). Постапокалиптический сюжет картины рассматривается через призму корпоративных идеологических манипуляций в искусственно и принудительно изолированном пространстве непрерывно движущегося по замерзшей планете поезда. Авторы обнаруживают ряд важнейших архетипических сценариев, с помощью которых конструируются и поддерживаются постапокалиптические властные модели управления. В центре таких сюжетов находятся предвечные образы Ребенка, Матери и Отца, что обеспечивает не только физическое воспроизведение человечества, томящегося в застенках движущегося поезда, но и позволяет сохранять и поддерживать гуманистическую Идею почти исчезнувшей цивилизации.

Анализ трендов современного медиаландшафта продолжают московские коллеги Елена Нетцель и Наталья Саенко. Внимание исследователей привлекают алгоритмы искусственного интеллекта, которые уверенно занимают ведущее место в цифровом пространстве человеческой цивилизации. Авторы подчеркивают, что наплыв алгоритмизированного контента существенно обостряет проблему «смерти автора». В этой связи возникает целый комплекс проблем, связанный

не только с авторским правом, но и с масштабным кризисом мировоззрения, выражающимся в разрушении веками создававшегося теоретического фундамента художественной практики, а также в угрозе потенциального исчезновения художественного творчества как такового.

Завершает номер исследование молодого уфимского автора Льва Семушкина. Предметом его анализа становится игровая вселенная Warhammer 40000, в рамках которой иротехник конструирует симулятивные пространства как особые синтетические мифы. Эрозия реального и гиперреального поддерживается архетипическим контекстом игровой вселенной, а также приданием всей игровой коммуникации досугового характера.

Редакция выражает признательность авторам и надеется на то, что представленные в очередном номере исследования вызовут неподдельный интерес у читательской аудитории, побудив представителей научного сообщества к дальнейшей разработке тем, заявленных в этом номере.

#### **Для цитирования статьи:**

Маленко, С. А. (2025). Исповедимые пути медийной героики: от возвышенности традиционных жертвенных образов к культивированию обывателя. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 9–17. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)

## Editor-in-Chief's Column

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)

### **CONFESSED PATHWAYS OF MEDIA HEROICA: FROM THE ELEVATION OF TRADITIONAL SACRIFICIAL IMAGES TO THE CULTIVATION OF THE EVERYMAN**

Dear readers!

The editorial board of the scientific and practical online journal "Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies" (EISCRT) concludes 2025 with its final issue.

This issue analyzes the specifics of media interpretations of heroism in its traditional and post-classical senses.

The issue outlines trends in the transformation of media construction technologies in various artistic practices. The issue opens with a study by Chelyabinsk authors Artur Dydov and Regina Penner. They examine traditional heroism in the context of Chinese audiovisual art, using a successful TV series 《异人之下》 (I Am Nobody, 2023-...) as their research material. The authors note that Chinese heroic fantasy (wuxia) is becoming a syncretic genre, specifically combining elements of youth drama, comedy, and national mythology. Their analysis allows them to discuss the changing image of the sacrificial protagonist, imbuing them with typical everyday attributes. The source of such a hero's strength, meanwhile, lies in his acceptance of their otherness, which corresponds to the typical models of "soft power" that modern China widely employs on the international stage.

Dmitry Mikhailyuk and Amir Kader from St. Petersburg continue traditionalist reflections, focusing on Soviet cinema and the transformation of child images in Russian cinema. The evolution of the artistic understanding of childhood in the USSR is initially represented through images of miniature adults, but in the 1960s, these naturally give way to profound visual portraits of children with existential challenges unique to their age. This significantly enriches Soviet cinematic narratives with lofty moral ideals, giving them an unprecedented critical focus.

The inter-university creative duo of Vadim Tokarev and Natalia Lukyanova focused their research on the influence of sociocultural upheavals on the evolution of an artist's personality, taking place against the backdrop of the era's most powerful political and existential dramas. They analyze the works of Paul Klee and André Derain through comparative analysis. The authors discover that the events of World War I serve as catalysts for fundamentally different models of work for these artists. Klee consciously distanced himself from the events of the war and the associated social crisis, transforming abstract forms into recognizable features of his unique artistic style. Meanwhile, Derain, in the spirit of neoclassicism, reflects on life's circumstances as a cold and detached observer. The authors emphasize that their research is particularly relevant in the context of contemporary tragic geopolitical events.

Crimean researcher Oleg Shevchenko continues our publication's traditional column "A Matter of Taste: A Connoisseur's Impressions". This time, his analysis focuses on the Chinese mythopoetics of wine. Drawing on a wide range of Russian-language literature on the topic,

the author concludes that this issue remains underexplored. This, he believes, demonstrates the urgent need to "rediscover" this important segment of centuries-old Chinese culture. The author points out that wine in the Chinese tradition is understood quite broadly: as alcohol in general, not just grape wine. And although these drinks have long been present in Chinese culture, reflection on their mythopoetic value is primarily limited to color analysis and is linked to lunar myths, lending the entire context a profound philosophical quality and original poetics dedicated to reflecting on the ontological issues of life and death.

Novgorod authors Sergey Malenko and Andrey Nekita open the "Horizons" section with the second part of their extensive study of South Korean director Bong Joon-ho's "Snowpiercer" (2013). The film's post-apocalyptic plot is examined through the prism of corporate ideological manipulations within the artificially and forcibly isolated space of a train continuously moving across a frozen planet. The authors uncover a number of key archetypal scenarios through which post-apocalyptic power models are constructed and maintained. At the center of these narratives are the eternal images of the Child, Mother, and Father. This not only ensures the physical reproduction of humanity, languishing within the confines of the moving train, but also allows for the preservation and upholding of the humanistic idea of a nearly vanished civilization.

Moscow colleagues Elena Netzel and Natalia Saenko continue their analysis of trends in the contemporary media landscape. The researchers' attention is drawn to artificial intelligence algorithms, which are confidently occupying a leading position in the digital space

of human civilization. The authors emphasize that the influx of algorithmic content significantly exacerbates the problem of the "death of the author". This raises a whole range of issues related not only to copyright, but also to a large-scale crisis of worldview, manifested in the destruction of the centuries-old theoretical foundation of artistic practice, as well as the threat of the potential disappearance of artistic creativity itself.

The issue concludes with a study by young Ufa author Lev Semushkin. His analysis focuses on the Warhammer 40,000 game universe, within which the game designer constructs simulated spaces as unique synthetic myths. The erosion of the real and the hyperreal is supported by the archetypal context of the game universe, as well as the recreational nature of all gameplay.

The editors express their gratitude to the authors and hope that the research presented in the next issue will generate genuine interest among the readership, encouraging representatives of the scientific community to further develop the topics presented in this issue.

**For citation:**

Malenko, S. A. (2025). Confessed pathways of media heroica: from the elevation of traditional sacrificial images to the cultivation of the everyman. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(13), 9-17. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)

# традиция

**УДК 781.42:316.733:304.444(510)**

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-19-51](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-19-51)

**КТО ТЫ, МОЙ НОВЫЙ ГЕРОЙ?  
СЦЕНАРИЙ ТРАНСФОРМАЦИИ КЛАССИЧЕСКОГО  
ГЕРОИЧЕСКОГО ОБРАЗА УСЯ НА ПРИМЕРЕ СЕРИАЛА  
异人之下 (I AM NOBODY, 2023-...)**



**Артур Дыдров,**  
Южно-Уральский  
государственный университет  
(Челябинск, Россия)

**Artur Dydrov,**  
South Ural State University  
(Chelyabinsk, Russia)

ORCID: 0000-0002-3288-8724  
e-mail: [dydrovaa@susu.ru](mailto:dydrovaa@susu.ru)



**Регина Пеннер,**  
Южно-Уральский  
государственный университет  
(Челябинск, Россия)

**Regina Penner,**  
South Ural State University  
(Chelyabinsk, Russia)

ORCID: 0000-0002-3277-7274  
e-mail: [pennerrv@susu.ru](mailto:pennerrv@susu.ru)

**Для цитирования статьи:**

Дыдров, А. А., & Пеннер, Р. В. (2025). Кто ты, мой новый герой? Сценарий трансформации классического героического образа уся на примере сериала 异人之下 (I Am Nobody, 2023-...). *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4 (13), 19-51. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-19-51](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-19-51)

**Аннотация.** В статье рассматривается феномен новой героики в современном китайском аудиовизуальном искусстве на примере успешного сериала 异人之下 (I Am Nobody, 2023-...). Авторы анализируют, как сериал, сочетающий элементы уся (китайского героического фэнтези), молодежной драмы, комедии и национальной мифологии, переосмысливает традиционные архетипы героя. Отказ от идеализированного, жертвенного протагониста в пользу «обычного», «анти»-героичного персонажа, который обретает силу через принятие своей «инаковости» и связь с сообществом, интерпретируется как ответ на запрос молодого поколения Китая на новые идентификационные модели. Авторы приходят к выводу о том, что новая героика в сериале служит инструментом «мягкой силы», гармонично интегрируя традиционные ценности (коллективизм, наследие предков) в актуальный медиийный формат, тем самым формируя новый пласт культурной памяти и национальной идентичности. Сериал проанализирован как культурный текст, в котором разыгрывается ключевой конфликт современного Китая: поиск идентичности между давлением традиции и вызовами мира. Используя методологический аппарат философского, культурологического и нарративного анализа, статья вскрывает механизмы, с помощью которых популярный медиапродукт становится полем для конструирования новых моделей героизма, релевантных для поколения, выросшего в цифровую эпоху.

**Ключевые слова:** новая героика, Китай, китайские сериалы, уся, 异人之下, I Am Nobody, культурная память, коллективная идентичность, антигерой, нео-спиритуализм, «мягкая сила», молодежная культура.

**Вместо введения:  
так зачем же современному Китаю новый герой?**

В условиях беспрецедентной глобализации современного медиапространства и усиления культурной конкуренции китайская индустрия аудиовизуального искусства последних десятилетий демонстрирует стремительный рост как в количественном, так и в качественном отношении. Особое место в этой трансформации

занимает китайский сериал, который превратился в один из ключевых носителей национальной культурной идентичности и инструмент реализации стратегии «мягкой силы» (soft power). Как отмечают исследователи Паола Вочи и Луо Хуэй, именно

«медиа играют центральную роль в формировании образа Китая в глазах как внутренней, так и международной аудитории, становясь полем для репрезентации национальных ценностей в современной, доступной и эмоционально вовлекающей форме» [Voci & Hui, 2017: 3].

В этом контексте жанр уся, который является настоящим воплощением китайского героического фэнтези, уходящего корнями в даосские и буддийские философские традиции, а также в героические повествования о странствующих воинах-справедливцах, претерпевает значительную эволюцию, адаптируясь к запросам новой, цифровой аудитории (ил. 1).



Ил. 1. Кадр из классической экranизации уся: благородный воин в эпическом пейзаже.

Сцена из фильма «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (Анг Ли, 2000 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/BWmlF2>

Традиционный архетип героя в уся – благородный, аскетичный, жертвующий личным ради всеобщего блага, – постепенно уступает место новым, более сложным и противоречивым фигурам. Современные нарративы все чаще обращаются к образу «обычного» человека, который, оказавшись в экстраординарных обстоятельствах, вынужден переосмыслить себя, свою идентичность и место в мире. Этот сдвиг можно интерпретировать как культурный ответ на запрос молодого поколения Китая, выросшего в условиях экономических преобразований, социальной нестабильности и информационной перегрузки, на новые, более релевантные модели героизма, органично совмещающие индивидуальность, иронию, сомнение и одновременно приверженность коллективным ценностям.

Ярким примером такой трансформации стал сериал *异人之下* (I Am Nobody, 2023-...), представляющий собой экранизацию одноименной популярной маньхуа (китайского комикса). Сериал, органично сочетающий в себе элементы фэнтези, молодежной драмы, черного юмора и национальной мифологии, стал настоящим медиафеноменом, собравшим миллионы просмотров и породившим обширное фан-сообщество. Однако его значение выходит далеко за рамки обычного развлекательного продукта: I Am Nobody предлагает оригинальную презентацию «новой героики», модели героизма, в которой центральную роль играет не идеализированный спаситель, а «антигерой» с признаками тревожности, ироничного отношения к миру и сомнений в собственной значимости. Главный герой сериала, Чжан Чулан, не избранный, не предопределенный судьбой,

а простой молодой человек, случайно оказавшийся обладателем сверхъестественных способностей и обретающий силу не через героические подвиги, но через принятие своей «инаковости», диалог с прошлым и включение в сообщество таких же «изгоев» (и жэн) (ил. 2).



Ил. 2. Постер 1 сезона сериала *I Am Nobody* (2023-...): загадочная Фэн Баобао и растерянный Чжан Чулан на фоне неонового города. Подобный визуальный контраст идеально передает двойственность фантастического мира сериала.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/lfsbj5>

Следует отметить, что как раз сериал *I Am Nobody* выступает, по мнению авторов, наиболее точным репрезентантом «новой героики». Демонстрируя то, как художественно организованная, идеологически нагруженная модель героизма, органично сочетает традиционные китайские духовные концепции (даосизм, И цзин, учение о ци) с современной молодежной эстетикой, иронией и критическим сознанием. Сериал становится объектом исследования в настоящей статье как яркий пример современного китайского аудиовизуального нарратива. Предметом анализа, в свою очередь, стали художественные стратегии и идеологические паттерны, посредством которых в сериале конструируются образ «нового героя», способы

«конструирования “образов себя”» [Буденкова и др., 2024: 65]

и репрезентируются ключевые культурные категории: коллективизм, долг, наследие предков, духовная идентичность. Цель настоящей статьи как раз и состоит в выявлении и анализе специфики новой героики в сериале *I Am Nobody* как культурного и идеологического феномена, максимально полно отражающего особенности трансформации национальной идентичности в условиях постмодернистского медиаландшафта.

Методологическую основу исследования составляют культурологический анализ, позволяющий рассмотреть сериал как продукт культурной памяти; нарративный анализ, направленный на выявление структуры героического пути; идеологический анализ в русле критической теории (Адорно, Альтюссер), предоставляющий возможность выявления скрытых смыслов и механизмов символической легитимации ценностей;

а также компаративный анализ, сопоставляющий *I Am Nobody* с классическими образцами жанра уся, включая литературные произведения Цзиня Юна, чьи романы как раз и

«заложили основы современного восприятия китайского героического мифа» [Натт, 2004: 45].

Научная новизна исследования заключается в комплексном анализе новой героики на материале сериала *I Am Nobody* как медийного продукта, уже ставшего культурным событием, но еще не получившего систематического академического осмысления в западной научной традиции. В то время как работы по китайскому кинематографу и «мягкой силе» [Yang, 2016; Yishan et al., 2023] утвердили рамки транснационального и культурного анализа, изучение конкретных нарративных стратегий в новых сериалах остается недостаточно разработанным. Предлагаемое исследование призвано восполнить этот пробел, показав, как через жанровое переосмысление и визуальную инновацию происходит реконфигурация героического мифа и формирование нового слоя культурной памяти.

В этом контексте *I Am Nobody* выступает не просто как развлекательный сериал, а как культурный текст, в котором разыгрываются ключевые вопросы идентичности, принадлежности и героизма в современном Китае. Через призму «новой героики» сериал предлагает молодой аудитории не отрицание традиций, а их переосмысление в актуальной медийной форме, доступной, ироничной, но при этом глубоко связанной с национальным наследием. Анализ этого феномена позволяет понять, как в условиях цифровой эпохи традиционные ценности

транслируются через новые медиаформаты, формируя не только образ «нового героя», но и вообще «нового китайца».

### **Теоретическая рамка: от уся к нео-уся – тернистые пути адаптации мифа**

Жанр уся («боевые искусства») занимает центральное место в китайской культурной традиции, выступая не только как уникальная форма художественного выражения, но и как носитель этических, философских и социальных идеалов. Его корни уходят в древние легенды о странствующих праведниках, действующих вне официальной власти, но руководствуясь высшим моральным законом, «путь героя». Однако в XX веке, особенно благодаря творчеству писателей Цзинь Юн (金庸, Jin Yong) и Гу Лун (古龙, Gu Long), уся приобрел массовую популярность и стал основой для формирования современного китайского героического мифа. Классический герой уся в их произведениях, как правило, идеализированная фигура: благородный, обладающий высоким мастерством в боевых искусствах, движимый кодексом чести, долгом перед кланом или нацией, а нередко, стремлением к мести за прошлые обиды. Его жизненный выбор – это эпический путь одиночки, разрываемого между личными привязанностями и общественной ответственностью, часто завершающийся жертвой или уходом в изгнание. По словам Стивена Тео,

«в архете<sup>п</sup>е героя – черты романтического героя; его судьба предопределена и внутренними качествами, и историческими обстоятельствами» [Teo, 2021: 78].

Однако в условиях XXI века, в контексте постмодернистской культуры, цифровизации и трансформации социальных ценностей, классический уся-архетип подвергается радикальному переосмыслению. В работах современных исследователей фиксируется переход к так называемому нео-уся (neo-wuxia), в котором традиционные элементы жанра, боевые искусства, духовные практики и мифологические реальности, сохраняются, но наполняются новым смыслом [Song et al., 2024]. Главное отличие нео-уся заключается в трансформации самого понятия героизма: если классический герой уся – это герой, изначально обладающий величием, высокой моралью и несущий особое предназначение, то герой новой волны, чаще всего, – антигерой, невольный избраннык или даже любопытный подросток, совершенно случайно оказавшийся в мире сверхъестественного.

Этот сдвиг выражается в нескольких ключевых изменениях. Во-первых, происходит деконструкция эпического пафоса. Там, где ранее доминировали трагические интонации, высокий стиль и стремление к абсолютной справедливости, теперь проникает ирония, самоирония и повседневность. Герой больше не произносит возвышенных речей о долге: он даже может позволить себе шутить над своей судьбой, сомневаться в собственных силах, бояться боли и ответственности. Такая эстетика приближает его к реальности современной молодежи, выросшей в условиях неопределенности и скептицизма по отношению к большим нарративам.

Во-вторых, трансформируется и сама генеалогия такого героя. Классический уся – это часто сирота, потерявший семью и вынужденный идти по пути мести или самопознания. Его избранность непосредственно обусловлена прошлым, трагедией, кровью. В нео-уся, напротив, герой может быть совершенно «обычным», не имеющим ни легендарного происхождения, ни даже внутреннего стремления к величию. Его вовлечение в мир сверхъестественного происходит не по зову судьбы, а случайно, через любопытство, дружбу или даже банальную лень. Его героизм не дан изначально: он становится героем в процессе, и этот процесс часто оказывается нежеланным, болезненным, полным противоречий и сомнений.

В-третьих, меняется парадигма ответственности. Если в классическом уся долг перед кланом, школой или империей был самоочевидным, то в новых нарративах он должен быть пережит, осмыслен, принят. Герой вступает в диалог с традицией, подвергает ее сомнению, пересматривает. Этот процесс отражает более широкую культурную динамику: Китай XX–XXI веков – это общество,

*«находящееся в постоянном напряжении между наследием прошлого и вызовами современности» [Spence, 1990: 347].*

Герой нео-уся становится концентрированной метафорой этого поиска: да, он не отвергает традицию, но и не принимает ее слепо, он переосмысливает ее в контексте личного опыта и коллективного выбора.

Новая героика в современных китайских сериалах поэтому представляет собой не отрицание, а реинтерпретацию

классического уся-мифа. Она сохраняет его основу, веру в силу, справедливость, связь с предками, но переосмысливает ее через призму современной субъективности: иронии, тревожности, индивидуального выбора. Герой больше не избран свыше: он выбирает себя, принимая свою «инаковость» как условие возможности действия. В этом смысле новая героика становится не только жанровым трендом, но и культурным механизмом, позволяющим молодому поколению репрезентировать себя в мире, где старые идеалы утратили убедительность, но новые еще не сформированы. К примеру, в анализируемом авторами *I Am Nobody* Чжан Чулан, осознав свои сверхспособности (то есть, открыв их другим), не бросается первым делом спасать мир, а пытается скрыться и вернуться к нормальной жизни, восклицая: «Я просто хочу спокойно окончить университет!» – фраза, ставшая визитной карточкой персонажа и мгновенно нашедшая отклик у его многомиллионной аудитории.

### **Кейс-стади *I Am Nobody*: мир изгоев и его магическое обаяние**

Основанный на одноименной маньхуа – 人之下 (известной на английском как *The Outcast*), иллюстрированной Ми Эр (米二), сериал стал одним из самых обсуждаемых и успешных драм в Китае за последние годы. Его популярность подтверждается высокими показателями просмотров на iQiyi и Tencent Video, а также высоким рейтингом на платформе Douban (8.6/10 на момент выхода первого сезона). Успех *I Am Nobody* объясняется не только верностью источнику, но и уникальным нарративным синтезом: сериал переносит архетипы традиционного уся в контекст

современного Китая, создавая альтернативную реальность, в которой «и жэнь» ( 异人 , «чудаки») – те, кто обладают сверхъестественными способностями, – живут среди обычных людей, но вынуждены скрывать свою природу, чтобы избежать страха, преследований и контроля со стороны государства (ил. 3).



Ил. 3. Коллаж из кадров сериала: неоновые улицы современного города запросто соседствуют с древними ритуалами. Именно этот визуальный ряд создает уникальную атмосферу «магического реализма по-китайски».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/ERJ3U>

Мир I Am Nobody намеренно построен на двойной реальности: с одной стороны, повседневная жизнь китайской провинции, университетские будни, социальные сети и молодежная культура; с другой – скрытая сеть кланов, школ боевых искусств, древних практик. Как раз подобный сеттинг и позволяет сериалу сочетать элементы урбанистической драмы с фэнтезийным экшеном,

создавая эффект «магического реализма» в традиционном китайском контексте. В центре повествования – Чжан Чулан, обычный студент, носящий в себе необычные способности, связанные с таинственным «Яншэнь» ( 阳神 ). В отличие от классического героя уся, он не стремится к славе, не мечтает о великих подвигах и изначально пытается игнорировать свое новое положение. Его путь – это путь нежеланного вовлечения, сопровождающийся иронией, тревожностью и постоянным внутренним сопротивлением. Ему противоположна Фэн Баобао, загадочная девушка, одновременно харизматичная, жестокая и уязвимая, чей образ сочетает черты антигероини и мессианской фигуры. Дополняют ансамбль наставник, главный даос горы Лаошань Джан Дживэй, олицетворяющий мудрость традиции, и Сюй Сян, представитель старшего поколения «и жэнь», чьи действия последовательно раскрывают сложность моральных выборов в мире, где сила всегда сопряжена с ответственностью (ил. 4).

Такая комбинация, – узнаваемость оригинала, современная визуальная эстетика, острый юмор, динамичный экшен и, что особенно важно, актуальные темы идентичности, принятия «инаковости» и поиска места в мире, – делает сериал культурно значимым. Как отмечает *China Daily*, *I Am Nobody* стал частью «новой волны китайских веб-драм», которые

«не просто развлекают, но предлагают молодежи метафоры для понимания собственной жизни в условиях социального давления, экзистенциальной неопределенности и культурного переосмыслиения» [Fan, 2023].





Ил. 4. Кадр из сериала: Чжан Чулан в момент наивысшей концентрации. Эффект визуализации ци (жизненной энергии) вокруг него – прекрасный пример того, как традиционные концепции материализуются в пространстве современного визуального языка.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/Osm41>

Аудитория видит в Чжане Чулане не идеализированного героя, а своего рода проекцию, молодого человека, который не хочет быть «избранным», но вынужден им стать. Его сомнения, страх, ирония по отношению к судьбе и авторитетам резонируют с так называемым поколением лени, выросшим в условиях скептицизма по отношению к большим нарративам.

Необычайная популярность сериала на Douban и других платформах также свидетельствует о высокой степени вовлеченности зрителей в предложенные его создателями дискуссии о морали, традиции и будущем «изгоев», метафорах маргинализированных групп, людей с нестандартными идентичностями или теми, кто чувствует себя «чужим»

в современном обществе. Так один из пользователей Douban под ником «Тихий наблюдатель» пишет:

«Чжан Чулан – это я. Он так же боится ответственности, так же хочет просто жить, но жизнь постоянно подкидывает ему испытания. Его сила – не в том, чтобы быть лучшим, а в том, чтобы не сломаться» [Douban, 2023].

Другой рецензент на платформе MyDramaList отмечает:

«Сериал берет все лучшее из уся, но делает это без пафоса. Герои здесь ругаются, шутят, ошибаются – они живые» [MyDramaList, 2023].

В итоге I Am Nobody функционирует не только как развлекательный продукт, но и как зеркало социальных настроений, где жанровые элементы уся становятся и поводом, и средством обсуждения вопросов принадлежности, самопринятия и коллективной ответственности. В этом контексте сериал выступает как оптимальный кейс-стади для анализа новой героики: он сохраняет связь с культурным наследием, но переосмысляет его через призму современной субъективности, создавая нарратив, в котором героизм рождается не из жертвенности или предопределенности, а из выбора остаться собой в мире, требующем маскировки и подчинения.

### **Чжан Чулан: антигерой, который боится, но действует**

В ядре нарратива сериала I Am Nobody находится Чжан Чулан, герой, образ которого кардинально расходится с традиционными архетипами уся. Чжан Чулан – обычный студент, социально адаптированный, склонный к самоиронии, избегающий конфликтов и не стремящийся к славе. Его первоначальный образ



приближен к «неудачнику»: он живет в скромных условиях, работает «на подхвате», пытается выглядеть незаметным. Его вовлечение в мир изгоев происходит не по зову судьбы, а случайно, через семейную тайну и смерть деда. Эта антитеза традиционному герою уся делает Чжан Чулана ярким примером антигероя новой эры, не потому что он аморален или разрушителен, а потому что он отказывается от героического пафоса, действуя из прагматических, личных мотивов

На начальном этапе его мотивация носит сугубо частный характер: защита близких, раскрытие семейной тайны, выживание в новом, враждебном мире. Он не стремится спасти нацию, восстановить справедливость или отомстить за клан; ведущая его цель – сохранить то, что у него осталось. Тем не менее, как раз в этом заключается ключ к его героической трансформации: его путь – «эволюция» сознания, в ходе которой личная боль и ответственность постепенно расширяются до понимания коллективной уязвимости изгоев как социальной группы. Этот переход от частного к общественному, от индивидуального выживания к солидарности, и составляет суть новой героики.

Важными чертами характера Чжана Чулана являются его адаптивность и смекалка. Он редко побеждает силой; чаще всего он выигрывает благодаря нестандартному мышлению, оригинальному использованию окружения, тактическому притворству и способности учиться на ошибках. Его сила – не в мощи, но в гибкости, что резко контрастирует с жесткой, дисциплинированной техникой классических мастеров. При этом его рост в принципе невозможен без сообщества: в отличие от

одиночки из жанра уся, Чжан Чулан всегда действует в команде: Фэн Баобао, Ван Цзы, Джуге Цин и наставник Джан Дживэй. Эти отношения становятся важнейшим условием его силы. Через диалог, конфликт и доверие он учится не только управлять своими способностями, но и принимать ответственность за других. Сериал практически деконструирует миф об «одиноком воине», заменяя его моделью героизма, осуществляемого через связь, где сила рождается не в изоляции, но во взаимозависимости.

Особую роль в формировании образа Чжана Чулана играет юмор как нарративный и идентификационный инструмент. Несомненно, его ироничные реплики, самоуничтожение, реакции «как у обычного человека» на сверхъестественные события несколько снижают эпический пафос, но зато создают потрясающий эффект близости с аудиторией. Именно юмор позволяет зрителю не просто наблюдать за героем, а сопоставлять себя с ним, видя в герое отражение собственных страхов, неловкости и попыток сохранить достоинство в абсурдных ситуациях. Как отмечает Хайке Хольбиг,

«в современных китайских сериалах юмор становится стратегией “демидеологизации” традиционных форм, позволяя транслировать глубокие культурные темы в доступной, неагрессивной форме» [Holbig, 2013: 72].

Особо важно подчеркнуть, что Чжан Чулан не отвергает свое наследие; напротив, его героический путь связан с принятием и переосмыслением знания предков. Техника «Яншэнь», переданная ему дедом, изначально воспринимается как проклятие, но постепенно становится источником силы

и идентичности. В этом – важнейшее отличие от западных антигероев, принципиально разрывающих связь с прошлым: китайский антигерой интегрирует традицию, обрачивая ее частью личного выбора. «Чужой» становится носителем альтернативной идентичности, которая может быть принята и включена в социальную ткань [Cohen, 1996: 20]. Чжан Чулан – именно такой «чужой», который, приняв свою двойственность, становится символическим мостом между мирами: между обычным и сверхъестественным, между индивидуальным и коллективным, между поколениями.

Этот герой наглядно олицетворяет «новую героику», достижаемую и реализуемую не через силу или жертвенность, а через сомнение, адаптацию и выбор. Он – герой не вопреки своей обыденности, но благодаря ей. Его путь зримо показывает, что в современном мире героизм больше не требует отказа от себя, наоборот, он требует принятия себя, включая свое прошлое, свои слабости и свою связь с другими.

### **Индустрия впечатлений: как сериал создает новый культурный код**

И Am Nobody демонстрирует парадоксальную, но характерную для современного китайского медиапространства динамику: он одновременно модерновый по форме и традиционалистский по содержанию. Его визуальный язык, ритм монтажа, юмор и молодежная эстетика полностью соответствуют международным стандартам цифрового контента. Однако его нарратив глубоко укоренен в традиционной китайской культуре,

но не как в декоративном фоне, а как в структурообразующем ядре сюжета и всей системы ценностей. Этот синтез является далеко не случайным: он отражает более широкую идеологическую тенденцию, связанную с государственной политикой «культурной уверенности» (文化自信) и стратегией возрождения национального наследия в рамках проекта «мягкой силы». Исследователь Анна-Мари Брейди специально отмечает, что

«китайская пропаганда все чаще использует поп-культуру как “скрытый идеологический механизм”, транслирующий государственные приоритеты через развлекательные формы, не вызывающие сопротивления у молодой аудитории» [Brady, 2012: 165].

Центральным элементом этой идеологической интеграции становится визуализация и концептуализация традиционных философских понятий, прежде всего – ци (气), инь-ян, дао и И-Цзин. При этом в сериале ци не просто упоминается как абстрактная идея, оно материализуется в виде энергетических потоков, визуализируемых через спецэффекты, становится основой боевых техник и определяет уровень мастерства персонажей. Каждый клан использует уникальную систему управления ци, основанную на даосских практиках, медитации, внутреннем балансе и гармонии с природой. Так, техника «Яншэнь» Чжана Чулана напрямую связана с даосским учением о «духовном теле», а сцены тренировок часто сопровождаются отсылками к «Дао Дэ Цзину» и концепции у-вэй («действия через недействие»).

«Даосская эстетика в современном кинематографе позволяет переосмыслить действие как взаимодействие с потоком реальности» [Yu, 2023],

что напрямую отражается в боевых сценах I Am Nobody, где победа достигается за счет понимания ритма противника и внутреннего равновесия (ил. 5).



Ил. 5. Кадр из сериала: даос Ван Цзы мастерски соединяет в своей практике мощную энергию ци и принцип у-вэй.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/XdNUk>

Особую значимость в сериале приобретает тема наследия предков. В отличие от западных нарративов, где традиция часто изображается как бремя, непременно требующее отрицания и преодоления, в I Am Nobody она выступает естественным и сакральным источником силы и идентичности. Способности Чжана Чулана передаются ему по наследству, от деда, хранителя древнего знания. Его жизненный выбор – это путь освоения и переосмысливания. Такая тема напрямую резонирует с официальным дискурсом, в котором подчеркивается преемственность поколений, уважение к предкам и ответственность за сохранение культурного кода. Герой не становится сильным вопреки традиции. Он становится

сильным только благодаря ей, что формирует мощный символический мост между стратегией личным становлением и пластами национальной памяти.

Коллективизм в описываемом сериале выступает как зrimая и мощная альтернатива индивидуалистической логике западного героя. В финальных сценах сериала победа над угрозой достигается благодаря слаженному взаимодействию группы, Чжан Чулан, Фэн Баобао, Ван Цзы, Джуге Цин, которые объединяются, чтобы преодолеть кризис. Этот акцент на командной динамике, на взаимопомощи и солидарности противопоставляет сериал не только индивидуалистическим моделям западного супергероизма, но и традиционному, романтизированному образу одиночного воина уся. Здесь проявляется влияние не только жанровых инноваций, но и более глубокой философской установки, восходящей к конфуцианским и даосским представлениям о гармонии как результате согласованного действия. Как писал Дьердь Лукач,

*«подлинное изменение возможно только через коллективное осознание» [Лукач, 2003: 209];*

в этом смысле I Am Nobody предлагает молодой аудитории нарратив, в котором индивидуальное развитие невозможно без включения в сообщество, без признания общей истории и общей уязвимости (ил. 6).

I Am Nobody становится идеологическим пространством, где традиционные ценности – уважение к наследию, гармония с природой, коллективная ответственность, – транслируются через призму современной молодежной культуры.



Ил. 6. Фэн Баобао в одном из ключевых моментов сериала. Ее загадочная улыбка и пронзительный взгляд скрывают глубину трагического прошлого, делая ее одним из самых запоминающихся образцов новой героики. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://read01.com/x2BGD23.html>

Это не прямая пропаганда, но «мягкая» интеграция ценностей в эмоционально вовлекающий нарратив. Через образ Чжан Чулана, который принимает не только свои способности, но и свое прошлое, сериал предлагает модель идентичности, основанной на преемственности, – модель, которая соответствует как внутренним запросам аудитории на принадлежность, так и внешней стратегии формирования «китайского нарратива» в глобальном медиапространстве.

## Формирование памяти: сериал как «машина времени» для нового поколения

Сериал I Am Nobody, кроме всего прочего, является и ярким продуктом современной «индустрии впечатлений» (experience economy), столь ярко описанной Джозефом Пайном и Джеймсом Гилмором. Согласно их видению,

«экономика впечатлений возникает тогда, когда компания осознанно использует услуги как основу для построения незабываемых событий, а товары становятся лишь вспомогательными элементами для создания этих впечатлений» [Pine & Gilmore, 1999: 12].

Как закономерный этап эволюции экономики ценность в нем создается уже не только, собственно, через товары или услуги, но через переживаемые эмоциональные события. В этом контексте сериал становится не просто очередным киноповествованием, но настоящим мультимедийным аттракционом: зрелищные бои, стилизованные под даосские ритуалы, визуализация ци через сложные спецэффекты, экзотическая эстетика древних кланов, костюмы, вдохновленные традиционным китайским костюмом, и музыкальные темы, парадоксальным образом сочетающие гуэйлэй с электроникой. Это создает насыщенное, иммерсивное переживание, в котором зритель не просто наблюдает за героем, а включается в мир изгоев как в пространство желаний, силы и идентичности (ил. 7).

В этом качестве I Am Nobody становится агентом формирования нового слоя культурной памяти, не передаваемой вербально или же через официальные институты, а медиатизированной, визуализированной, эмоционально нагруженной. Ян Асманн утверждает,

«культурная память функционирует через закрепленные формы – тексты, образы, ритуалы, – которые становятся носителями коллективного прошлого» [Assmann, 2011: 19].



Ил. 7. Старцы в сериале, мастерски владеющие традиционным оружием и боевыми искусствами, в сочетании с современной компьютерной графикой создают поистине эпическое зрелище, захватывающее внимание зрителя.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/USsBm>

В условиях постмодернистского медиаландшафта такими формами все чаще выступают популярные медиатексты,

способные конденсировать абстрактные ценности в осязаемые, репрезентируемые образы. I Am Nobody обличивает понятия дао, ци, коллективная гармония в визуальные и нарративные сценарии, которые молодежь может не только понять, но и пережить, воспроизвести (в фан-арте, ролевых играх, косплеях) и идентифицировать как часть своей культурной реальности.

Особую значимость в этом процессе приобретает концепция «мест памяти» (*lieux de mémoire*), предложенная Пьером Нором. Он пишет:

*«Места памяти рождаются и живут благодаря тому, что их создает воображение <...> Они существуют благодаря своей способности к метаморфозе, бесконечно перестраивая свое собственное прошлое в новом настоящем» [Nora, 1989: 25].*

И если традиционные «места памяти» – это памятники, музеи, архивы, – то в цифровую эпоху они чаще виртуализируются и функционализируются. В I Am Nobody вымышленные кланы становятся как раз такими «местами»: они не существуют в реальности, но их практики, иерархии, техники и моральные кодексы воспринимаются зрителями как референтные точки культурного знания. К примеру, техника «Яншэнь», ритуалы передачи знаний, даже вымышленные города и храмы: все включается в коллективный культурный багаж молодого поколения, формируя устойчивые ассоциации с «великим прошлым» Китая. Еще один яркий пример – «турнир изгоев», который становится для героев и зрителей не просто спортивным состязанием, но ритуалом инициации, местом памяти, где проверяются верность, дружба и связь с традицией.



При этом речь идет не о ностальгии по конкретной исторической эпохе, а о мифологизированной памяти, ностальгии по идеализированному, духовно насыщенному прошлому, которое никогда не существовало именно в таком виде, но становится проекционным экраном для современных идентификаций.

При этом подобная память выступает как проактивная: она не просто «вспоминает», она «конструирует». Через этот сериал молодежь получает не только очередное развлечение, но и эстетизированный код идентичности, в котором национальное выражается уже не через формальные или же яркие политические лозунги, но через стиль, движение, метафизику. Герой новой эры, Чжан Чулан, как раз и становится носителем этого кода. Он не отвергает традицию, не бунтует против нее, но постоянно включает ее в свою повседневность, делая ее актуальной, модной, трендовой. В этом ключевая функция «новой героики»: она медиатизирует наследие, превращая его в опыт, который можно неоднократно переживать, реплицировать, делать частью собственного «Я» (ил. 8).

Отсюда авторы делают закономерный вывод о том, что сериал *I Am Nobody* активно и творчески участвует в процессе формирования медиапамяти, нового пласта культурной памяти, в котором идентичность конструируется уже не через школьные учебники или же государственные праздники, но через популярный контент, способный вызвать эмоциональный отклик, вовлечь в сообщество и предложить убедительный нарратив принадлежности.



Ил. 8. Чжан Чулан в кульминационный момент принятия своей судьбы. Его образ здесь – это визуальный синтез обычного парня и носителя древней силы, идеальная визуализация новой героики. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QDwWA>

В этом смысле анализируемый сериал становится не просто отражением, но и активным агентом культурной трансформации, где новая героика выступает как эстетизированный механизм идентификации, гармонично сочетающий традицию и современность, идеологию и развлечение, память и будущее.

### **Вместо заключения: новый герой для нового Китая**

Подводя итог нашим рассуждениям, отметим, что сериал I Am Nobody выступает ярким и многогранным примером трансформации героического мифа в условиях современного китайского медиапространства. Анализ его нарратива, образов, идеологических подтекстов и культурного резонанса позволяет утверждать, что сериал предлагает устойчивую и релевантную

модель новой героики, которая, с одной стороны, отвечает устойчивым запросам молодого поколения на релятивизм, иронию, индивидуальность и самоидентификацию через отличие. А, с другой, – гармонично интегрирует эти установки в рамки традиционных ценностей, коллективистской этики и государственного нарратива о культурной уверенности.

При этом новая героика в *I Am Nobody* нисколько не отрицает классический архетип уся, но оригинально «переупаковывает» его. Отказываясь от пафоса жертвенной одиночки, идеализированного мастерства и предопределенной судьбы, сериал предлагает современному потребителю медиакультуры героя, максимально близкого к повседневной реальности: сомневающегося и ироничного случайного избранника, который обретает силу через включение в сообщество, принятие наследия и выбор ответственности. Именно в этом сочетании, антигероического субъекта и традиционалистского содержания, заключается новизна и эффективность современного китайского медианарратива.

Более того, новая героика выступает и как инструмент культурной трансмиссии и «мягкой» пропаганды, действующей не через директивность, а через эмоциональное вовлечение, визуальную эстетику и медиатизированную память. Через призму глобальной поп-культуры сериал создает привлекательный, модный и доступный образ китайской традиции как живой, адаптивной системы ценностей, способной говорить на языке молодежи. В этом контексте традиционные понятия – ци, дао,

гармония – становятся не абстракциями, но переживаемым опытом, встраиваясь в формирование новой культурной идентичности.

Таким образом, сериал *I Am Nobody* представляет собой культурный артефакт, в котором разыгрываются ключевые вопросы современного Китая. Как сохранить традицию, не теряя актуальности? Как сформировать идентичность в условиях глобализации? Как сделать героизм желанным, не превращая его в пропаганду? Ответ, предлагаемый сериалом, как раз и состоит в синтезе: традиция становится актуальной не вопреки современности, но лишь через нее.

В перспективе представляется важным продолжить исследование этого феномена в более широком контексте. Во-первых, возможен сравнительный анализ *I Am Nobody* с другими успешными проектами, такими как *The Untamed* (陈情令) или *Soul Land* (斗罗大陆) с тем, чтобы выявить общие паттерны и различия в конструировании новой героики. Во-вторых, важно изучить восприятие этих образов самой китайской аудиторией, к примеру, через фан-сообщества, социальные сети, опросы и интервью, чтобы понять, в какой степени нарративы подобных сериалов действительно становятся ресурсами идентификации. Такой междисциплинарный и диахронический подход позволит всесторонне осмыслить роль новой героики как культурного кода современного Китая и его стратегии самопрезентации через индустрии впечатлений во всем мире.



## Литература

- Буденкова, В. Е., Савельева, Е. Н., Горбунова, С. В., & Краевская, И. О. (2024). Показать вежливость: поликодовый текст в китайской блогосфере. *Praxema. Проблемы визуальной семиотики*, 4(42), 54–83. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2024-4-54-83>
- Лукач, Г. (2023). *История и классовое сознание: исследования по марксистской диалектике*. Москва: Логос-Альтера, Левая карта.
- Assmann, J. (2011). Communicative and cultural memory. *Meusburger, P., Heffernan, M., Wunder, E. (eds). Cultural memories. knowledge and space. Vol. 4* (pp. 15–27). London, New York: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-90-481-8945-8\\_2](https://doi.org/10.1007/978-90-481-8945-8_2)
- Brady, A.-M. (2012). "We are all part of the same family": China's ethnic propaganda. *Journal of Current Chinese Affairs*, 41(4), 159–181. <https://doi.org/10.1177/186810261204100406>
- Cohen, J. J. (1996). *Monster theory: reading culture*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Fan, B. X. (2023). For Chinese legends, Nobody's perfect. *Chinadaily.com.cn*. Available at: [https://global.chinadaily.com.cn/a/202310/16/WS652c89e1a31090682a5e8a6f\\_2.html](https://global.chinadaily.com.cn/a/202310/16/WS652c89e1a31090682a5e8a6f_2.html) (accessed: 19.09.2025).
- Hamm, J. C. (2004). *Paper swordsmen: Jin Yong and the modern Chinese martial arts novel*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Holbig, H. (2013). Ideology after the end of ideology. China and the quest for autocratic legitimization. *Democratization*, 20(1), 61–81. <https://doi.org/10.1080/13510347.2013.738862>
- Nora, P. (1989). Between memory and history: les lieux de mémoire. *Representations*, 26, 7–24. <https://doi.org/10.2307/2928520>
- Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy*. Boston: Harvard Business School Press.
- Song, M., Isaacson, N., & Li, H. (eds.) (2024). *Chinese science fiction. Studies in global science fiction*. Cham: Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-53541-3\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-031-53541-3_1)
- Spence, J. D. (1990). *The search for modern China*. New York, London: W. W. Norton & Company.
- Teo, S. (2021). *Chinese martial arts film and the philosophy of action*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003035435>
- Voci, P., & Hui, L. (eds.). (2017). *Screening China's soft power*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315617930>
- Yang, Y. (2016). Film policy, the Chinese government and soft power. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, 14(1), 71–91. [https://doi.org/10.1386/ncin.14.1.71\\_1](https://doi.org/10.1386/ncin.14.1.71_1)
- Yishan, L., Kasimon, D., & Chwee Fang, Ng. (2023). Exploring the interplay of soft power, culture, and cinema on a global scale: a review of current research and future directions. *International Journal of Thin Film Science and Technology*, 12(2). Available at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/ijtfst/vol12/iss2/10> (accessed: 19.09.2025).

Yu, K. T. (2023). Cinematic ideorealm and Cinema following Dao: Daoism as a method to approach film aesthetics. *Screen*, 64(4), 462–484. <https://doi.org/10.1093/screen/hjad039>

### Информация об авторах

Дыдров Артур Александрович – доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии. Южно-Уральский государственный университет (Россия, 454080, Челябинск, пр. Ленина, 76), ORCID: 0000-0002-3288-8724, [dydrovaa@susu.ru](mailto:dydrovaa@susu.ru)

Пеннер Регина Владимировна – доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии. Южно-Уральский государственный университет (Россия, 454080, Челябинск, пр. Ленина, 76), ORCID: 0000-0002-3277-7274, [pennerrv@susu.ru](mailto:pennerrv@susu.ru)

## NEW HEROIC STORY IN CHINESE SERIES (USING THE EXAMPLE OF THE SERIES I AM NOBODY, 2023-...)

**Artur Dydrov, Regina Penner**

**Abstract.** The article examines the phenomenon of new heroism in contemporary Chinese audiovisual art, using the successful series *I Am Nobody* (2023-...) as an example. The authors analyze how the series, combining elements of wuxia (Chinese heroic fantasy), youth drama, comedy, and national mythology, reinterprets traditional hero archetypes. The rejection of the idealized, sacrificial protagonist in favor of an "ordinary", "anti"-heroic character who gains strength through embracing their "otherness" and connecting with their community is interpreted as a response to the demand of China's younger generation for new identity models. The authors conclude that the new heroism in the series serves as a tool of soft power, harmoniously integrating traditional values (collectivism, ancestral heritage) into a contemporary media format, thereby shaping a new layer of cultural memory and national identity. The series was analyzed as a cultural text that plays out a key conflict in contemporary China: the search for identity amid the pressures of tradition and the challenges of the world. Using methodological tools from philosophical, cultural, and narrative analysis, the article reveals the mechanisms by which a popular media product becomes a platform for constructing new models of heroism relevant to a generation raised in the digital age.

**Keywords:** new heroism, China, Chinese dramas, wuxia, *I Am Nobody*, cultural memory, collective identity, anti-hero, neo-spiritualism, soft power, youth culture.

## References

- Assmann, J. (2011). Communicative and cultural memory. *Meusburger, P., Heffernan, M., Wunder, E. (eds). Cultural memories. knowledge and space. Vol. 4* (pp. 15–27). London, New York: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-90-481-8945-8\\_2](https://doi.org/10.1007/978-90-481-8945-8_2)
- Brady, A.-M. (2012). "We are all part of the same family": China's ethnic propaganda. *Journal of Current Chinese Affairs*, 41(4), 159–181. <https://doi.org/10.1177/186810261204100406>
- Budenkova, V. E., Savyelyeva, E. N., Gorbunova, S. V., & Kraevskaya, I. O. (2024). Showing politeness: polycode text in the Chinese blogosphere. *Praxema. Journal of Visual Semiotics*, 4(42), 54–83. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2024-4-54-83> (In Russian).
- Cohen, J. J. (1996). *Monster theory: reading culture*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Fan, B. X. (2023). For Chinese legends, Nobody's perfect. *Chinadaily.com.cn*. Available at: [https://global.chinadaily.com.cn/a/202310/16/WS652c89e1a31090682a5e8a6f\\_2.html](https://global.chinadaily.com.cn/a/202310/16/WS652c89e1a31090682a5e8a6f_2.html) (accessed: 19.09.2025).
- Hamm, J. C. (2004). *Paper swordsmen: Jin Yong and the modern Chinese martial arts novel*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Holbig, H. (2013). Ideology after the end of ideology. China and the quest for autocratic legitimization. *Democratization*, 20(1), 61–81. <https://doi.org/10.1080/13510347.2013.738862>
- Lukács, G. (2023). *History and class consciousness. Studies in Marxist dialectics*. Moscow: Logos-Altera Publ. (In Russian).
- Nora, P. (1989). Between memory and history: les lieux de mémoire. *Representations*, 26, 7–24. <https://doi.org/10.2307/2928520>
- Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy*. Boston: Harvard Business School Press.
- Song, M., Isaacson, N., & Li, H. (eds.) (2024). *Chinese science fiction. Studies in global science fiction*. Cham: Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-53541-3\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-031-53541-3_1)
- Spence, J. D. (1990). *The search for modern China*. New York, London: W. W. Norton & Company.
- Teo, S. (2021). *Chinese martial arts film and the philosophy of action*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003035435>
- Voci, P., & Hui, L. (eds.). (2017). *Screening China's soft power*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315617930>
- Yang, Y. (2016). Film policy, the Chinese government and soft power. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, 14(1), 71–91. [https://doi.org/10.1386/ncin.14.1.71\\_1](https://doi.org/10.1386/ncin.14.1.71_1)
- Yishan, L., Kasimon, D., & Chwee Fang, Ng. (2023). Exploring the interplay of soft power, culture, and cinema on a global scale: a review of current research and future directions. *International Journal of Thin Film Science and Technology*, 12(2). Available at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/ijtfst/vol12/iss2/10> (accessed: 19.09.2025).

Yu, K. T. (2023). Cinematic ideorealm and Cinema following Dao: Daoism as a method to approach film aesthetics. *Screen*, 64(4), 462–484. <https://doi.org/10.1093/screen/hjad039>

### **Author's information**

Dydrov Artur Aleksandrovich – Doctor of Philosophy, Associate Professor, Professor of the Department of Philosophy. South Ural State University (76, Lenin Avenue, Chelyabinsk, 454080, Russia), ORCID: 0000-0002-3288-8724, [dydrovaa@susu.ru](mailto:dydrovaa@susu.ru)

Penner Regina Vladimirovna – Doctor of Philosophy, Associate Professor, Professor of the Department of Philosophy. South Ural State University (76, Lenin Avenue, Chelyabinsk, 454080, Russia), ORCID: 0000-0002-3277-7274, [pennerrv@susu.ru](mailto:pennerrv@susu.ru)

### **For citation:**

Dydrov, A. A., & Penner, R. V. (2025). New heroic story in Chinese series (using the example of the series I Am Nobody, 2023-...). *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(13), 19–51. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-19-51](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-19-51)

**УДК 791.42:7.01:7.037.7:004.8**

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-52-95](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-52-95)

## **ДЕТСТВО ПОД ПРИЦЕЛОМ ВРЕМЕНИ: РЕБЕНОК XX ВЕКА В КИНОЭСТЕТИКЕ НЕОРЕАЛИЗМА И СОВЕТСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ**



**Дмитрий Михайлюк,**

Санкт-Петербургский  
государственный университет  
промышленных технологий  
и дизайна  
(Санкт-Петербург, Россия)

**Dmitry Mikhaylyuk,**

Saint Petersburg  
State University of Industrial  
Technologies and Design  
(Saint Petersburg, Russia)

ORCID: 0009-0009-9377-8965

e-mail: mihailukdim@gmail.com



**Амир Кадер,**

Санкт-Петербургский  
государственный университет  
промышленных технологий  
и дизайна  
(Санкт-Петербург, Россия)

**Amir Kader,**

Saint Petersburg  
State University of Industrial  
Technologies and Design  
(Saint Petersburg, Russia)

ORCID: 0009-0005-9051-6653

e-mail: 2722306@gmail.com

**Для цитирования статьи:**

Михайлук, Д. П., & Кадер, А. С. (2025). Детство под прицелом времени: ребенок XX века в киноэстетике неореализма и советском кинематографе. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 52–95. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-52-95](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-52-95)

**Аннотация.** Цель исследования состоит в выявлении сценария эволюции и специфики трансформации образа ребенка в отечественном искусстве, преимущественно на примере советского кинематографа с учетом опыта развития мирового искусства и взаимосвязи «шестидесятников» с эстетикой неореализма. Статья анализирует причины и характер значительных изменений образа ребенка в искусстве XX века с учетом масштабных общественных, культурных и идеологических трансформаций. Одним из ярких направлений, сформировавших оригинальные представления о детстве, выступил итальянский неореализм, в котором образ «ребенка-сироты» стал символом трагических последствий исторических катаклизмов и социально-экономических кризисов. Советское искусство, начиная с первых своих шагов, активно использовало образы юных персонажей. Так фильмы «Кино-глаз» (1924), «Отчаянный батальон» (1933), «Золотой мед» (1928) представляли детей как активных участников социальной жизни. Часто дети изображались как миниатюрные взрослые, активно вовлеченные в трудовые и патриотические процессы. В статье показано, как в 1960-е годы отечественное искусство под влиянием эстетики неореализма начинает переосмысливать образ ребенка. Шестидесятники в большей мере уделяли внимание психологии ребенка, темам социализации, дружбы, взросления. Актуальность изучения образа ребенка в современном искусстве связана с необходимостью поддержки и помощи детям в процессе социализации. Современное кино о детях и для детей не только показывает юных героев, но и транслирует им и всему обществу важные уроки нравственности и морали. Результаты исследования продемонстрировали, что реалистическое искусство, отказывающееся от фантастических элементов, предлагает ребенку опыт, основанный на реальных жизненных ситуациях, помогающий развивать критическое мышление и эмоциональное восприятие мира.

**Ключевые слова:** советские шестидесятники, детство, ребенок, неореализм, советское искусство, оттепель, социум.

## **Детские образы в искусстве XX века: грани эволюции**

Изображение ребенка в искусстве XX века занимает особое место, поскольку в этих персонажах отражаются как текущие изменения в культурных и социальных контекстах, так и специфически преломляются глубокие философские

и психологические переживания, характерные для этого периода развития человеческой цивилизации. Дети, как уникальные творцы и интерпретаторы, непрерывно вносят свежие идеи и предлагают нестандартные подходы, что существенно обогащает художественную практику. Их восприятие мира, непринужденность и искренность становятся важными факторами, способствующими формированию новых тенденций в осмыслиении мира. Искусство XX века, с его многообразием стилей и направлений, открыло новые горизонты для интерпретации детской темы. Фигура ребенка в этот период также впервые становится средством утверждения идеи о целенаправленном формировании личности, с ее индивидуальным опытом, воспитанием, травмами, моральными и нравственными ценностями.

Следует указать, что детские персонажи деятелей итальянского неореализма и советских шестидесятников имеют ряд общих черт. Неореалисты стремились показать повседневную жизнь в условиях суровой действительности, часто намеренно обращаясь к изображению представителей наиболее уязвимых слоев общества. Дети-сироты в таких фильмах становятся подлинными символами невинности, которая в драматических социальных передрягах подвергается серьезным испытаниям. Как и в рамках итальянского неореализма, советские шестидесятники также подчеркивали значимость внутреннего мира детей, их психологию, намеренно выделяя и пристально исследуя их страдания, эмоциональные переживания, а также акцентируя внимание общественности на их особой эмоциональной уязвимости, на стремлении к любви и принятию.

Однако, в этом контексте также присутствуют и значительные различия. Так, в советском искусстве эволюция образа ребенка имеет уникальный путь развития, не позволяющий исследователям и критикам рассматривать его исключительно через призму тенденций эстетики неореализма. Принципы соцреализма, а также утрата взаимопонимания между представителями «старших» и «младших» поколений в период «застоя», как раз и определяют этот индивидуальный контекст, в поле которого авторы производили творческие поиски и исследования.

Актуальность нашего исследования связана также и с продолжающейся эволюцией образа ребенка в отечественном искусстве. Анализ тенденций искусства XX века способен не только более ясно определить контекст развития этого образа, но и охарактеризовать возможные пути развития современного отечественного искусства, так или иначе связанного с детской темой. Изображение конфликтов и испытаний, с которыми сталкиваются дети в повседневной жизни, способно существенно прояснить суть процессов социализации современных детей. Кандидат искусствоведения, профессор Армянского государственного педагогического университета А. Р. Аракелян и доктор философских наук, профессор Ереванского государственного института театра и кино А. Г. Чкнаворян в своей научной статье достаточно недвусмысленно обозначают проблему развития современного кинематографа, в котором произошло исчезновение целой жанровой отрасли, которая изначально и непосредственно была направлена на выстраивание и поддержание диалога с детьми. По мнению авторов, подобная

отрасль была способна создать непрерывный источник живых и неформальных размышлений

«о собственном предназначении, жизненных ценностях» [Аракелян & Чкнаворян, 2021: 2].

Именно это трагически исчезнувшая отрасль киноискусства была способна сформировать, а затем и развить у детей представления о принципах социализации, о возможных сложностях в рамках этого процесса. Кроме того, упоминавшиеся выше авторы отмечают и нехватку реалистических сюжетов, не уводящих детей в мир фантазий и иллюзий, особо акцентируя внимание на том, что сегодня

«исчезли все традиционные персонажи истинного, реального детства, подпитывая уход зрителей в мир волшебства, придуманных отношений и совершаемых героями нравственных выборов» [Аракелян & Чкнаворян, 2021: 2].

Кинематограф, специально создаваемый для детей или же активно использующий в качестве персонажей детей, погруженных в водоворот социальных проблем, выполняет важную социализирующую функцию, формируя у молодого поколения модель поведения в обществе, утверждая определенные социальные нормы и ценности. В свою очередь реалистическая тенденция в кинематографе способна обнаружить многие пересечения или же прямые совпадения подлинного жизненного опыта ребенка с сюжетами, визуализируемыми на экране. Отметим, что детская тема в искусстве имеет важное значение не только для самих детей, активно способствуя их адаптации в социуме, но и оказывает немаловажное влияние на взрослую аудиторию, прочно утверждая социальную ценность личности

ребенка, а также его статус полноценного субъекта в обществе. Кандидат культурологии Д. И. Мамычева справедливо отмечает, что социокультурный феномен детства определяет и утверждает роль ребенка как полноценного субъекта общества и соучастника процессов культурного творчества. По ее мнению, представители молодого поколения имеют не только

«собственный взгляд на мир, особый язык и стиль мышления»  
[Мамычева, 2008: 79],

но и также выступают в качестве полноценных субъектов общества, имея особую личностную позицию наравне со взрослыми. Современное искусство и кинематограф, в частности, способны формировать понимание и представление о статусе детства как об одном из фундаментальных этапов развития и утверждения личности в качестве основы становления важнейшего структурного элемента культуры.

Доцент Воронежского государственного университета, кандидат искусствоведения С. Н. Пензин в своем исследовании отдельно отмечает актуальность тем детства и юности в современном кинематографе. Так, рассматривая программу XXXI Московского международного кинофестиваля, он указывает, что

«каждый третий фильм в мире затрагивает жгучие проблемы подрастающего поколения» [Пензин, 2010: 74].

Показательно, что в качестве персонажей дети присутствовали в кинематографе с самого начала его развития. Начиналось все с комедийной ленты братьев Люмьер «Политый поливальщик» (1895) в зарубежном киноискусстве и с советского символа «светлого

будущего», визуализации пионерского отряда в документальном фильме Дзиги Вертона «Кино-Глаз» (1924).

Цитируемый нами выше автор специально отмечает ряд наиболее ярких и сложных кинофильмов, исследующих тему детства, особо останавливаясь на картине «Ноль за поведение» (1933), а также на опыте французского кинорежиссера Жана Виго, чье детство было жестоко искалечено взрослыми. Будучи сиротой, создатель фильма подвергался постоянным унижениям, что лишь многократно усиливало его чувство одиночества [Пензин, 2010: 69]. Среди наиболее замеченных и признанных мировым киносообществом картин автор останавливается на фильме Франсуа Трюффо «400 ударов» (1959). Главный герой кинокартины – юноша, школьник, который страдает от безразличия и равнодушия по отношению к его делам со стороны взрослых, среди которых, как это ни прискорбно, есть и его родители, и педагоги. Исследователь обращается и к отечественному фильму Николая Владимировича Экка «Путевка в жизнь» (1931), визуализирующему тяжелый жизненный опыт «трудных» подростков и изображающему проблему массовой беспризорности, актуальную по сей день [Пензин, 2010: 70] (ил. 1).

Доктор философских наук, профессор Л. К. Нефедова выделяет философскую значимость архетипа ребенка в искусстве. В этом контексте искусство становится не просто средством презентации мира, но инструментом познания окружающей действительности. Этот архетип, по мнению автора, представляет не только

«технологическую матрицу осуществления бытия» [Недедова, 2016: 39],

но и бытие в его первозданной, чистой форме.



Ил. 1. Актер Жан-Пьер Лео в роли Антуана Дуанеле по сюжету фильма, в попытке привлечь внимание родителей, попадает в колонию для несовершеннолетних преступников за кражу печатной машинки. Кадр из фильма «400 ударов» (реж. Ф. Трюффо, 1959).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3Qu3ew>

Он служит основой для формирования образов детства в художественной практике. Показательно, что изучение архетипа ребенка в искусстве – это не только анализ образов и сюжетов, но и попытка проникнуть в самую суть человеческого опыта, познания реальности, где детство выступает их закономерным первичным этапом, формирующим мировосприятие и все последующие культурные нормы. Автор также отмечает, что литература XX века уделила значительное внимание образам детства и способствовала формированию граней:

«феноменологических характеристик архетипа ребенка» [Недедова, 2016: 40].

## Итальянский неореализм и мифологема «ребенка-сироты»: дитя руин и свидетель катастрофы

В истории мирового киноискусства объединение реалистических тенденций, творчески совмещенное с акцентом на психологических сложностях процесса формирования и адаптации исключительной и уникальной личности, присутствует в полной мере в эстетике неореализма, который стремится к познанию мира, повседневного быта обычных людей в социальном, политическом и экономическом контекстах. Публицист, киновед R. J. Cardullo (Bert Cardullo) особо отмечает одну из причин пристального внимания итальянского неореализма к судьбе ребенка. Основной темой неореалистического кино, по мнению этого автора, является конфликт между обычным, неизвестным человеком и огромными общественными силами, представленными в виде масштабных исторических, экономических и политических изменений, а также организованных преступных групп [Cardullo, 2015].

Показательно, что именно эти силы являются абсолютно внешними по отношению к индивидууму, но, тем не менее, в полной мере определяют его жизнь. Bert Cardullo утверждает, что самыми уязвимыми жертвами таких сил являются дети, как раз потому, что они являются самыми невинными [Cardullo, 2015: 11]. Автор отмечает наличие многочисленных примеров таких персонажей не только в итальянском, но и вообще в мировом кинематографе: «Германия, год нулевой» (1948) Роберто Росселлини, «Забытые» (1950) Луис Бунюэль, «Песнь дороги» (1955) Сатьяджит Рай,

«Пишоте: Закон самого слабого» (1981) Эктор Бабенко, «Салам, Бомбей» (1988) Мира Наир, «Белый шар» (1955) Джафар Панахи [Cardullo, 2015: 12].

Исследователь также упоминает один из сюжетов мирового кинематографа, в котором изначальная детская невинность неизменно страдает и портится при контакте с обществом взрослых, также присутствующий в целом ряде известных кинокартин: «Дети Монмартра» (1933) Жан Бенуа-Леви, «Мы – мальчишки» (1941) Луи Дакен, «Хugo и Джозефина» (1967) Къелл Греде, «Poupées de Roseau» (1981) Джилали Ферхати, «И черепахи могут летать» (2004) Бахман Гобади [Cardullo, 2015: 7]. Сюжеты о представителях молодого поколения и нелегких испытаниях, с которыми они постоянно сталкиваются, становятся значительным явлением в эстетике неореализма, даже за рамками итальянского искусства. Весьма примечательно, что детская тема фигурирует не только в литературе и кинематографе, но и в изобразительном искусстве, а также в фотографии, позволяя авторам всесторонне запечатлевать суровую реальность через непростой, а порой и откровенно трагический опыт ребенка (ил. 2).

Специально отметим и тот факт, что в итальянском неореализме мифологема «ребенка-сироты» имеет фундаментальное значение. Так научный сотрудник колледжа искусств и наук Университета Северной Каролины в Чапел Хилл L. S. Borgotallo в своей диссертации отмечает целый ряд острых социальных, экономических и политических проблем послевоенной Италии.



Ил. 2. Немецкие дети, живущие среди руин в послевоенном Берлине, разбирают завалы.

Кадр из фильма «Германия, год нулевой» (реж. Р. Росселлини, 1948).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://regnum.ru/article/3272745>

Автор указывает, что страна в этот непростой период столкнулась с множеством социальных, экономических и политических проблем, включая бедность, безработицу, разрушение инфраструктуры. По мнению автора, итальянский неореалистический опыт 1940-х годов можно представить как результат специфического гео-исторического момента, случая глубокой дегерриториализации, когда люди оказались оторваны от своего дома, места рождения, родины, наследия [Borgotallo, 2011: 138].

При этом наиболее резонирующий образ, специфически откликающийся в личном опыте многих итальянцев, авторы-неореалисты как раз и нашли в мифологеме

«ребенок-сирота». Герои, потерявшие свой дом, не имеющие наследства, родственников, оказавшиеся брошенными среди уличных развалин, вынуждены проявлять чудеса силы воли, чтобы продолжать жить и сражаться за лучшее будущее. Подобная мифологема в послевоенной Италии естественным образом перекликалась с личным опытом многих итальянских граждан, которые в период Второй мировой войны потеряли своих родственников, дома, а также были не в силах хоть сколько-нибудь заметно повлиять на масштабные социальные, экономические трагедии, но тем не менее все-таки продолжали бороться за жизнь.

Автор отмечает ряд неореалистических фильмов, как раз специально построенных вокруг образа «ребенка-сироты», среди которых следует отметить следующие: «Дети смотрят на нас» (1943), «Шуша» (1946) и «Чудо в Милане» (1951) Де Сики, а также «Германия, год нулевой» (1947) Росселлини» [Borgotallo, 2011: 22]. Неореалистический опыт в значительной мере способствовал развитию исследования отношений детей и взрослых, а также целой череды острейших социальных проблем, с которыми они сталкиваются. В рамках перечисленных фильмов юные персонажи тяжело переживают утрату родственников, а также испытывают необходимость адаптации в новых суровых условиях выживания. Сюжеты этих фильмов изображают судьбу сирот и их стремление найти свое достойное место в этом разрушенном мире (ил. 3).

Итальянский исследователь L. S. Borgotallo утверждает, что образ «ребенка-сироты» играет важную роль и в других неореалистических фильмах того времени [Borgotallo, 2011: 22].



Ил. 3. Актер Ф. Интерленги в роли осиротевшего Паскуале, который по сюжету вынужден работать чистильщиком обуви, чтобы обеспечить себя денежными средствами для выживания.

Кадр из фильма «Шуша» (реж. В. Де Сика, 1946).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QuWii>

Среди таких фильмов автор специально отмечает картину «Рим, открытый город» (1945) Росселлини, в котором группа детей и осиротевший Марчелло наблюдают за казнью Дона Пьетро. В фильме «Пайза» (1946) история строится вокруг встречи американского солдата Джо с маленьким осиротевшим уличным егерем по имени Паскуале [Borgatallo, 2011: 22].

Специально оговоримся, что итальянский неореализм внес значительные изменения в мировое искусство, в рамках которого образ сироты становится одним из важных художественных символов XX века. L. S. Borgatallo справедливо указывает на существенное различие между фигурой сироты в рамках традиций итальянского неореализма и буржуазной литературы

XIX века, среди произведений которой автор упоминает: «Приключения Оливера Твиста» Чарльза Диккенса (1838), «Дэвида Копперфилда» (1850), «Приключения Тома Сойера» Марка Твена (1876), «Две сироты» (1874) Адольфа д'Эннери и Эжена Кормона, «Аня из Зеленых Мезонинов» Люси Мод Монтгомери (1908) [Borgotallo, 2011: 135]. В конце этих произведений главный герой, ранее исключенный из безмятежной реальности, счастливо возвращается в нее.

Помимо этого, в рамках подобного развития сюжета существовали и значительные фильмы XX века, среди которых особо можно выделить идейную канву комедийной драмы Чарли Чаплина «Малыш» (1921). Социальная критика, реалистичные образы жизни обычных рабочих, нищих, бродяг с их сложной судьбой органично сочеталась с комедийными эпизодами и позитивным финалом, имеющим сказочный характер, где Бродягу отпускает полиция, а малыш возвращается к своей финансово-обеспеченной маме. Значительное отличие образов ребенка-сироты в итальянском неореализме заключается в том, что он больше уже никогда фактически не реинтегрируется в окружающий, замкнутый микрокосм, воплощая тем самым квинтэссенцию инаковости, способную подорвать любую закрытую интерпретацию реального [Borgotallo, 2011: 136].

Трагичная судьба итальянских детей-сирот фиксировала новую сторону реальности, утверждая иной взгляд и одновременно предлагая обновленный опыт переживания этой самой реальности. Автор отмечает неореалистический подход как радикально новый способ «опытного восприятия»

мира, новый «жизненный эксперимент», осуществляемый художественными средствами, в котором повторяющаяся мифологема «ребенка-сироты» предстает как мощный символ лиминальности [Borgotallo, 2011: 23]. Именно в рамках этой лиминальности авторы и обращаются к осиротевшему юному герою как к самодостаточной личности, с тяжелой судьбой, которой еще предстоит трансформация, переход во взрослую жизнь. Bert Cardullo, анализируя фильм «Дети смотрят на нас», отмечает особое внимание авторов фильма к судьбе ребенка, к исследованию влияния травмирующей ситуации на его поведение. Автор отмечает, что в фильме причина супружеского разрыва, приведшего к измене жены, так и не раскрывается, В. Де Сика и его сценаристы озабочены исключительно тем, как этот разрыв отразится на маленьком мальчике [Cardullo, 2015: 13].

Показательно, что эта тема в послевоенной Италии отразилась в самых различных видах искусства: литературе, живописи, фотографии и кино. Итalo Кальвино в своих романах «Тропа паучих гнезд» (1947) и «Последним прилетает ворон» (1949) передает агрессивную атмосферу Италии через призму детского взгляда, раскрывая то, как жестокие внешние события негативно влияют на судьбу ребенка. В изобразительном искусстве Ренато Гуттузо фиксирует надежду на изменения и веру в будущее через образ отца, держащего своего ребенка на руках, в картинах «Рокко и его сын» (1960) и «Отец и ребенок» (1966). Художник Габриэле Мукки в картине «Бомбардировка Горлы» (1951) передает ужасы войны, изображая матерей, потерявших своих детей. А в картине «Среди руин» (итал. *Fra le macerie*) (1949) Г. Мукки изображает мать, кормящую

своего грудного ребенка среди руин и горящих зданий, фиксируя продолжение жизни даже в самых ужасающих условиях.



Ил. 4. Дети, работающие в ослином стойле, спят во время перерыва. Фотография «Сиеста в ослином стойле» (фот. Г. Лист, 1949). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.ru/3QuWkv>



Ил. 5. Ребенок в изношенной и порванной одежде из итальянской провинции Сондрио. Фотография «Альпе Кампассио (Сондрио)»

(фот. П. Мерисио, 1969).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/oikum>

Специально отметим, что и фотография этого периода также служила мощным инструментом для фиксации трагических сторон реальности. Луиджи Кроченци в серии фотоснимков «Окраины Рима» (1947) запечатлел повседневную жизнь итальянцев, быт, в котором растут дети. Фотограф Джулиано Боргезан с работой «Нечестная сделка» (1953) обращает внимание на остро социальные темы сиротства и нищеты. В серии «Италия» фотограф Герберт Лист фокусируется на простых людях, их быте. А фотограф Пэпи Мерисио запечатлела портреты простых итальянцев, среди которых были

и дети. Так, в работе «Альпе Кампассио (Сондрио)» (1969) перед зрителем предстает улыбающийся мальчик в изношенной одежде, держащий в руках лохмотья (ил. 4, 5).

### **Юные персонажи в киноискусстве соцреализма: пионеры и «красные дьяволята»**

Переходя к исследованию советского кинематографа, необходимо отметить, что образ ребенка не является феноменом, возникшим абсолютно независимо от социальных обстоятельств, а развивается в рамках широкой художественной и культурной традиции, отражая перемены настроений и взглядов в обществе. Подобная специфика отечественного кинематографа во многом созвучна детским персонажам итальянского неореализма, являющимся ретрансляторами исторических и социальных перемен. Особенность кинематографа раннего соцреализма отразилась в использовании образа ребенка как мощного инструмента формирования и трансляции идей социалистического будущего, демонстрируя «взрослых маленького роста», которые совершают в жизни далеко не детские поступки. Характерно, что более реалистичное изображение детей в искусстве неореализма позже отразилось и в отечественном кинематографе шестидесятых годов XX века в виде смены парадигмы, изучения детского поведения, проблем социализации детей в обществе и т. д.

Кандидат филологических наук, доцент Марийского государственного университета Е. А. Артемьева подчеркивает, что в советском искусстве детство и юность приобрели поистине

культовый статус. Причину такого активного развития подобной тематики она справедливо усматривает в отражении исторического и культурного контекста:

*«Культ детства и юности логично возник из самой мысли, что на смену старому миру явился мир новый, отягченному прежними предрассудками герою – герой молодой, юный» [Артемьева, 2013: 154].*

Цитируемый нами автор уместно упоминает первые известные кинокартины, затрагивающие тему детства:

*«киноочерки хроникальных журналов “Госкинокалендарь” и “Совкиножурнал”, а также фильмы “Красные дьяволята” (1923), “Дитя Госцирка” (1925), “Как Петюнька ездил к Ильичу” (1925), “Золотой мед” (1928), “Приключения Аришки” (1929)» [Артемьева, 2013: 154].*

Известный советский и российский киновед С. Н. Пензин специально отмечает сюжетный контраст в «Кино-Глазе» Дзиги Вертова. Этот контраст намеренно выстраивается между ясной, светлой жизнью пионерского отряда и несчастьями, бедствиями, которые затрагивают судьбы целого ряда персонажей, среди которых:

*«беспрizорники, воришка-коканист, больные туберкулезом (в то время чахотка была неизлечима), сумасшедшие в психиатрической больнице, валютчики, налетчики» [Пензин, 2010: 69] (ил. 7, 8).*

В первой половине XX века авторы соцреализма намеренно транслировали становящемуся новому обществу образы счастья, целенаправленно утверждали оптимистичный путь к достижению будущего, тщательно фиксировали успехи промышленного прогресса, демонстрировали продовольственное изобилие, а также утверждали культ личности.



Ил. 7. Отря́д советских пионе́ров маршируе́т с фла́гом, пересека́я по́ле.

Кадр из фильма «Киноглаз» (реж. Д. Вертов, 1924).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.kinorium.com/14020/>



Ил. 8. Оси́ротевши́я актре́са Фати́ма Гиля́зова в ро́ли Фати́мы в фи́льме о перевоспи́тании де́тей беспрি́зорнико́в в тру́довой комму́нке, занимаю́щейся пчеловодс́твом.

Кадр из несохранившегося фильма «Золотой мед» (реж. Н. Береснев и В. Петров, 1928).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.kino-teatr.ru/kino/movie/sov/13062/foto/1245477/>

Однако следует указать, что в дальнейшем, уже с развитием соцреалистического искусства его авторы все реже решались затрагивать остросоциальные проблемы в искусстве. Подобные тенденции, несомненно, отразились и на детских персонажах в советском искусстве. Е. А. Артемьева поднимает вопрос о том, что в кинообразах юных героев раннего советского кинематографа особенно заметна утрата такого естественного детского поведения как игры. Вместо этого дети начинают заниматься делами, которые, как считает Нусинова, призваны приносить больше пользы. В подтверждение своей мысли Е. А. Артемьева приводит примеры:

«куроводство («Отчаянный батальон», 1933), пчеловодство («Золотой мед», 1928), предотвращение железнодорожной катастрофы («Счастливая смена», 1936), тушение пожаров («Дитя госцирка», 1925). Дети или замещают взрослых, или же учат их правильно жить» [Артемьева, 2013: 155].

Автор отмечает, что киногерои совершают:

«аномальные, совершенно недетские поступки» [Артемьева, 2013: 155].

Однако, далеко не все советские фильмы первой половины XX века изображали юных персонажей просто как взрослых маленького роста. Так, комедийный фильм Татьяны Лукашевич «Подкидыш» (1939) продемонстрировал на экранах обычные, естественные отношения между ребенком и взрослыми, избегая намеренного идеологического напряжения и утверждая именно детский взгляд на мир. Еще одна важная специфика фильма «Подкидыш» заключалась в демонстрации инфантильных взрослых, которые не стеснялись своей нелепости, во многом сохраняя



модели поведения ребенка. Подобные образы использовались для создания оригинальных и комичных ситуаций.

### **Дитя эпохи перемен: образ ребенка в кинематографе советских шестидесятников**

Несомненно, между итальянским и советским искусством в середине XX века присутствует тесная взаимосвязь, отразившая развитие эстетики неореализма в творчестве советских шестидесятников. При этом как художники неореализма, так и писатели «шестидесятники» стремились отразить подлинность окружающего мира. Их произведения наполнены образами повседневной жизни и передают интерес художника и общества к судьбам обычных людей. Исследователь отмечает, что

«авторы “итальянского неореализма” и советской “оттепели” старались установить значимость личности, ценность индивидуального опыта, глубокого психологизма» [Михайлюк, 2024: 37].

Отечественный киновед и публицист А. Е. Воробьева справедливо утверждает, что в кинематографе советских «шестидесятников» проявилась увлеченность достоверностью или «правдой жизни», а специфика «советской новой волны» заключалась в противопоставлении нового киноискусства догматизму соцреализма [Воробьева, 2020: 552]. Обнаружение лирического начала, поэзии, личного опыта авторов фильма является ключом для понимания кинематографа советских шестидесятников.

Помимо неореализма, имели большое значение и авторы «Серебряного века», которые активно делились с «шестидесятниками» своим опытом и знаниями. Также нельзя сбрасывать со счетов

трагедии и победы Великой Отечественной войны, политические решения Н. С. Хрущева, а также явление русского неореализма в литературе начала XX века. Внимание «шестидесятников» к повседневной жизни и быту обычного гражданина, часто «маленького человека», совершенно не способного повлиять на многие эпохальные и масштабные события, но тем не менее продолжающего строить свою жизнь, во многом и стало ответом искусству социалистического реализма, в рамках которого индивидуальность личности, психология человека, его трагедии и переживания, отходили далеко на задний план. В этом контексте специально подчеркнем, что творцы 60-х годов намеренно обращались к важнейшим темам человеческих отношений, тесно связанным с дружбой, любовными переживаниями, отношениями между младшим и старшим поколением. Именно такие

«темы имели слабое значение в контексте государственных событий, но огромное в контексте жизни человека» [Михайлюк, 2024а: 40].

«Шестидесятники» привлекли внимание широкой публики своим увлеченным исследованием судьбы «маленького человека», обычного советского гражданина. Именно так широкая зрительская и читательская аудитория могла найти отражение собственных переживаний в любимых и проникновенных сюжетах и героях фильмов, мультфильмов, картин, театральных постановок, литературных произведений.

Показательно, что образ ребенка в традиции итальянского неореализма в значительной мере перекликается с изображением самобытных юных персонажей в советском искусстве.

Наиболее показательна эта перекличка именно в кинематографе. В итальянском искусстве образ ребенка используется, в том числе, и для развития нового «опытного восприятия» реальности, через детский взгляд на внешние события, а также для динамичного сопоставления мифологемы «ребенка-сироты» с самим итальянским народом, который оторван от своего дома, места рождения, родины, наследия. Упоминавшаяся нами выше Е. А. Артемьева отмечает схожие процессы и в советском художественном опыте, обоснованно утверждая, что

*«часто территория этих произведений становилась местом для иносказания: детско-подростковый коллектив становится моделью для иллюстрации проблем, с которыми сталкивается все советское общество» [Артемьева, 2017: 53].*

Примечательно также, что как в опыте итальянского неореализма, так и в опыте искусства советских «шестидесятников» присутствует общее стремление к запечатлению аутентичной, естественной реальности, а также практически документальный характер познания и фиксации окружающей действительности, героев, которые существуют в ней. Авторы этих явлений в искусстве стремятся к большему психологизму, к активному погружению в индивидуальный, сложный характер героя, в его переживания и травмы, в конечном итоге утверждая в герое произведения личность. Но в то же время присутствуют и различия. Так, если неореалисты параллельно со всеми вышеперечисленными стремлениями искали новые способы «опытного восприятия» реальности, то «шестидесятники» делали это значительно реже, уделяя больше внимания самому человеку, его истории, характеру, направляя свои усилия на исследование личности и личного опыта.

Однако, кроме всего прочего, Е. А. Артемьева подчеркивает, что в сценариях, которые начали разрабатывать советские киностудии к шестидесятым годам, становится особенно заметным влияние темы детства и юности. Эта тема проникает даже в работы, предназначенные куда как для более взрослой аудитории, что свидетельствует о универсальности и значимости этих проблем не только для детей, но и для их родителей. Автор утверждает, что в этот период наблюдается

«общее “омоложение” героев этого десятилетия» [Артемьева, 2017: 51].

В искусстве «шестидесятников» смещается акцент в рассмотрении взрослых героев, для которых характерны детские черты.

И если авторы соцреализма и других направлений отечественного искусства первой половины XX века изображали таких взрослых как инфантильных, так и не сумевших обрести взрослые черты, то «шестидесятники» впервые начинают ценить в этих героях искренность, детскую открытость миру, способность мыслить за рамками и шаблонами социальных и институциональных стереотипов. «Шестидесятники» утверждали значимость личности человека, его индивидуального опыта, переживаний. Поэтому в центре их сюжетов часто фигурируют обычные граждане, у которых нет возможности повлиять на ход истории, определить курс развития страны, но зато в их жизни не менее значимыми становятся события личной жизни. Герои шестидесятников часто сталкиваются с испытаниями дружбы, любви, семьи, а особенно важной темой становится самоопределение. Значимость индивидуального опыта отражается и в возможности самовыражения в искусстве.

Кандидат филологических наук, старший научный сотрудник института русской литературы (Пушкинский дом) Н. А. Прозорова в этой связи специально отмечала позицию О. Берггольц в отношении самовыражения:

«интенцию “выразить себя” она противопоставляла культивируемому соцреализмом принципу “отображения” действительности и подчеркивала, что эти два подхода (выразить и отразить) являются для нее взаимоисключающими» [Прозорова, 2021: 364].

Доктор филологических наук, почетный профессор УрГПУ, заслуженный деятель науки РФ Н. Л. Лейдерман и доктор филологических наук М. Н. Липовецкий специально отмечали значимость борьбы Ольги Берггольц за «самовыражение», которая заметно повлияла на литературу «шестидесятников». Именно это стремление, по их мнению, в итоге

«переросло в лирике “шестидесятников” в исповедальность – особую откровенность и доверительность с читателем» [Лейдерман & Липовецкий, 2003: 123].

Как раз поэтому лирический герой той эпохи столь открыто делился своими отношениями с близкими, конфликтами с друзьями, личными обидами, при этом активно анализировал свои внутренние переживания, подвергая «взыскательному анализу самого себя». С. Н. Пензин отмечает схожесть названий работ «шестидесятника» Г. Ф. Шпаликова: «Я шагаю по Москве», «Я родом из детства», «Ты и я», «Мне двадцать лет» [Пензин, 2010: 72]. Что, по мнению цитируемого нами автора, указывает на стремление Шпаликова обсуждать проблемы молодого поколения от первого лица. Поскольку он представлял кино

не в качестве средства для повествования интересных историй, а в виде способа выразить свои личные размышления и чувства.

В фильме режиссера Э. А. Гаврилова «Кыш и Двапортфеля» (1974) автор делает акцент на школьном опыте первоклассника, особенностях его социализации в коллективе. А в фильме «Сережа» (1960) режиссеры И. В. Таланкин и Г. Н. Данелия используют приемы «субъективной камеры» и внутреннего монолога для утверждения особого взгляда ребенка на окружающий мир. Подобные режиссерские решения существенно усиливают связь между персонажем и зрителем, позволяя последнему не только взглянуть на мир глазами героя произведения, но и понять, о чем именно он сейчас думает. Выдающийся советский актер и режиссер Ролан Быков в своих работах уделял большое значение автономности детского мира, всегда обращал внимание на психологию ребенка, его эмоциональное состояние, процессы формирования мышления. Быков своими работами в значительной мере способствовал укреплению самодостаточности и независимости образа ребенка от образа взрослого человека в культуре и искусстве (ил. 9).

Характерно, что эстетика неореализма, столь тяготеющая к визуализации острогоциальных характеров, вдохновляя «шестидесятников» на новые творческие поиски, во многом способствовала и возникновению так называемого жанра «проблемного фильма», героями которого становились неоднозначные персонажи, в характере и поступках которых присутствовали не только положительные, но и отрицательные качества.





Ил. 9. Актёр Б. Бархатов в роли Сережи, живущего с матерью без отца.

Кадр из фильма «Сережа» (реж. И. Таланкин и Г. Данелия, 1960).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.vokrug.tv/product/show/serezha/>

Схожие и местами достаточно противоречивые персонажи фигурировали как в драматических фильмах «шестидесятников»: «Идиот» (1958) Ивана Пырьева, «Девять дней одного года» (1961) Михаила Ромма, так и в комедиях «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен» (1964) Элема Климова, «Операция "Ы" и другие приключения Шурика» (1965) Леонида Гайдая и других картинах. Позже в отечественном искусстве все чаще стали фигурировать сложные, противоречивые, а оттого и еще более реалистичные герои. Неоднозначные персонажи отражали

сложность природы человека, свойственную реальным людям, демонстрируя, что никто и никогда не является полностью добрым или злым. А возможность изучения противоречивых мотиваций, поступков открывала пространство для различных интерпретаций (ил. 10).



Ил. 10. Актер В. Косых в роли пионера Кости Иночкина совершает проступок, из-за которого его исключают из лагеря, но Костя прячется среди других детей, помогающих ему оставаться в лагере. Кадр из фильма «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен» (реж. Э. Климов, 1964).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QuXze>

Однако к концу 1960-х постепенно исчезает взаимопонимание поколений. Е. А. Артемьева в этой связи специально подчеркивает, что на идеологическом уровне наблюдается конфликт между взрослыми и детьми. Первоначально светлые, полные надежды настроения «шестидесятников» постепенно трансформируются в ощущение разочарования и осознание несбыточных ожиданий. Такая трансформация в свою очередь приводит взрослых к ощущению раздражения по отношению

«к всезнающим, уверенным в собственной правде юным персонажам» [Артемьева, 2013: 157].

Кроме того, подобная напряженность усиливает конфликт между поколениями, вызывая чувства изоляции и непонимания.

Конечно, можно возразить, что такое недопонимание между поколениями часто ведет к поиску новых форм диалога, попыткам понять и принять разные взгляды на жизнь. Но в контексте советского искусства второй половины XX века попытки наладить взаимопонимание все чаще заканчивались еще большим разочарованием и непониманием, фиксируя острую необходимость для обеих сторон в поиске путей к примирению и пересмотру ряда своих убеждений. Одним из ярких примеров такого конфликта является фильм Г. И. Полонского «Доживем до понедельника» (1968), в котором учитель сталкивается со своим учеником, поучающим взрослого «наставника жизни». В те годы многие молодые люди ощущали себя тесно и неуютно в рамках системы взрослого мира, который не предоставлял им шансов для самовыражения и личностного роста, редко учитывал их потребности и желания. Юные персонажи, ранее олицетворявшие надежду на изменения и веру в лучшее будущее, постепенно в произведениях периода «застоя» приобретали все более негативный характер, отражая разочарования «шестидесятников» в итогах периода «оттепели», а также в собственных представлениях о будущем, подчеркивая значительное недопонимание между представителями разных поколений.

Эволюция отношений наставника и его учеников особенно ярко наблюдается в фильме режиссера Г. И. Полока «Республика ШКИД» (1966). Для режиссера эта картина была

полемичным ответом на художественно-смысловые тенденции неореалистической волны. О. А. Ковалов отмечает:

«Позиция неореалиста, как бы “всего лишь” фиксирующего поток жизни – была для него позицией пассивного наблюдателя – тогда как новаторы 20-х призывали к волевому пересозданию реальности» [Ковалов, 2010].

Однако, контекст эстетики неореализма гораздо шире, нежели символическое содержание произведений первой волны итальянских неореалистов. В отличие от популярного явления в итальянском искусстве середины XX века, эстетика неореализма более многогранна и включает в себя не только итальянскую литературу, фотографию, кинематограф, изобразительное искусство середины XX века, но и «русский неореализм» в литературе, а также последующий «розовый неореализм» в Италии, и творчество «шестидесятников» Советского Союза, и интеграцию неореалистических принципов в искусство других стран во второй половине XX века.

Так, «итальянский неореализм» является лишь частью эстетики неореализма, одним из множества явлений, содержащих в себе подобную эстетику. Работы художников-неореалистов Ренато Гуттузо и Габриэле Мукки, режиссеров Федерико Феллини и Микеланджело Антониони, фотографа Марио Джакомелли содержат в себе не документальное и независимое фиксирование реальности, а скорее ее конструирование, предлагая обновленные тенденции эволюции неореалистического искусства. В этом «пересоздании» они находят способ акцентирования личных переживаний героя произведения, авторского «опытного

восприятия» реальности, дополняя реалистическую живопись элементами кубизма и экспрессионизма; внедряя в фильмы элементы сна, внутренний диалог, символизм; используя в фотографии необычные ракурсы, игру с линией горизонта, контрастную обработку фотографий.

Подобные решения свидетельствуют не только о независимом и «объективном» фиксировании реальности, но и о ее конструировании, «волевом пересоздании реальности», которое О. А. Ковалов отмечает в творчестве новаторов искусства начала XX в. При всей полемичности фильма «Республика ШКИД» с итальянским неореализмом как явлением в искусстве, в нем наблюдается эволюция эстетики неореализма. Внедряя «монтаж аттракционов», режиссер Г. И. Полока не идет против неореализма, но продолжает эволюцию эстетики этого направления. Режиссер фильма, акцентируя внимание на остросоциальной теме, активно использует черно-белое изображение (при помощи которого неореалисты стремились сконцентрировать все внимание зрителя на персонажах и изображаемой реальности), а также фокусируется на повседневной жизни детей-сирот, сражающихся за существование как в социуме, так и в суровом мире картины. Используя «монтаж аттракционов», Г. И. Полока подчеркивает субъективный «опыт восприятия» реальности, к чему, собственно, и стремились неореалисты. Режиссер предлагает тенденцию развития и эволюции эстетики неореализма, органично интегрированную в «оттепельное» искусство (ил. 11).



Ил. 11. Группа беспризорных детей, малолетних преступников, живущих в школе интерната для перевоспитания. Кадр из фильма «Республика ШКИД» (реж. Г. Полока, 1966).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.kinorium.com/118257/gallery/>

Во второй половине XX века представители молодого поколения также отразили трагические реалии Великой отечественной войны с ее ужасающими последствиями. Повести «Будь здоров, школьяр» (1961) Булата Шалвовича Окуджавы и «До свидания, мальчики» (1962) Бориса Исааковича Балтера отобразили не столько пафос великого подвига советского народа, сколько личные переживания главных героев,

молодых ребят, оказавшихся в череде сложнейших испытаний. В «Судьбе человека» (1956–1957 гг.) Михаила Шолохова главный герой, потерявший семью в годы войны, сталкивается с судьбой мальчика-сироты, который помогает ему не только найти смысл продолжать жить, но и дарит высокую надежду. А в фильме «Иваново детство» (1962) Андрея Тарковского детская невинность резко контрастирует с ужасами войны, показывая, как военный конфликт разрушает не только собственно жизни, но и весь внутренний мир ребенка.

Ю. Д. Кузин цитирует рецензию В. С. Бушина, в которой подчеркивается, что ребенок осознает свою уязвимость и ходит по тонкой грани между жизнью и смертью. Это знание внушает ему страх, который не удается скрыть даже за кажущимися:

«растерянными словами: “Нервность во мне какая-то”. По плечу ли все это в двенадцать-то лет?» [Кузин, 2008: 3] (ил. 12).

В знаменитом фильме Элема Климова «Иди и смотри» (1985) наивный юноша становится центральным элементом повествования, демонстрируя то, как жестокость войны способна травмировать ребенка, испортить его невинность. Ужасы, с которыми сталкивается шестнадцатилетний парень, представлены с необычайной суворой реалистичностью и эмоциональной глубиной. Флера становится свидетелем сожжения людей заживо, казней, жестокого физического насилия над девушками, что приводит его к глубоким психологическим травмам. Постепенно наивный и романтизирующий события вокруг подросток, сталкиваясь с ужасающей реальностью, становится физически и эмоционально истощенным человеком, лишенным детства.



Ил. 12. Актер Н. П. Бурляев на руинах сожженной деревни в роли осиротевшего в условиях войны Ивана, мать и сестру которого расстреляли, а отец оказался убит на фронте.

Кадр из фильма «Иваново детство» (реж. А. А. Тарковский, 1962).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://babr24.com/?IDE=227104>



Ил. 13. Актер А. Кравченко в роли Флеры Гайшун, пережив тяжелейшие военные испытания, лицом к лицу столкнувшись со смертью и жестокостью, находит свою спутницу из деревни, которую изнасиловали немецкие каратели. Кадр из фильма «Иди и смотри» (реж. Э. Климов, 1985).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QuX83>

Кандидат философских наук, старший преподаватель Высшей школы экономики Р. В. Гуляев, отмечая новизну формы этого фильма, указывает, что для него характерны

«большая роль субъективной камеры, привлечение непрофессиональных актеров, технические новации, создающие псевдодокументальный эффект» [Гуляев, 2022: 101].

Подобные решения, ряд из которых как раз свойственен эстетике неореализма, позволяют не только создать убедительную, аутентичную реальность на экране, но и необыкновенно остро акцентировать переживания главного героя (ил. 13).

Однако за рамками киноискусства, так или иначе посвященного военной теме, также используется множество сюжетов, связанных с детьми в мирной жизни. Продолжается общая тенденция к визуализации глубокого и, к сожалению, неуклонно нарастающего социального недопонимания между поколениями. Так, при анализе сюжета и эстетики фильма Г. И. Полока «Республика ШКИД» (1966) исследователи А. Р. Аракелян и А. Г. Чкнаворян отмечают, что честность,

«благородство, бескорыстие Учителя пробиваются броню цинизма в очертавших душах несчастливых подростков» [Аракелян & Чкнаворян, 2021: 4].

По мнению цитируемых авторов, именно подобные качества позволяют молодому поколению проявить первые признаки высоких чувств, стремление участвовать в полноценной жизни и развиваться в здоровом социальном контексте. В рамках этого процесса происходит зарождение гражданственности и желания вырасти в настоящих личностей в полном смысле этого слова.

Но уже фильмы следующего по хронологии периода в советском киноискусстве фиксируют иные, чаще всего намеренно противоречивые образы. По мнению Е. А. Артемьевой, такие фильмы, как «Дорогая Елена Сергеевна» (1988) Э. Рязанова, «Чучело» (1983) Р. Быкова, «Плюмбум, или Опасная игра» (1986) В. Абдрафитова, в совокупности утверждают общую тенденцию, учитывая независимое друг от друга производство этих фильмов [Артемьева, 2013: 158] (ил. 14).

Также Е. А. Артемьева очень точно подмечает тенденцию и характер изменения образа ребенка в отечественном искусстве:

*«Юные персонажи вызывают не восхищение, а страх: они гораздо pragmatичнее своих родителей и учителей» [Артемьева, 2013: 159].*

В образах указанных персонажей прослеживается наличие крайне сложных и противоречивых черт, включая цинизм, грубость, критичность, категоричность, а иногда даже и жестокость. Все эти характеристики в совокупности формируют новый образ «умного» ребенка, намеренно углубляя пропасть между поколениями и вызывая настоятельную необходимость переосмыслиния их роли в обществе. Поэтому, параллельно с созданием различных комедий про детей «Карантин» (1983), «Утро без отметок» (1984), «Что у Сеньки было» (1984), «Солнце в кармане» (1985), появляется и остросоциальная критика, фиксирующая кризисность и социальную опасность прогрессирующего недопонимания между старшими и младшими поколениями советского общества.



Ил. 14. Актриса К. Э. Орбакайте в роли Лены по сюжету фильма сталкивается в школе с травлей со стороны одноклассников, которые обзывают девочку, безосновательно обвиняют ее в предательстве, крадут ее платье, поджигают чучело, одетое в платье Лены.

Кадр из фильма «Чучело» (реж. Р. Быков, 1988).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QuXCS>

### **Детство как зеркало перемен: от мифа к личности, или вместо заключения**

Одна из возможных перспектив развития современной медиакультуры неразрывно связана с развитием киноотрасли, в том числе, и в рамках направления, в котором с позиций реализма затрагивается детская тема и используются реалистичные образы детей и детства. Эстетика неореализма

представляет собой путь развития более реалистичных, правдоподобных и содержательных сюжетов, характеров и образов, способных по-настоящему помочь детям сформировать мировоззрение, как раз на этапе активного развития их идентичности. В современном медиаконтенте, где доминируют зачастую нереалистичные образы, подход, сформулированный неореализмом и развивавшийся в творчестве советских авторов, становится конкурентной альтернативой. Он способствует формированию у подрастающего поколения критического мышления и эмоциональной грамотности, демонстрируя гораздо более реалистичные нарративы, изображающие подлинные испытания и конфликты, с которыми дети сталкиваются в повседневной жизни.

Активное использование образа ребенка в искусстве XX века представляет собой многогранное и значимое явление не только в отечественном, но и в мировом искусстве. При этом эволюция подобного образа в советском искусстве, как мы и попытались продемонстрировать, имеет тесную и устойчивую взаимосвязь с итальянским неореализмом, существенно повлиявшим на творчество советских «шестидесятников». Духовные стремления и художественные принципы итальянского неореализма, сопоставленные с идейным потенциалом советского искусства эпохи «шестидесятников», действительно демонстрируют множество пересечений, которые отражают близкие по форме и содержанию социальные и культурные контексты двух различных стран, со схожими процессами в области искусства, в частности кинематографа. Акцент на

документальность, значимость личностного опыта героя произведения и автора, стремление к более глубокому психологизму, выстраивание сложных и противоречивых характеров, а также реалистичная демонстрация суровых условий, к которым дети вынуждены адаптироваться, – все это подчеркивает онтологическую взаимосвязь «шестидесятников» с неореалистами.

Подобная тенденция в отечественном искусстве XX века обусловлена насущными требованиями культурно-исторического момента. Развитие соцреализма, отражающего стремления советского народа к светлому будущему, к середине и особенно к концу семидесятых годов XX века утвердило несостоительность этих стремлений. «Шестидесятники», в свою очередь, настойчиво обращались именно к человеку, к глубинам его личности, к его переживаниям, к «маленьким» трагедиям, к повседневному быту, что и позволило в их художественных киноработах не только более аутентично, естественно отразить окружающую реальность, но и намного более глубже понять психологию советского гражданина.

Неоспоримые успехи «шестидесятников», формирование у миллионов советских людей чувства обновленной надежды на светлое будущее, привели к усиленному исследованию сути и потребностей молодого поколения. Как раз в шестидесятые годы активное развитие наблюдается и в области кинематографа о детях, возможно, впервые позволившего взрослым взглянуть на детский опыт, попытаться понять психологию юных персонажей, их эмоции и логику. Параллельно с этим прогрессирует и советский

кинематограф для детей, не только оказавший реальную духовно-нравственную помощь подрастающему поколению в процессах социализации, рассказав о сложностях первого опыта школы, дружбы, взаимодействия с родственниками, но и сформировавший у детей и юношества представления о моральных и нравственных нормах. Междисциплинарные исследования эволюции и трансформации образа ребенка в советском искусстве в контексте творческого взаимодействия с другими странами в XX веке, в частности с произведениями итальянских авторов, открывает возможности не только для формирования общего представления о характере развития отечественного искусства, но и позволяет пролить свет на специфику взаимосвязи современных тенденций эволюции общества и культуры в XXI веке, неразрывно связанных с успехами прошлого.

## Литература

- Аракелян, А. Р., & Чкнаворян, А. Г. (2021). Психологические основы реализации социализирующего потенциала искусства кино в размышлениях философа и искусствоведа. Ученые записки: электронный научный журнал Курского государственного университета, 4(60), 769-779.
- Артемьева, Е. А. (2013). Детские и подростковые образы в советском кинематографе: культ юности и страх перед ней. Вестник Московского университета. Серия 9: Филология, 3, 154-159.
- Артемьева, Е. А. (2017). К вопросу об актуализации образа юного героя в отечественной кинодраматургии 1960-х годов. Вестник Марийского государственного университета, 11, 1(25), 51-54.
- Воробьева, А. Е. (2020). Два направления «новой волны» в советском поэтическом кино 1960-70-х годов. Художественная культура, 4, 542-559.
- Гуляев, Р. В. (2022). Реализм против милитаризма: изображение войны Элемом Клиновым. Этическая мысль, 22(1), 100-111. <https://doi.org/10.21146/2074-4870-2022-22-1-100-111>
- Ковалов, О. А. (2010). Геннадий Полока и его парадоксы. Синематека: информационный портал. Режим доступа: <http://www.cinematheque.ru/post/143318/print/> (дата обращения: 03.10.2025).

- Кузин, Ю. Д. (2008). Мировоззренческие аспекты кинематографа А. Тарковского: символистика фильма «Иваново детство». *Вестник Ивановского государственного энергетического университета*, 1, 1-5.
- Лейдерман, Н. Л., & Липовецкий, М. Н. (2003). *Современная русская литература: 1950-1990-е годы: в 2 т. Т. 1: 1953-1968*. Москва: Академия.
- Мамычева, Д. И. (2008). Теоретико-методологические основания культурологического измерения детства. *Философия права*, 1(26), 77-79.
- Михайлук, Д. П. (2024). Опыт кинематографического сотрудничества итальянских неореалистов и советских шестидесятников. *Мировая и российская наука: области развития и инноваций: сборник научных статей*. Ч. 11(стр. 36-42). Москва: Перо.
- Михайлук, Д. П. (2024a). Эстетика итальянского неореализма в искусстве шестидесятников. *Вестник Саратовской консерватории. Вопросы искусствознания*, 2(24), 40-45. <https://doi.org/10.24412/2618-9461-2024-2-40-45>
- Нефедова, Л. К. (2016). Архетип ребенка как онтологический прототип и энергийно-смысловая форма конструирования понимания детства в искусстве слова. *Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования*, 2(11), 36-40.
- Пензин, С. Н. (2010). Кино и молодежь. *Медиаобразование*, 2, 68-76.
- Прозорова, Н. А. (2021). Поэзология Ольги Берггольц: рефлексия и авторская стратегия. *Проблемы исторической поэтики*, 19(2), 353-372. <https://doi.org/10.15393/j9.art.2021.8482>
- Borgottalbo, L. S. (2011). *Beyond camps: the mythologem of the orphan-child in the Italian Neorealist experience of the 1940s*. Chapel Hill: University of North Carolina.
- Cardullo, B. (2015). Neorealism, history, and the children's film: Vittorio De Sica's *The Children Are Watching Us* Reconsidered. *Filmhistoria Online*, 25(1), 7-17. Режим доступа: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5369018> (дата обращения: 03.10.2025).

### Информация об авторах

Михайлук Дмитрий Павлович – аспирант кафедры истории и теории дизайна и медиакоммуникаций. Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (Россия, 191186, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 18), ORCID: 0009-0009-9377-8965, [mihailukdim@gmail.com](mailto:mihailukdim@gmail.com)

Кадер Амир Святославович – кандидат педагогических наук, доцент кафедры истории и теории дизайна и медиакоммуникаций. Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (Россия, 191186, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 18), ORCID: 0009-0005-9051-6653, [2722306@gmail.com](mailto:2722306@gmail.com)

## CHILDHOOD UNDER THE SCOPE OF TIME: THE 20TH-CENTURY CHILD IN THE AESTHETICS OF NEOREALISM AND SOVIET CINEMA

Dmitry Mikhaylyuk, Amir Kader

**Abstract.** The aim of the research is to identify the evolutionary scenario and the specifics of the transformation of the child's image in Russian art, primarily using Soviet cinema as an example, taking into account the experience of world art development and the connection between the "Sixtiers" and the aesthetics of neorealism. The article analyzes the causes and nature of significant changes in the image of the child in 20th-century art, considering large-scale social, cultural, and ideological transformations. One of the prominent movements that shaped original perceptions of childhood was Italian neorealism, in which the image of the "orphan child" became a symbol of the tragic consequences of historical cataclysms and socio-economic crises. Soviet art, from its very inception, actively used images of young characters. For instance, the films "Kino-glaz" (1924), "The Desperate Battalion" (1933), and "Golden Honey" (1928) presented children as active participants in social life. Children were often depicted as miniature adults, actively involved in labor and patriotic processes. The article shows how, in the 1960s, Russian art, influenced by the aesthetics of neorealism, began to re-evaluate the image of the child. The "Sixtiers" paid more attention to child psychology, themes of socialization, friendship, and growing up. The relevance of studying the image of the child in contemporary art is linked to the need to support and assist children in the process of socialization. Modern cinema about children and for children not only showcases young heroes but also transmits important moral and ethical lessons to them and to society as a whole. The research results have demonstrated that realistic art, which rejects fantastical elements, offers children an experience based on real-life situations, helping them develop critical thinking and emotional perception of the world.

**Keywords:** Soviet sixties artists, childhood, child, new realism, the Soviet art, the Thaw period, society.

### References

- Arakelyan, A. R., & Chknavorian, A. G. (2021). Psychological foundations of the socializing potential of cinema art in the philosopher's and art historian's reflections. *Scientific Notes. Electronic Scientific Journal of Kursk State University*, 4 (60), 1-11. (In Russian).
- Artemieva, E. A. (2013). Children's and Teenagers' images in soviet cinema: the cult of youth and the fear of it. *Bulletin of Moscow University. Series 9: Philology*, 3, 154-159. (In Russian).
- Artemieva, E. A. (2017). On the issue of the actualization of the image of a young hero in the domestic film drama of the 1960s. *Vestnik of the Mari State University*, 11, 1(25), 51-54. (In Russian).



- Borgatallo, L. S. (2011). *Beyond camps: the mythologem of the orphan-child in the Italian Neorealist experience of the 1940s*. Chapel Hill: University of North Carolina Publ.
- Cardullo, B. (2015). Neorealism, history, and the children's film: Vittorio De Sica's *The Children Are Watching Us* Reconsidered. *Filmhistoria Online*, 25 (1), 7-17. Available at: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5369018> (accessed: 03.10.2025).
- Gulyaev, R. V. (2022). Realism against militarism: the depiction of war by Elem Klimov. *Ethical Thought*, 22 (1), 100-111. (In Russian).
- Kovalov, O. A. (2010). Gennady Poloka and his paradoxes. *Cinematheque: Information Portal*. Available at: <http://www.cinematheque.ru/post/143318/print/> (accessed: 03.10.2025). (In Russian).
- Kuzin, Yu. D. (2008). Worldview aspects of A. Tarkovsky's cinematography: the symbolism of the film "Ivan's Childhood". *Vestnik IGEU*, 1, 1-5. (In Russian).
- Leiderman, N. L., & Lipovetsky, M. N. (2003). *Modern Russian literature: 1950s-1990s. In 2 vols. Vol. 1*. Moscow: Akademiya Publ. (In Russian).
- Mamicheva, D. I. (2008). Theoretic-methodological foundations of the cultural dimension of childhood. *Philosophy of Law*, 1, 77-79. (In Russian).
- Mikhaylyuk, D. P. (2024). The experience of cinematic cooperation between Italian neo-realists and Soviet sixties. In Menshikov, I. P. (ed.) *World and Russian science: areas of development and innovation: collection of scientific articles. Part XI* (pp. 36-42). Moscow: Pero Publ. (In Russian).
- Mikhaylyuk, D. P. (2024a). The aesthetics of Italian neo-realism in the art of the 1960s. *Vestnik Saratovskoy Konservatorii. Voprosy Iskusstvovedeniya*, 2 (24), 40-45. (In Russian).
- Nefedova, L. K. (2016). The archetype of the child as an ontological prototype and an energetic and semantic form of constructing an understanding of childhood in the art of the word. *Bulletin of the Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research*, 2 (11), 36-40. (In Russian).
- Penzin, S. N. (2010). Cinema and youth. *Media Education*, 2, 68-76. (In Russian).
- Prozorova, N. A. (2021). The poetics of Olga Bergholz: reflection and authorial strategy. *Problems of Historical Poetics*, 19 (2), 353-372. (In Russian).
- Vorobyova, A. E. (2020). Two directions of the "new wave" in Soviet poetic cinema of the 1960s and 1970s. *Artistic Culture*, 4, 542-559.

#### **Author's information**

Mikhaylyuk Dmitry Pavlovich – PhD student of the Department of History and Theory of Design and Media Communications. St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design (18, Bolshaya Morskaya St., Saint Petersburg, 191186, Russia), ORCID: 0009-0009-9377-8965, [mihailukdim@gmail.com](mailto:mihailukdim@gmail.com)

Kader Amir Sviatoslavovich – Candidate of Pedagogical Sciences, associate professor of the Department of History and Theory of Design and Media Communications. St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design (18, Bolshaya Morskaya St., Saint Petersburg, 191186, Russia), ORCID: 0009-0005-9051-6653, [2722306@gmail.com](mailto:2722306@gmail.com)

**For citation:**

Mikhaylyuk, D. P., & Kader, A. S. (2025). Childhood under the scope of time: the 20th-century child in the aesthetics of Neorealism and Soviet cinema. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4 (13), 52-95. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-52-95](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-52-95)

**УДК 7.01:7.036:7.046.1**

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-96-129](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-96-129)

## **ХУДОЖНИК В ПЛЕНУ ДОЛГА: МИФОЛОГИЧЕСКИЕ СЦЕНАРИИ РЕАЛИЗАЦИИ СВОБОДЫ ТВОРЧЕСТВА В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛЬНОГО КОНФЛИКТА**



**Вадим Токарев,**

Новгородский  
государственный университет  
имени Ярослава Мудрого  
(Великий Новгород, Россия)

**Vadim Tokarev,**

*Yaroslav-the-Wise Novgorod  
State University  
(Veliky Novgorod, Russia)*

ORCID: 0009-0005-2474-8405

e-mail: cathippo@mail.ru



**Наталия Лукьянова,**

Томский политехнический  
университет  
(Томск, Россия)

**Natalia Lukyanova,**

*Tomsk Polytechnic University  
(Tomsk, Russia)*

ORCID: 0000-0003-1186-0404

e-mail: lukianova@tpu.ru

**Для цитирования статьи:**

Токарев, В. Е., & Лукьянова, Н. А. (2025). Художник в плену долга: мифологические сценарии реализации свободы творчества в условиях глобального конфликта. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4 (13), 96-129. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-96-129](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-96-129)

**Аннотация.** Статья представляет новый взгляд на процесс личной творческой эволюции художника в условиях социокультурного катаклизма. Рассматриваются два паттерна поведения человека, попавшего в сложную и травматическую ситуацию. Проводятся аналогии с персонажами древнегреческой литературы, народного фольклора и контекстом народной сказки, авторами описываются детали и процесс разворачивания мифологического нарратива в соответствии с конкретной ролью в ситуации экзистенциального выбора. Особое внимание уделяется описанию социальных, ритуальных и мистических аспектов принятия личностью социальной роли воина. На примере двух выдающихся деятелей художественного авангарда начала двадцатого века Пауля Клее и Андре Дерена демонстрируется путь индивидуальной творческой эволюции и соответствие предложенному авторами механизму классификации. Немецкий и швейцарский художник и график Пауль Клее за время Первой мировой войны нашел свой путь к популярности у зрителя, дистанцируясь от событий войны и социального кризиса, двигаясь в направлении более абстрактных форм изобразительного искусства. В это же самое время фовист Андре Дерен изменил творческую «оптику» под давлением жизненных обстоятельств, разворачиваясь в противоположном своему первоначальному художественному методу направлении – к холодному и отстраненному наблюдению за реальностью в духе неоклассицизма. Аргументация авторов статьи подтверждается искусствоведческим анализом работ художников и уникальными документальными источниками. Цель исследования – проследить трансформацию сознания, оптики и художественно-выразительных средств художника в ситуации глубочайшего кризиса культуры и общества, а также обнаружить связь со скрытым механизмом функционирования мифологических нарративов. Материалы статьи актуальны в связи с текущими социокультурными и политическими событиями в стране и обществе.

**Ключевые слова:** экспрессионизм, фовизм, неоклассицизм, миф, Клее, Дерен, живопись модернизма, социокультурный катаклизм, Одиссей, Гектор, война, оптика художника, трансформация художественного стиля.

«В грязь на солому ляг Улисс и об Итаке  
Печалься и во сне да станет в сотый раз  
Виденьем чувственным окопная клоака»  
[Аполлинер, 2014: 382]



## Миф о трансцендентальном переходе Героя

В рамках народной традиции смена социального статуса человека всегда обозначается как своеобразный выход за рамки локальной реальности, переход в некий потусторонний мир, выход за предел или черту. Обычно это связано с любыми событиями, так или иначе меняющими социальное положение человека: рождение, переход к взрослой жизни, брак, уход на заработки, снаряжение в дальнее путешествие или на фронт и, наконец, смерть. Многие из этих вех человеческой жизни обычно отмечаются определенными обрядами инициации. Цель подобных ритуальных действий состоит в вовлечении человека в общий, традиционный круг социальных отношений. Кроме того, те или иные обряды инициации могут сопровождаться участием и других членов общины. Процесс посвящения, как правило, относительно безопасен, но может оказывать давление на психику человека, проходящего подобные испытания, а также часто сопровождается физическими страданиями и нанесениямиувечий, то есть

«практиками, направленными на социализацию юного населения, в частности, завершающими эту социализацию» [Шкурина, 2011: 61].

В фольклоре и многих сказках герой, уходя в дальнее странствие, часто встречается с магическими потусторонними персонажами, предлагающими ему свою помощь в переходе между миром жизни и смерти, бытия и небытия. Таким образом именно они выступают посредниками в инициации персонажа, в пробуждении его к новой действительности, как правило, существенно отличающейся от обыденной и привычной.

Зачастую эти персонажи могут являться важными референтными персонами для главного героя. Так широко известная по русским сказкам Баба Яга часто представляется покойной родственницей, находящейся в промежутке между мирами жизни и смерти: костяная нога, признаки гниения тела. Известный исследователь мифологии волшебных сказок Владимир Пропп специально подчеркивал особенную важность встречи сказочного героя с этим персонажем:

«Эта избушка – сторожевая застава. За черту он попадет не раньше, чем будет подвергнут допросу и испытанию, может ли он следовать дальше» [Пропп, 2021: 412] (ил. 1).



Ил. 1. В лубке Баба Яга порой предстает в самых неожиданных и воинственных образах.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [click.ru/37juq8](http://click.ru/37juq8)

Для греческой мифологии характерны постоянные возвращения к членам семьи героя, находящимся на удалении, то есть, по сути, в другой реальности, в своеобразном параллельном мире. Так Одиссей постоянно обращается к образу сына Телемаха, а сцена прощания Гектора с женой Андромахой имеет огромное и определяющее значение и поэтому постоянно упоминается в десятках произведений мировой культуры самых различных жанров. Подобные связи выступают соединительным символическим звеном между мирами, непременным условием возможного возвращения героя в свою среду, причем не только в физическом, но и в духовном смысле.

Уход на войну, рекрутование в солдаты в отечественной культуре также представлены как трагические и значительные изменения в социальном статусе человека. Общие признаки трансцендентального перехода прослеживаются здесь и в обрядах прощания, и в совершенно особой песенной культуре («Плач по рекрутке женатом»), и в богатом материале народных пословиц и поговорок («В рекрутину, что в могилу», И. Д. Белов), и в изменяющемся общественном положении домочадцев воина, и в трансформации отношения к ним окружающих [Щербинин, 2004: 1232]. При этом авторы считают, что виной тому не только усложняющиеся материальные условия содержания семьи, но и более глубокие подтексты, напрямую связанные с инаковостью уходящего человека, с его пограничным статусом по отношению к общине и к реальности в целом. Миф, по сути своей, универсален, а потому описывает события с позиции типизации, обобщения происходящих событий до глубинной и значимой

символической основы, потому и ритуализирует описываемое. Причина этого лежит в постоянном и особом внимании мифологического сознания к базовым, повсеместно распространенным «механикам» взаимодействия людей в обществе, корни – в одинаковом устройстве человеческой психики на базовом уровне, не зависящем от разнообразных, крайне изменчивых культурных и временных составляющих. По той же причине один из самых выдающихся шотландских этнографов, антропологов и религиоведов Дж. Фрэзер говорил о магической составляющей мифа, так как, описывая, на первый взгляд, сказочные ситуации, интерпретируя непознаваемую еще (доступными средствами и естественно-научной базой) реальность, механизм мифа очерчивает структуру и устройство человеческой психики, ее возможные ответы на сложные вызовы окружающего мира [Фрэзер, 2011: 768] (ил. 2).

С введением в 1916 году Карлом Густавом Юнгом термина «коллективное бессознательное» восприятие сущности мифа претерпело значительные изменения, особенно в его социокультурном контексте:

«Миф является первой исторической формой символического выражения архетипов коллективного бессознательного, а мифотворчество представляет собой, по сути, трансформацию архетипов в образы и символы» [Галанина, 2013].

Мы, как авторы, выделяем два основных мифологических сценария, паттерна, существующих в отношении к ситуации перехода между двумя реальностями или мирами: миром жизни и смерти, бытием и небытием, близким и удаленным.



Ил. 2. Бюст Фрезера (1922 г.) работы французского скульптора Э. А. Бурделя. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [clck.ru/37juVR](https://clck.ru/37juVR)

Первый паттерн описывает поведение персонажа, проходящего тяжелые испытания реальностью и возвращающегося к исходной точке преобразившимся не только физически, но и внутренне. Сила внутренней изоляции от окружающих событий предопределяет его внутреннее созревание и характер трансформации персонального видения. Второй паттерн предполагает движение героя только в одном направлении, вглубь травмирующей ситуации, описывает все более глубокое погружение в нее, вплоть до окончательного ухода и разрыва с прошлым.

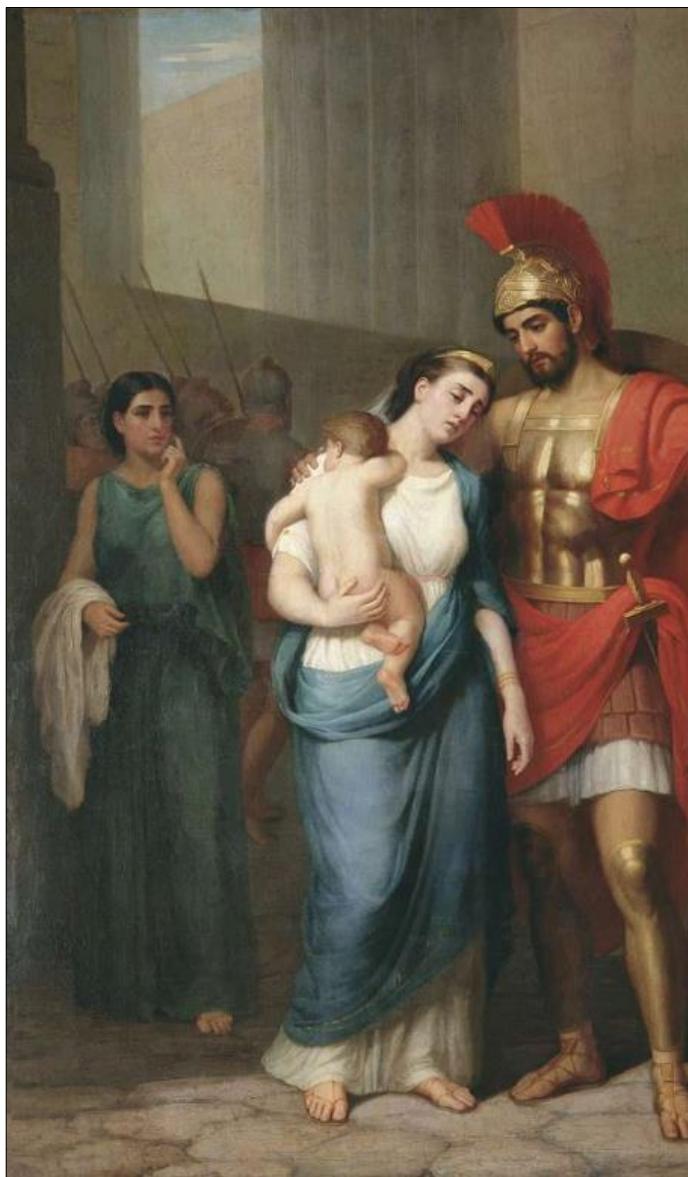
Так Одиссей предстает перед нами из глубины античной литературы, как царь, носитель божественной крови, любимец богини Афины и, как говорят в английском мире, *all round man* – «человек, всесторонне развитый» во всех сферах жизни. Он ловок,

сителен, хитер, предприимчив, и, безусловно, все эти грани этих реальных талантов являются проявлениями его необычайной внутренней, психической силы и стойкости. Неоднократно линия его жизни проходит через испытания «пограничья бытия»: Сцилла и Харибда, остров Полифема, Кирка, встреча с сиренами. Все эти испытания Лаэртид преодолел с помощью богов, природной хитроумности и, не в последнюю очередь, благодаря постоянной памяти о своем сыне, Телемахе, которая фактически представляет собой инкапсулированную идею возвращения в реальность оставленную, на Родину, в Итаку. Улисс по завершении своего путешествия спасается, достойно и с честью прожив все испытания-инициации, организованные для него богами-олимпийцами при «действенном» посредничестве сонма хтонических существ, и это – настоящий образчик героя, сохранившего себя, пусть и изменившегося внутренне, перешедшего в принципиально новое качество.

С другой стороны – Гектор. Наследник троянского трона, совершивший множество ратных подвигов (под его командованием было нанесено поражение тридцать одной тысяче ахейских воинов), одинаково уважаемый за доблесть и союзниками, и врагами, прошедший путь воина до конца, но так и не возвратившийся к жене Андromахе и сыну Астианакту (Скамандрию у Гомера). Трагическая роль героя, а если точнее, паттерна его функционирования, обозначена в завязке нарратива. Этот факт подтверждается постоянными обращениями в мировой поэзии и изобразительном искусстве к сюжету прощания Гектора

с женой и сыном, например, у свердловского поэта Бориса Рыжего, выступившего «голосом» поколения 90-х:

«Он говорил о смерти, о беде,  
о счастьи говорил он и о жизни.  
Герой, он ради завтрашнего дня  
пытал очистить родину от мрака...  
...Как жаль, что не подумал, уходя,  
шелом свой снять, и бедный мальчик  
плакал» [Рыжий, 2018: 399] (ил. 3).



Ил. 3. Постников С. Прощание  
Гектора с Андромахой (1863, масло,  
Государственный музей  
изобразительных искусств,  
Челябинск).

Изображение размещено в свободном  
доступе на платформе:  
[clck.ru/37jwgV](http://clck.ru/37jwgV)

Обреченный трагизм прощания, уверенность в тяжелой судьбе, выпавшей на долю Гектора и его рода также очень легко читаются в работах многих художников: И. Г. фон Даннекера – Прощание Гектора с Андромахой, А. Кауфмана, Б. Веста, Ж. Ресту-мл., Ж.-Ш. Левассера, Ш. де Лафосса, Б. Пикара, из отечественных живописцев – у А. Лосенко, С. Постникова.

При всем при этом герой ни минуты не сомневается в своем предназначении и сакральной необходимости пройти этот путь, следовать вдоль вектора, который приведет его за черту, в небытие, в Аид, или, как принято говорить сейчас, «за ленточку». К тому же Гектор в своем поведении абсолютно последовательно руководствуется принципом, который позже немецкий философ Фр. Ницше обозначит как *amor fati*, что означает

«не хотеть ничего другого ни впереди, ни позади, ни во веки вечные» [Ницше, 2019: 352].

Таким образом мы видим перед собой прототип человека, «унесенного в небытие», своеобразный «архетип воина», не вернувшегося из боя.

Граница, предел, край бытия и реальности привычной в Илиаде также очень хорошо обозначен крепостной стеной Трои, выйти за которую могут только воины, принявшие течение собственной судьбы, причем как коллективной, так и индивидуальной. Для Одиссея же эта граница предстает в виде берега родной Итаки, камни которой он ритуально целует по возвращении домой:

«В грудь Одиссея при виде таком пролилося веселье; Бросился он целовать плододарную землю отчизны» [Гомер, 1986: 270].

В этом смысле мифология очень точна в топографировании реальности, относительно столкновения миров, их пределов и транзитных точек между ними.

Авторы статьи не случайно берут за основу своих рассуждений двух прототипов и как раз именно этих героев древнегреческой литературы. Оба связаны единым контекстом, нарративом, судьбой, а потому все пересечения далеко не случайны. Одиссей и Гектор – участники троянской войны с двух противоборствующих сторон, то есть враги. Существенно дополняет трагизм ситуации убийство Одиссеем Астианакта, сына Гектора. В разоренной Трое он совершает ритуальную казнь отпрыска своего противника, сбрасывая его с крепостной стены.

### **Переживания войны: две архетипические травмы**

Однако, вернемся же в гораздо близкие нам по времени и территории исторические события, а именно – в Европу начала XX века. На фоне массовых забастовок и рабочих волнений, укоренения в массах социалистических идей и, наконец, революции 1905 года в Российской Империи, гнетущая и бурлящая атмосфера перемен заполнила также и все интеллектуальное пространство Европы. По словам Н. Дмитриевой,

«кризис, переоценка ценностей, подрыв стабильности, размывание прежних идеалов, мучительный релятивизм» [Kalitina, 1994: 22]

– все это во многом сформулировало новые экзистенциальные вопросы, в лоб адресованные обществу и его творческой элите.

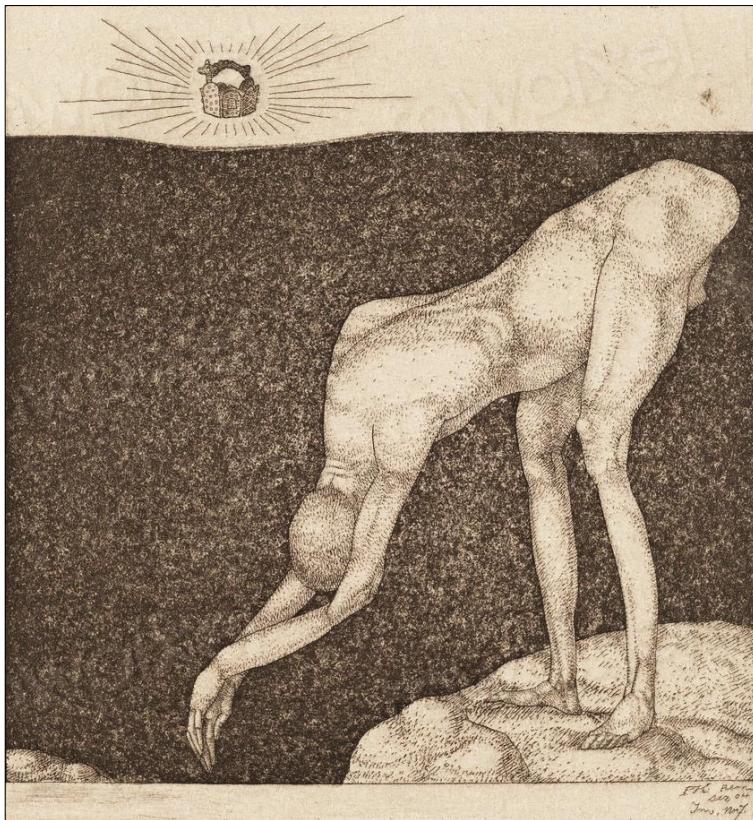
И вот здесь на нашем горизонте возникает фигура Пауля Клее – немецкого и швейцарского художника-авангардиста, экспрессиониста, о котором критики говорили, что он

*«теоретик искусства, критик и педагог. Он также мастер слова, поэт» [Пургин, 2021: 220],*

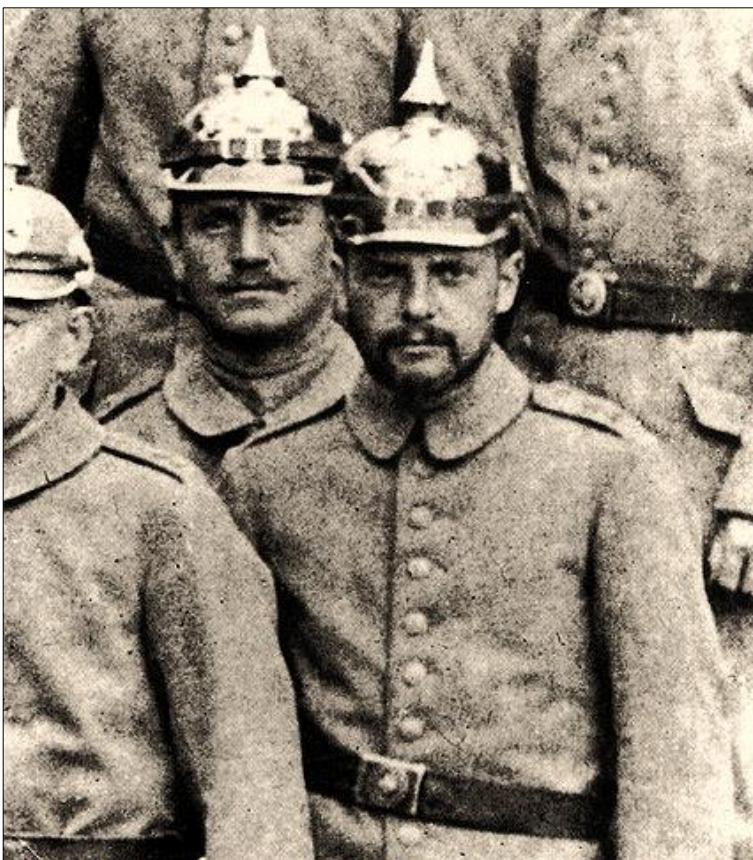
Но, кроме того, он еще и «крестный отец» абстрактного искусства. Клее участвовал в событиях Первой мировой войны, пусть и достаточно косвенно. Немаловажно и то, что он неоднократно высказывался в своих дневниках и непосредственно в живописных и графических произведениях об этой чрезвычайно важной эпохе, когда, по словам У. Шекспира, «мир вывихнул сустав» [Шекспир, 1975: 800] (ил. 4).

В феврале 1916 года Клее, который уже ожидал, что его призовут в армию еще в августе 1914 года, все-таки был признан годным к военной службе. Парадоксально, но он получил свои документы о призывае в тот самый день, когда узнал о смерти немецкого авангардного художника-экспрессиониста начала двадцатого века Ф. Марка, смертельно раненного осколком в Верденской битве. Судя по дневниковым записям, Клее чувствовал, что занимает место своего друга, подобно некой смене караула. Далее художник прошел базовую подготовку в Ландсхуте, а затем, 20 июля, был переведен во Второй резервный пехотный полк в Мюнхене. Для него это означало непосредственную подготовку к действительной службе на фронте (ил. 5).

В августе его неожиданно отправили на склад в подразделение резерва пилотов в Шлайсхайме.



Ил. 4. Клее П. Монархист (1904, офорт, Национальная галерея искусств, Вашингтон). Отношение П. Клее к власти было очевидно еще до Первой мировой. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [clck.ru/37k22W](http://clck.ru/37k22W)



Ил. 5. Клее в пикельхельме (1916). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [clck.ru/37k2Tv](http://clck.ru/37k2Tv)

Вскоре после этого он обнаружил, что с помощью влиятельных друзей его отец сделал все, чтобы освободить его от службы на фронте. После смерти Ф. Марка, А. Вайсгербера (1878–1915 гг.) и других художников баварский король приказал демобилизовать мюнхенских художников. Таким образом, не в последнюю очередь благодаря своему другу Марку Клее в итоге так и не пришлось отправляться на фронт. 16 января 1917 года его снова перевели, на этот раз в летнюю школу в Герстхофене, где он работал казначеем до конца войны. Казалось бы, война мало повлияла на него [Partsch, 2015: 36]. Но именно в 1915 году художник записал в своем дневнике:

«Я давно носил в себе эту войну. Вот почему внутренне это меня не касается» (перевод – Токарев Вадим) [Partsch, 2015: 31].

В это время Клее, помимо всего прочего, также художественно трактовал тему войны. Среди его работ за период с августа по декабрь 1914 года известны двенадцать названий, включая «Смерть на поле боя». Рисунок интересен в первую очередь тем, что сохраняет figurative черты при своей общей abstractности и экспрессивности. Показательно, что рисунок «Смерть за идею» был опубликован рядом со стихотворением австрийского поэта Георга Тракля (1887–1914 гг.), известного своей оригинальной авторской поэтикой, в журнале *Zeit-Echo. Ein Kriegs-Tagebuch für Künstler* и посвящен его самоубийству. После сражения под Гродеком Тракля

«отправляют в Краковский госпиталь, где 3 ноября 1914 года он предпринимает вторую попытку, которая на этот раз удалась» [Войтенкова В.А., & Киричук Е.В., 2020: 81].

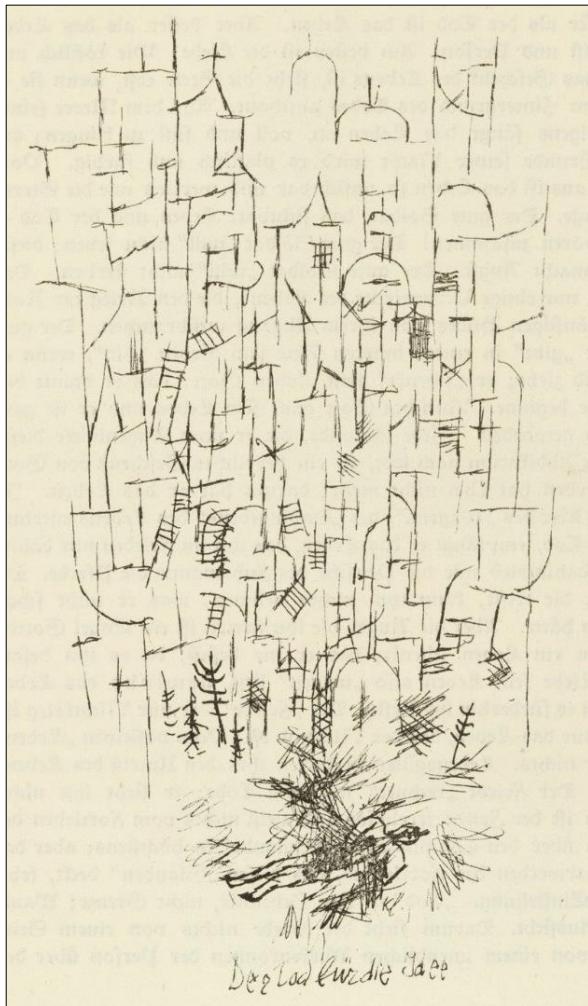
Одновременно абстрактное и выразительное искусство Клее вызвало положительные отзывы читателей либерального толка и заложило первый камень в фундамент его будущей популярности. Тракль был одним из первых экспрессионистов, поддержавших войну, но впоследствии все-таки не выдержал её груза [Partsch, 2015: 32].

Впоследствии художник намеренно дистанцировался от фигуративного подхода к иллюстрации подобных сюжетов, комментируя этот свой шаг следующим образом:

*«Вы оставляете здесь и сейчас и вместо этого переходите к тому, что может быть тотальным утверждением. Абстракция... Чем ужаснее этот мир (как, например, сегодняшний), тем абстрактнее наше искусство, тогда как счастливый мир создает искусство здесь и сейчас»* (перевод – Токарев Вадим) [Klee, 1992: 951].

Тем не менее подобные взгляды художника не были в полной мере оценены публикой, а наибольшей популярностью пользовались его тунисские акварели – солнечные, яркие и сочные (ил. 6).

К концу 1915 года Клее уже отказался от использования темы войны в своих картинах, пусть даже и в очень абстрактной форме. Отметим, что парадоксальным образом успех к этому живописцу пришел во время службы в армии несмотря на то, что он хотел, чтобы его творчество воспринимали именно как решительный отказ от войны. По нашему мнению, необычайный успех Клее был основан на двух факторах. Во-первых, положительная реакция публики на изменение его стиля в 1916 году побудила его продолжать работу в нефигуративном направлении. Во-вторых, важную роль в этом сыграли и экономические причины.



Ил. 6. Клее П. Смерть за идею (1915, литография, Нью-Йоркский музей современного искусства (МоМА), Нью-Йорк).

Отклик Клее на самоубийство

Георга Тракля.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [clck.ru/37k3H5](http://clck.ru/37k3H5)

Прибыль от растущего производства оружия для войны увеличила покупательную способность состоятельных людей, которые должны были вложить свой капитал, чтобы он однажды разом не потерял своей ценности. Поразительным образом абстрактное искусство только выиграло от этого факта [Partsch, 2015: 37]. Немецкий историк искусства, писатель, почетный профессор истории искусств Отто Карл Веркмайстер видел в этом

«точку, в которой современное искусство связало свои руки с “буржуазной” культурой» (перевод – Токарев Вадим) [Werckmeister, 1981: 87].

Также он отмечал, что

«Клее действительно был обязан своей карьерой художника войне, к которой, как он считал, он повернулся спиной – просто потому, что он повернулся к ней спиной?» (перевод – Токарев Вадим) [Werckmeister, 1981: 87].

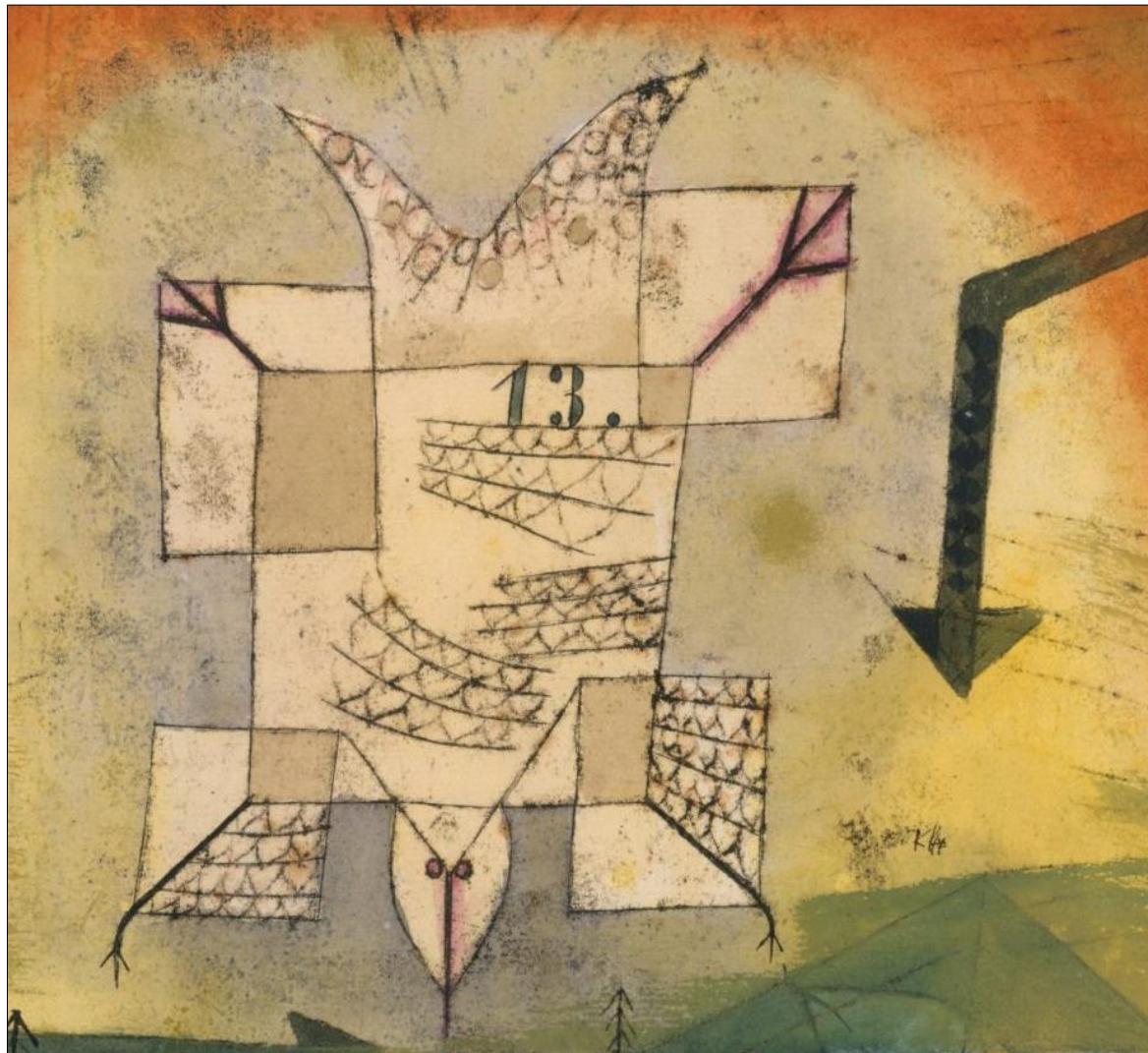
Идея полета, которая долгое время была в голове Клее, лишь значительно углубилась после того, как он был переведен в летную школу. «Крылатый герой» был третьим из его изобретений в 1905 году, и он пометил эту гравюру следующим образом: «Герой с крылом». Наделенный от природы «одним крылом», он вбил себе в голову, что ему суждено летать, и именно это стало его падением. В своем дневнике он написал:

«Этот человек, который, в отличие от божественных существ, родился только с одним ангельским крылом, прилагает неустанные усилия, чтобы летать. Тот факт, что при этом он ломает себе руки и ноги, не мешает ему оставаться верным своей идее летать» (перевод – Токарев Вадим) [Klee, 1992: 585].

Он часто рассказывал о своем видении полета в дневнике, а в 1915 году, все еще пытаясь отмежеваться от войны, писал:

«Чтобы выбраться из руин, мне пришлось летать. И я полетел» (перевод – Токарев Вадим) [Klee, 1992: 952] (ил. 7).

Французский художник Андре Дерен прошел тяжелейшие испытания Первой мировой войны, участвовал в сражениях в Шампани, на Сомме, под Верденом, в горах Вож. Был ошибочно похоронен в статье журнала «Действие», в память о нем немецкий поэт, прозаик-экспериментатор и анархист К. Эйнштейн даже успел написать элегию. Однако художник выжил и даже не был тяжело ранен [Андре Дерен, 2020].



Ил. 7. Кlee П. Падающая птица (1919 г., акварель, Метрополитен-музей, Нью-Йорк).

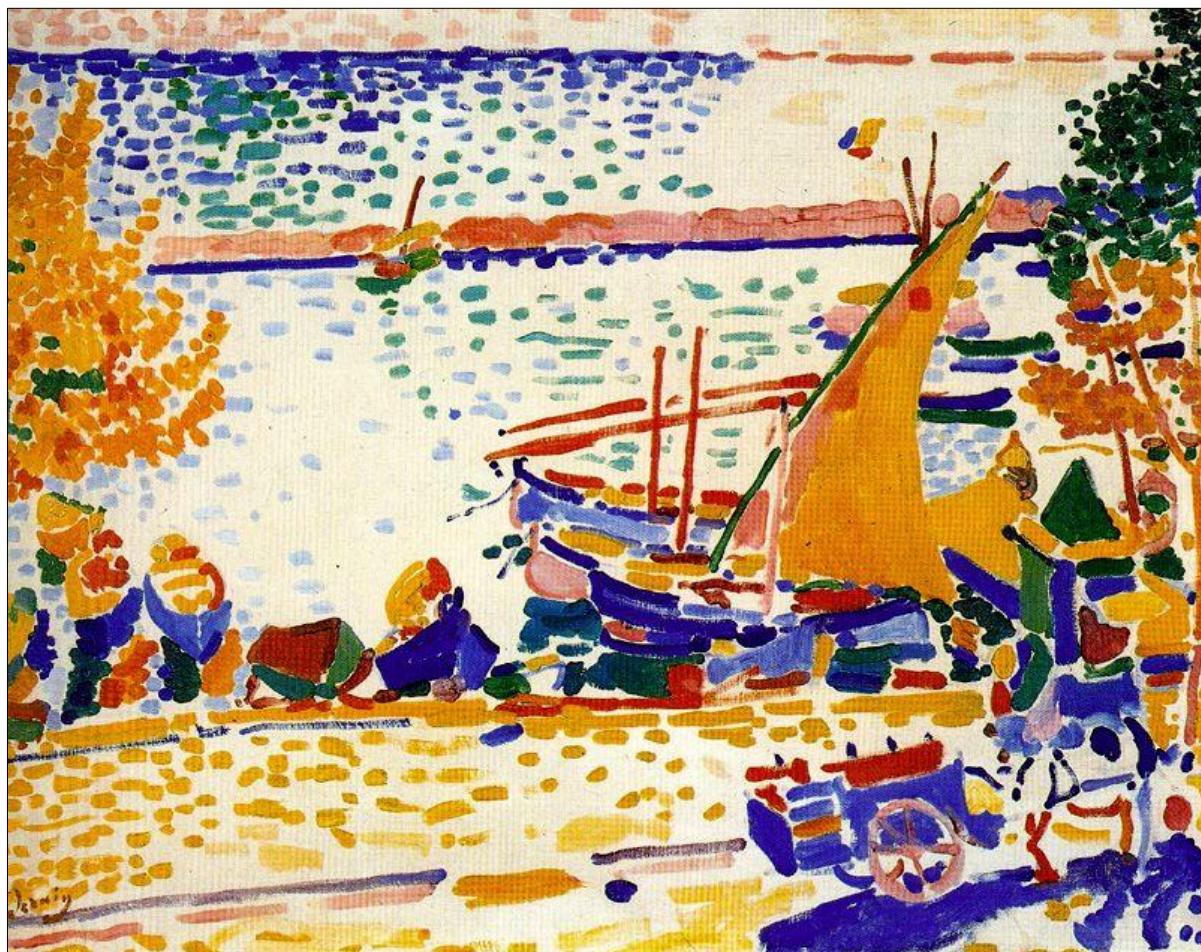
Что же это за номер на «фюзеляже» птицы? Номер эскадрильи, борта?

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [clk.ru/37k3fS](http://clk.ru/37k3fS)

По свидетельствам очевидцев, годы службы изменили его видение, а впечатления от боевых действий колossalно повлияли на его творчество.

В начале своего творческого пути художник работал с чистой и светлой, яркой палитрой, практически отрицающей присутствие тени. В своих письмах к Морису Вламинку, живописцу-фовисту и писателю, он подчеркивал, что во многом влияние на него оказали климатические условия Кольюра – южного приграничного

французского города на берегу Средиземного моря [Derain, 1993: 296]. Это очевидно по легкому и звонкому аппликационному стилю его работ того времени: «Порт Коллюр» (холст, масло, 1905, 72×91 см), «Лодки в Коллиуре» (холст, масло, 1905), «Порт в Коллиуре» (холст, масло, 1905, 59.5×73.2 см, ил. 8). Это также можно проследить и по другим работам, выполненным уже в Гавре: «Порт Гавра» (холст, масло, 1905, 59×73 см), «Просушка парусов» (холст, масло, 1905, 82×101 см).



Ил. 8. Дерен А. Порт в Коллиуре (1905, масло, Центр Жоржа Помпиду, Париж).

Пока ты молод и отчаянно дик, такой подход к письму очаровывает.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QT6K2>

Новое видение окружающей реальности фовист принес и на север Франции. Таким образом, можно предполагать, что не конкретные условия климата, а некое внутреннее изменение, резкий сдвиг творческого восприятия подтолкнул его к изменению творческой техники. Влияние коллег тоже не стоит недооценивать: о своей близости к Ван Гогу и его художественному подходу Дерен сообщал Вламинку [Derain, 1993: 296]. Художник активно использовал творческое пространство своих произведений

*«как убежище от неприятного окружения точно так же, как Анри Руссо»* (перевод – Токарев Вадим) [Brodskaia, 1981: 19],

очень любимый им за непосредственность и искренность его фантазмов.

С приближением Первой мировой войны подспудные напряжения в обществе стали намного более ощутимыми, а это, в свою очередь, значительно усилило воздействие на художников, как на самую чувствительную часть социума.



Ил. 9. Дерен (слева) и Вламинк (справа) – коллеги и друзья с длинной и сложной историей отношений.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
[clck.ru/37k7KK](http://clck.ru/37k7KK)

Интуитивное предчувствие приближающихся глобальных катаклизмов в европейском обществе довольно рано проросло в сознании художников модернизма. Так за несколько лет до масштабной военной катастрофы в Европе Дерен указывал в письмах ко Вламинку:

«Чем дальше я захожу, тем более одиноким становлюсь. Я боюсь быть полностью заброшенным» (перевод – Токарев Вадим) [Brodskaia, 1981: 16] (ил. 9).

Тристан Тцара, поэт-сюрреалист, отмечал, что ни фовисты, ни унанимисты

«не были способны глубоко оценить трансформацию мышления, предвещавшую грядущие военные потрясения и последовавшие за ними социальные преобразования. Течение истории находило отклик в их природной чувствительности. По сути, они были полуслепыми орудиями незримых сил своего времени» (перевод – Токарев Вадим) [Sutton, 1959: 12].

В 1912 году Дерен написал «Натюрморт с черепом» (холст, масло, 71.8×119.2 см), выполненный в аллегорическом жанре *vanitas* [Ванитас, 2020]. Мрачные и приглушенные тона, череп на переднем плане, свеча в центре композиции, все это не просто привычные объекты натюрморта в таком жанре, но очень тонкое предчувствие надвигающегося на Европу глобального катаклизма. Желание посвятить себя изучению наивного искусства, детского творчества, о котором художник сообщал в письмах другу и коллеге Вламинку, отошло на второй план под давлением внешних обстоятельств. Его сменили тягостное наблюдение за происходящими событиями да размышления о бренности земной жизни. Гастон Диль – французский критик и историк искусства в одноименной работе

о художнике также отмечал его замкнутость и депрессивность, временами даже переходящие в отчаяние [Diehl, 1964: 94].

Однако буквально накануне военной катастрофы атмосфера композиций Дерена стала

«все более угрожающей, фигуры были просто манекенами, подчиняющимися какой-то роковой силе» (перевод – Токарев Вадим) [Brodskaia, 1981: 25].

Особенно различима эта смена изобразительного языка в работе «Суббота» 1913 года: застывшие силуэты будто вырезанных из дерева манекенов, противоречивость почти рембрандтовского величия поз, подсмотренных в обстановке буржуазного быта, иконографически идентичные лики моделей. По напряжению и наэлектризованности атмосферы можно заподозрить грядущие драматические события в декорациях обыденной жизни (ил. 10).



Ил. 10. Дерен А. Суббота (Субботний день) (1912-1913, масло, Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина, Москва). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QT6sY>.

Еще очевиднее для зрителя происходящее на холсте в работе «Портрет неизвестного, читающего газету» (холст, масло, 1911–1914, 163 × 97,5 см): 1 августа 1914 года ознаменовалось началом Первой мировой войны, но еще за некоторое время до этого газеты уже пестрели мрачными предзнаменованиями (ил. 11).



Ил. 11. Дерен А.  
Портрет неизвестного,  
читающего газету  
(Шевалье X)  
(1914, масло,  
Государственный  
Эрмитаж,  
Санкт-Петербург).  
Неизвестный,  
изображенный Дереном,  
прочёл известия  
о начале  
Первой мировой войны...  
Изображение размещено  
в свободном доступе  
на платформе:  
<https://clck.ru/3QT7Mt>

Обескураженный бледный буржуа в кресле, с согнувшимся пополам выпускком *Le Journal* в мертвенно-белых безвольных пальцах – это собирательный портрет европейского общества на пороге вступления в масштабнейший вооруженный конфликт. Дерен, ведомый инстинктивным чутьем, вероятно осознавал, что

«для двадцатого века, для нового мира, который не за горами <...> непреодолимой проблемой станет само буржуазное существование, которое скоро подвергнется прямой угрозе» (перевод – Токарев Вадим) [Sutton, 1959: 31].

Позиция Дерена относительно войны и службы была безропотной и однозначно антигероической. Она сильно отличалась от настроений того же Франца Марка или же Макса Бекмана, немецкого экспрессиониста, великолепно ухватившего социальную и политическую проблематику эпохи. Об этом, сохраняя холодно-отстраненную интонацию, он не раз говорил в письмах, рассуждая о героизме на фронте:

«хорошо образованный молодой человек, глупый и холодный, растение, без проблем растущее в цветочном горшке истории. <...> Глухой ко всем добродетелям и порокам, но все равно потерянный, он бросается навстречу смерти от отчаяния, что никогда не поймет красоту, любовь, жизнь...» (перевод – Токарев Вадим) [Lee, 1991: 52].

Или же в другом месте он специально отмечал, что

«просто нужно ждать и надеяться на возможность еще раз увидеть тех людей и те вещи, которые наполняют человеческое сердце» (перевод – Токарев Вадим) [Lee, 1991: 52].

Тяга к жизни, ее энергия сопротивления небытию возникают в форме признания в письме Вламинку, направленного прямо из окопов Верденской мясорубки:

«Я не хочу делать ничего, кроме портретов, настоящих портретов с руками и волосами; это настоящая жизнь!» (перевод – Токарев Вадим) [Lee, 1991: 56].

Показательно, что погружение в ситуацию предельного напряжения чувств и мыслей только лишь многократно усилили интерес художника к феномену человеческого сознания и ко многослойной семантике визуального образа. Дерен указывал тогда, что у него

«есть несколько мыслей о том, что должно волновать художников: только неизвестное. Больше не надо техники, то есть больше никаких средств выражения, цветов, линий и так далее, кроме того, что необъяснимо» (перевод – Токарев Вадим) [Lee, 1991: 53].

Однако настоящий переворот сознания, качественным образом трансформировавший подход Дерена к самой концепции живописи, безусловно, произошел уже во время самой Первой мировой войны. Так признанный авторитет в области изучения творческого наследия Андре Дерена из Великобритании Джейн Ли далеко не случайно намекает на влияние французской культуры, описывавшейся пропагандой в классических терминах, в противовес «варварской» немецкой. Другое воспоминание описывает сюжет о том, как художник

«увидел подаренные Кайботтом картины импрессионистов, висящие в Лувре сразу после войны: “Я был поражен, когда увидел импрессионистов, выставленных в Лувре рядом с Рембрандтом, Рубенсом, Веласкесом, Ватто, Пуссеном, Рафаэлем. Они выглядели, конечно, как работы маленьких девочек-полухудожниц...”» (перевод – Токарев Вадим) [Lee 1991: 60].

Показательно, что интерес Дерена к художественным экспериментам во время войны заметно поутих: потому,

отказавшись от радикальных авангардных приемов репрезентации, он обратился к работе в рамках классической традиции. Свою внутреннюю художественную трансформацию он в то время описывал так:

«Я думал, что никогда не смогу рисовать после всего этого: никому это не было бы интересно» (перевод – Токарев Вадим) [Arnason & Mansfield, 2009: 264].

В своем послевоенном тексте о сущности живописи под названием «De Picturae Rerum» Дерен рисовал материальную природу, которая подвластна трансцендентному духу. В этом видении мастер предстал персоной, необычайно чувствительной к движениям этого вселенского духа, побужденной писать изменения света на формах явленного мира. Дерен специально объяснял, что именно сознание

«достоинство света побуждает человека оживлять в нем формы своей мысли» (перевод – Токарев Вадим) [Lee, 1991: 63].

Концепция реальности Дерена в этом случае достаточно близка к платоновской, как раз в том виде, в котором она описана в знаменитом диалоге «Тимей». Так символистские концепции военного времени, омрачавшие интеллектуальную юность художника, уступили место свободе познания окружающего мира, свободе действия в нем, посвящению в загадки и тайны космоса (в оригинальном значении этого слова), то есть почти платоновской модели. Следует указать, что объединение дереновской метафизики и художественной практики открыло богатейшее поле для экспериментов. Стоит обратить внимание хотя бы на следующий его тезис:

«я не являюсь объектом, который можно выразить напрямую» (перевод – Токарев Вадим) [Lee, 1991: 64]!

Безграничное пространство поиска и интерпретации визуального образа, когда за означаемым скрывается целая череда означающих. Наблюдение за подобной живописью – всегда сродни путешествию по зеркальному лабиринту, пребыванию в пространстве полной неопределенности и заинтересованного поиска. И такая метафора совершенно неслучайна,

«Дерен последовательно брал свои композиции из семнадцатого и начала восемнадцатого веков, когда само падение света имело семиотическое значение жизни или смерти» (перевод – Токарев Вадим) [Lee, 1991: 65] (ил. 12).



Ил. 12. Дерен А. Стол у окна (1912, масло, Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина, Москва). Мотивы старых итальянских мастеров живописи у Дерена. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QT7q2>

В то же самое время межвоенный период творчества художника оценивается порой диаметрально противоположными эпитетами. Так Анри Матисс, отец-основатель фовизма, в письме основателю Художественного музея Санта-Барбary (Калифорния, США) Райту С. Лудингтону в 1940 году относительно Дерена указывал, что

«он превзошел все, что делал раньше, и достиг глубины чувств, полноты формы и завершенности стиля, которые уникальны в истории современной живописи» (перевод – Токарев Вадим) [Charles, 2002: 184].

Один из крупнейших критиков и теоретиков американского неоавангарда 30–60-х годов Клемент Гринберг в «The Nation» в 1944 году писал о Дерене:

«Его технические достижения – это не просто вопрос ловкости: они настолько сильны и глубоки, что вобрали в себя некоторые черты, присущие гению» (перевод – Токарев Вадим) [Charles, 2002: 199].

Джозеф-Эмиль Мюллер, искусствовед, резидент Национального музея Люксембурга же, наоборот, информировал читателей о том, что Дерен

«обращался к болонской и голландской школам семнадцатого века, Пуссену, Коре и художникам Древнего Рима; но, взяв за образец старых мастеров реализма, он ослабил свои собственные творческие способности и убедительную силу своей живописи» (перевод – Токарев Вадим) [Muller, 1967: 162].

Зададимся же закономерным вопросом. Что это, как не бегство от опостылевшей свободы репрезентации раннего модернизма, времени, закончившегося кошмарами глобальной деструкции не только смыслов, но и миллионов человеческих жизней?

Примечательно, что об императивном характере мифа в своём эссе «Миф как высказывание» заявлял и французский философ, представитель структурализма, исследователь семиотики Р. Барт, отмечая, что

*«отталкиваясь от конкретного понятия, возникая в совершенно определенных обстоятельствах, он обращается непосредственно ко мне, стремится добраться до меня, я испытываю на себе силу его интенции» [Барт, 2019: 351].*

Таким образом философ признавал универсальные свойства мифа применительно к описанию реальности и его скрытые механизмы воздействия на человека. Современный уральский исследователь А. Лобок в своей «Антропологии мифа» говорит о предметной культуре, то есть, в том числе, и об изобразительном искусстве, как о продукте

*«некоего человеческого действия, некоего демиургического творческого процесса, который совершается человеком, влекомым мифологическими ориентирами» [Лобок, 1997: 110].*

### **Стрелковая ячейка для художника, или вместо заключения**

В этой статье мы попытались более пристально рассмотреть наиболее значимые, по нашему мнению, аспекты личной мифологии двух художников, переживших масштабный кризис общества и культуры начала двадцатого века, разрешившийся страшной междуусобной враждой европейских народов. Оба мастера прошли через экстремальные экзистенциальные опыты, качественно изменившие их внутренние творческие механизмы. Так через художественную работу нам явилась метафизика

внутренних миров Пауля Клее, сформировалось холодное наблюдение за внешней действительностью Андре Дерена. По сути, два противоположных взгляда: модернистская абстракция и неоклассицизм портретов и многофигурных композиций, разгорающийся внутренний огонь и гаснущее под порывами ветра пламя свечи. Два человека, два архетипических образа реакции на глубочайшую травму войны, предельно различные и уравновешивающие, а потому как минимум равноценные по своему эффекту. Две творческие вселенные, пересекающиеся в небольшом пространстве Европы эпохи модернизма, ведь

«Творчество в культуре – если это подлинное творчество <...> – невзаимозаменямо» [Лобок, 1997: 66]!

Именно так и выглядит, на наш взгляд, крайняя субъективизация художественной репрезентации, через грани которой мы только и можем постичь как духовные, так и творческие настроения европейского общества даже спустя сотню лет.

### **Литература**

- Андре Дерен – представитель радикального направления в искусстве: биография и лучшие картины художника (2020, 23 июля). *Very important lot: сайт*. Режим доступа: <https://veryimportantlot.com/ru/news/obchestvo-i-lyudi/khudozhenik-andre-deren-kartiny-biografiya-tvorchestvo> (дата обращения: 28.10.2025).
- Аполлинер, Г. (2014). *Нетерпение сердец: избранная лирика*. Москва: Эксмо.
- Барт, Р. (2019). *Мифологии*. Москва: Академический Проект.
- Ванитас – жанр искусства, заставляющий зрителя задуматься о неизбежности смерти. (2020, 24 ноября). *Very important lot: сайт*. Режим доступа: <https://veryimportantlot.com/ru/news/blog/zhanr-vanitas> (дата обращения: 28.10.2025).
- Войтенкова, В. А., & Киричук, Е. В. (2020). Мотив сумерек в лирике Г. Тракля. *Филологический вестник Сургутского государственного педагогического университета*, 3, 78-83. <https://doi.org/10.26105/PBSSPU.2020.2020.3.012>

- Галанина, Е. В. (2013). Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры: монография. *Научная электронная библиотека*. Режим доступа: <https://www.monographies.ru/173> (дата обращения: 28.10.2025).
- Гомер (1986). *Одиссея*. Москва: Художественная литература.
- Лобок, А. М. (1997). *Антропология мифа*. Екатеринбург: Банк культурной информации.
- Ницше, Ф. (2019). *Антихрист. Ессе Ното. Сумерки идолов*. Москва: АСТ.
- Пропп, В. Я. (2021). *Исторические корни волшебной сказки*. Санкт-Петербург: Питер.
- Пургин, С. (2021) «Юмористический космос» Пауля Клее и его темпоральные основания. *Логос*, 31(6), 217–240.
- Рыжий, Б. Б. (2018). *Здесь трудно жить, когда ты безоружен: стихотворения*. Москва: Зебра Е.
- Фрэзер, Дж. (2011). *Золотая ветвь*. Москва: АСТ, Астрель.
- Шекспир, У. (1975). *Избранные произведения*. Ленинград: Лениздат.
- Шкурина, Т. Г. (2011). Инициация как социальная практика. *Вестник Самарского государственного университета*, 4(85), 60-65.
- Щербинин, П. П. (2004). Отражение повседневной жизни солдатских семей в русском фольклоре в XIX в. *Вестник Тамбовского государственного технического университета*, 10(4-2), 1231-1234.
- Arnason, H. H., & Mansfield, E. C. (2009). *History of modern art*. London: Pearson.
- Brodskaia, N. (1981). *Andre Derain*. New York, Leningrad: Aurora Art.
- Charles, E., & Pierce Jr. (2002). *Pierre Matisse and his artists*. New York: Pierpont Morgan Library.
- Derain, A. (1993). *Lettres à Vlaminck: Suivies de la correspondance de guerre*. Paris: Flammarion.
- Diehl, G. (1964). *Andre Derain*. New York: Crown Publishers.
- Kalitina, N. (1994). *Andre Derain: a painter through the ordeal by fire*. Bournemouth: Parkstone Press Ltd.
- Klee, P. (1992). *The diaries of Paul Klee, 1898–1918*. Berkeley: University of California Press.
- Lee, J. (1991). *Derain*. New York: Universe Publ.
- Muller, J. E. (1967). *Fauvism Praeger world of art series*. New York, Washington: Frederick Praeger.
- Partsch, S. (2015). *Klee*. Bratislava: Taschen.
- Sutton, D. (1959). *Andre Derain*. London: Phaidon Press Limited.
- Werckmeister, O. K. (1989). *The making of Paul Klee's career, 1914–1920*. Chicago, London: University of Chicago Press.

### Информация об авторах

Токарев Вадим Евгеньевич – аспирант кафедры философии и социологии, старший преподаватель, Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0009-0005-2474-8405, [cathippo@mail.ru](mailto:cathippo@mail.ru)

Лукьянова Наталия Александровна – доктор философских наук, доцент, директор Школы общественных наук. Национальный исследовательский Томский политехнический университет (Россия, 634050, Томск, пр. Ленина, 30), ORCID: 0000-0003-1186-0404, [lukianova@tpu.ru](mailto:lukianova@tpu.ru)

## AN ARTIST IN CAPTIVITY: MYTHOLOGICAL SCENARIOS OF CREATIVE FREEDOM IN A GLOBAL CONFLICT

**Vadim Tokarev, Natalia Lukyanova**

**Abstract.** The article presents a new perspective on the process of personal creative evolution of an artist in the context of a sociocultural cataclysm. It examines two patterns of behavior in a person who finds themselves in a complex and traumatic situation. The author draws parallels with characters from ancient Greek literature, folk folklore, and the context of folk tales, and describes the details and process of unfolding a mythological narrative in accordance with the chosen role in a situation of existential choice. The article is relevant in light of current sociocultural and political events in the country and society. Attention is paid to the description of the social, ritual, and mystical aspects of the individual's acceptance of the social role of a warrior. The example of two prominent artists of the early twentieth century, Paul Klee and André Derain, demonstrates the path of individual creative evolution and its alignment with the proposed classification mechanism. During the First World War, the German and Swiss artist and graphic artist Paul Klee found his way to popularity among the public by distancing himself from the events of the war and the social crisis, moving towards more abstract forms of visual art. At the same time, the Fauvist artist André Derain changed his "optics" under the pressure of his life circumstances, turning in the opposite direction to his original artistic method, towards a cold and detached observation of reality in the spirit of neoclassicism. This argument is supported by art historical analysis of the artists' works and unique documentary sources. The purpose of this research is to trace the transformation of the artist's consciousness, optics, and artistic means of expression in the context of a profound cultural and societal crisis, and to identify the connection with the hidden mechanisms of mythological narratives.

**Keywords:** expressionism, fauvism, neoclassicism, myth, Klee, Derain, modernist painting, sociocultural cataclysm, Odysseus, Hector, war, artist's optics, transformation of artistic style.

## References

André Derain is a representative of the radical movement in art: biography and the artist's best paintings (2020, July 23). *Very important lot: website*. Available at: <https://veryimportantlot.com/ru/news/obchestvo-i-lyudi/khudozhnik-andre-deren-kartiny-biografiya-tvorchestvo> (accessed: 28.10.2025). (In Russian).

- Apollinaire, G. (2014). *The impatience of hearts: selected lyrics*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- Arnason, H. H., Mansfield, E. C. (2009). *History of modern art*. London: Pearson.
- Bart, R. (2019). *Mythologies*. Moscow: Akademichesky Proekt Publ. (In Russian).
- Brodskaya, N. (1981). *Andre Derain*. New York, Leningrad: Aurora Art.
- Charles, E., & Pierce Jr. (2002). *Pierre Matisse and his artists*. New York: Pierpont Morgan Library.
- Derain, A. (1993). *Lettres à Vlaminck: Suivies de la correspondance de guerre*. Paris: Flammarion.
- Diehl, G. (1964). *Andre Derain*. New York: Crown Publishers.
- Frazer, J. (2011). *The golden bough*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Galanina, E. V. (2013). Myth as reality and reality as myth: mythological foundations of modern culture. *Scientific Electronic Library*. Available at: <https://www.monographies.ru/173> (accessed: 28.10.2025). (In Russian).
- Homer (1986). *The Odyssey*. Moscow: Khudozhestvennaya Literatura Publ. (In Russian).
- Kalitina, N. (1994). *Andre Derain: a painter through the ordeal by fire*. Bournemouth: Parkstone Press Ltd.
- Klee, P. (1992). *The diaries of Paul Klee, 1898-1918*. Berkeley: University of California Press.
- Lee, J. (1991). *Derain*. New York: Universe Publ.
- Lobok, A. M. (1997). *Anthropology of myth*. Yekaterinburg: Bank of Cultural Information Publ. (In Russian).
- Muller, J. E. (1967). *Fauvism Praeger world of art series*. New York, Washington: Frederick Praeger.
- Nietzsche, F. (2019). *The antichrist. Ecce homo. Twilight of the idols*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Partsch, S. (2015). *Klee*. Bratislava: Taschen.
- Propp, V. Ya. (2021). *The historical roots of the fairy tale*. St. Petersburg: Peter Publ. (In Russian).
- Purgin, S. (2021) Paul Klee's humorous cosmos and its temporal foundations. *Logos*, 31(6), 217-240. (In Russian).
- Ryzhy, B. B. (2018). *It's difficult to live here when you're unarmed*. Moscow: Zebra E Publ. (In Russian).
- Shakespeare, W. (1975). *Selected works*. Leningrad: Lenizdat Publ. (In Russian).
- Shcherbinin, P. P. (2004). Reflection of the everyday life of soldiers' families in Russian folklore in the 19th century. *Bulletin of Tambov State Technical University*, 10(4-2), 1231-1234. (In Russian).
- Shkurina, T. G. (2011). Initiation as a social practice. *Vestnik SamGU*, 85, 60-65. (In Russian).
- Sutton, D. (1959). *Andre Derain*. London: Phaidon Press Limited.
- Vanitas is an art genre that makes the viewer think about the inevitability of death. (2020, November 24). *Very important lot: website*. Available at: <https://veryimportantlot.com/ru/news/blog/zhanr-vanitas> (accessed: 28.10.2025). (In Russian).

- Voitenkova, V. A., & Kirichuk, E. V. (2020). The motif of twilight in G. Trakl's poems. *Word. Text. Context*, 3, 78-83. <https://doi.org/10.26105/PBSSPU.2020.2020.3.012> (In Russian).
- Werckmeister, O. K. (1989). *The making of Paul Klee's career, 1914-1920*. Chicago, London: University of Chicago Press.

### **Author's information**

Tokarev Vadim Evgenievich – Postgraduate Student of the Department of Philosophy and Sociology, Senior Lecturer. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0009-0005-2474-8405, [cathippo@mail.ru](mailto:cathippo@mail.ru)

Lukyanova Natalia Aleksandrovna – Doctor of Philosophy, Associate Professor, Director of the School of Social Sciences. National Research Tomsk Polytechnic University (30, Lenin Avenue, Tomsk, 634050, Russia), ORCID: 0000-0003-1186-0404, [lukianova@tpu.ru](mailto:lukianova@tpu.ru)

### **For citation:**

Tokarev, V. E., & Lukyanova, N. A. (2025). An artist in captivity: mythological scenarios of creative freedom in a global conflict. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(13), 96-129. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-96-129](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-96-129)

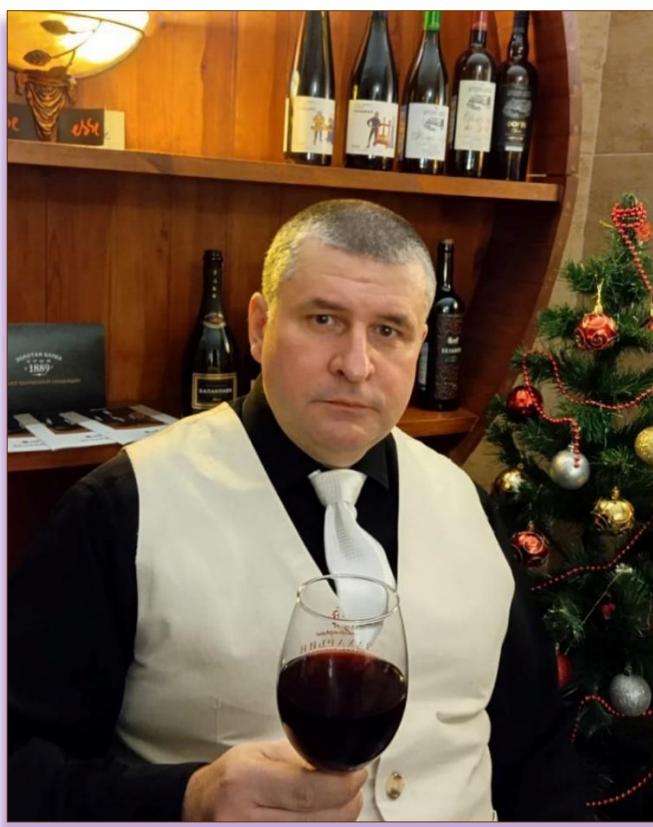
# дело вкуса: впечатления коносьера

**УДК 7.046.1:82.1:663.1(510)**

5.7.8. Философская антропология, философия культуры

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-131-162](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-131-162)

## ДРАКОНЫ БЕЗ ВИНА: МИФОПОЭТИКА КИТАЙСКОГО ЦЗЮ-ДАО



**Олег Шевченко,**

Крымский федеральный  
университет  
имени В. И. Вернадского  
(Симферополь, Россия)

**Oleg Shevchenko,**

*V. I. Vernadsky Crimean  
Federal University  
(Simferopol, Russia)*

ORCID: 0000-0002-1362-2875

e-mail: skilur80@mail.ru

### Для цитирования статьи:

Шевченко, О. К. (2025). Драконы без вина: мифопоэтика китайского цзю-дао. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 131-162. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-131-162](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-131-162)

**Аннотация.** Статья посвящена системному мифопоэтическому анализу феномена вина в китайском менталитете. Для исследования привлекается массив русскоязычной литературы, в которой особое внимание уделяется специфике восприятия вина в китайской семиосфере, мифологии и литературе. Автор приходит к заключению, что в настоящее время материала для полноценной мифопоэтической аналитики этой проблемы еще крайне мало, а тот, что имеется, грешит серьезными аберрациями, связанными с трудностями перевода культурных стандартов Китая на русский язык. Ключевая проблема заключается в нечувствительности китайских авторов к тонкостям отличия самогона, водки, фруктовых ликеров от собственно

виноградного вина. И хотя технически в китайском языке уже больше двух тысяч лет имеется четкое отличие между ними, но указанным аспектом пренебрегают поэты, писатели, философы, искусствоведы, предпочитая в своих произведениях употреблять термин «цзю». В прямом переводе это означает «алкоголь», но, по устоявшейся традиции, на чем настаивают и, собственно, китайские авторы, его следует переводить именно как «вино». Хотя в русском языке от употребления понятия, например, «хлебное вино» в отношении водки давно отошли. Автору настоящей статьи по косвенным признакам (в частности, по характеру опьянения, а также с учетом традиций поэтов отдельных эпох и т. д.) удалось определить ряд текстов китайской культуры, которые с определенной вероятностью относятся к виноградному вину. Именно на их основе была осуществлена попытка реконструкции мифопоэтики китайского виноградного вина. Китайская мифопоэтика игнорирует вкус и аромат вина, концентрируясь преимущественно на цвете. Большую роль в этом играют мифы лунарного цикла, связь с которыми у китайского вина прослеживается напрямую, а это непосредственно выводит исследователя на мифопоэтику бессмертия, временных циклов, поиска тонкой грани между жизнью и смертью.

**Ключевые слова:** мифопоэтика, вино, поэзия о вине, мифопоэтика Китая, китайское вино, китайские мифы, лунарные мифы, китайское виноделие.

Прекрасное виноградное вино в излучающем свет кубке.  
Поэт Ван Хань, эпохи Тан [Хо, 2020: 65].

## Неизведанная страна «винного дракона» с «лунным» характером

Стоит царства китайского чарка вина,  
Стоит берега райского чарка вина.  
Горек вкус у налитого в чарку рубина –  
Эта горечь всей сладости мира равна  
[Хайям, 2023].

У современного человека постоянно на слуху монструозные, буквально архетипические «бетонные» блоки: *французское вино, итальянское каберне, рубиновый цвет вина* и т. п. Но ведь кроме Европы есть и другие регионы нашей обширной планеты, но в отношении них в массовом сознании – настоящая эпистемологическая пустошь. Впрочем, сегодня любитель супермаркетов и знаток моды сможет назвать чилийские или

австралийские вина. Но что он сможет сказать насчет мифов, поэтики, символов, образов по этому поводу? Кенгуру как символ вина? Франциско Писсаро как культурный герой «винного цикла»?

Конечно же нет, наша память сразу же выплеснет наружу эллинского Диониса или римского Бахуса, еще более образованные люди вспомнят Вакха и Сатиров, легенды о пьяном циклопе и хитроумном Одиссее... Но отчего же так беден наш культурный багаж? Неужели во всем мире нет и не было ничего достойного, что связано с вином? Было, да еще как! В нашей предыдущей статье мы затронули мифопоэтику Шумера, Египта и Хеттии, а в рамках настоящего материала обратимся к Китаю (ил. 1).



Ил. 1. GaudiBuendia. Виноградный дракон. О китайском вине, как и о драконах, мы знаем очень мало, а если что вдруг и услышим, то рискуем получить не какую-то объективную информацию, но лишь очередную порцию красивых мифов...

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QNqrK>

В настоящее время китайский рынок винограда – как это ни покажется странным – первый в мире. Всего Поднебесная производит около тринадцати миллионов тонн винограда в год. Для сравнения:

«Италия – примерно 8 миллионов тонн в год, [...] США – около 7 миллионов тонн, [...] Испания – порядка 6 миллионов тонн, [...] Франция – более 5 миллионов тонн» [В какой стране выращивают виноград, 2024],

а рекорд России – чуть более 900 тысяч тонн [Орехова, 2025]. Но при этом в Китае свыше восьмидесяти процентов винограда – это столовый виноград и только менее двадцати процентов – виноград, предназначенный для производства вина. Отсюда и довольно удивительная картина: страна занимает первое место по производству винограда и только десятое по потреблению вина.

Опять же для сравнения:

«США – 33,3 млн гл; Франция – 23 млн гл; Италия – 22,3 млн гл; Германия – 17,8 млн гл; Великобритания – 12,6 млн гл; Испания – 9,6 млн гл; Россия – 8,1 млн гл; Аргентина – 7,7 млн гл; Португалия – 5,6 млн гл; Китай – 5,5 млн гл» [Опубликован список стран, где пьют больше всего вина, 2025].

Показательно при этом, что спад идет в целом ряде стран, но самый большой, буквально рекордный, зафиксирован в Китае, где уровень потребления вина упал на девятнадцать процентов. Что касается не потребления, а производства вина, то Китай занимает пятнадцатое место в мире (Россия удерживает 12 место, уступая, правда, даже Румынии) [Wine Producing Countries, 2025] (ил. 2).



Ил. 2. Карта винодельческих районов в современном Китае (© Cellar.Asia).

Как видно, в Китае винодельческая география крайне разнообразна,

а потому имеет очень серьезный терруарный потенциал.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QNqsM>

Приведенные нами выше сухие цифры свидетельствуют, что вино в Китае не является основным напитком, более того, сами китайцы не считают его своим верным спутником, предпочитая вину более крепкие настойки, национальные виды водки и пиво. А если и хотят обратиться к вину, то опять отдают предпочтение фруктовым вариантам в ущерб виноградному напитку. По мнению исследователей, на долю виноградного вина

приходилось менее пятнадцати процентов рынка [Зеленин, 2019], и эта доля постоянно падает.

Поистине удивительный факт для страны, где процессы брожения на основе дикого винограда, риса и меда с добавлением ароматных трав были зафиксированы еще девять тысяч лет назад [Виноделие Древнего Китая, 2018]. Устойчивые традиции изготовления вина из собственно винограда отсылают нас на три тысячи лет назад [Черный, 2010], а постоянным спутником любого мужчины алкоголь в Китае стал, начиная как минимум с эпохи династии Тан (VII-X век нашей эры). Тайна раскрывается достаточно просто: далеко не все то, что в литературе о Китае называется «вином», именно вином и является.

### **Вино из хризантемы или бараньего мяса: или немного о специфике китайского Цю-виноделия**

Цюй (曲 – «песня», «изгиб»), дацюй (大曲 – водка, настоянная на дрожжах), сяоцюй (小曲 – то же, что цюй), чэнцюй (陈曲 – буквально «старая песня»), тэцюй (特曲 – буквально «особенная песня»), тоуцюй (头曲 – буквально «изгиб мозга»), байгань (白干 – «гаоляновая, хлебная водка»), е (液 – «жидкость»), чунь (醇 – «чистейшее вино», «крепкое вино»), лао цяо (老窖 – «старый погреб»), цяцю (家酒 – «домашнее вино»), лаоцю (老酒 – «выдержанное, рисовое вино»), шаоцю (烧酒 – «крепкая водка», также «рисовая, пшеничная, гаоляновая водка»), чэнцю (陈酒 – «выдержанное, старое вино») [Сянсинь, 2021: 14].

Международная организация по виноградарству и виноделию в 1973 году постановила, что

«вином является напиток, полученный исключительно в результате полного или частичного спиртового брожения целого или дробленого свежего винограда или виноградного сусла. Его крепость в процентах от объема должна составлять не менее 8,5 % об.» [12 месяцев, 12 резолюций: определение вина, 2024].

Указанное определение появилось не просто так. Например, под словесным прикрытием «вина» потребителю мог быть запросто предложен яблочный алкогольный напиток «сидр», а также и другие алкогольные напитки, где наряду с виноградом бродили иные фрукты. Да и в русском языке слово «вино» в своих архаических формах достаточно многогранно: это может быть и самогон, и водка («хлебное вино»), и сливовая наливка, и много что еще... Кстати, в нашем отечественном словоупотреблении слово «вино» получило один единственный пищевой смысл только благодаря жесточайшей государственной регламентации; в последнем варианте соответствующего закона под вином понимается

«пищевая алкогольная сельскохозяйственная винодельческая продукция, произведённая исключительно в результате полного или неполного брожения целого или дроблённого свежего винограда или свежего виноградного сусла и разрешённая к розничной продаже на территории Российской Федерации» [Федеральный закон от 27.12.2019 г. № 468-ФЗ «О виноградарстве и виноделии в Российской Федерации», 2019].

В представлениях каждого настоящего китайца существует иероглиф «Цзю», который охватывает весь спектр национальных китайских алкогольных напитков. Более того, в древнем и средневековом Китае этим иероглифом обозначали и лечебные, и наркотические, и галлюциногенные препараты [Хо, 2020: 28-29]. В зависимости от того, с каким иероглифом взаимодействует «Цзю», становится ясно, о каком именно алкогольном напитке идет речь. При этом сами китайцы, пишущие для русскоязычной аудитории, считают вполне правомочным переводить «Цзю» именно как вино, не проводя принципиальной, существенной, метафизической,

если угодно, онтологической разницы между крепчайшей водкой, созданной на основе зернового злака, или легким красным вином, созданным из винограда [Ци & Ван, 2018] (ил. 3).



Ил. 3. Древнекитайский рисунок (художники династии Цин, возможно, авторство принадлежит Даи Цюйхэн). Все способы для изготовления алкоголя хороши: и виноград, и гаолян.

В первом случае получается путаоцю (то, что мы называем вином), а во втором – байцю (крепкий самогон на основе зернового злака, а сейчас очень качественная водка).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/hICeB>

Обилие вариантов изготовления алкогольных напитков, которые, с точки зрения китайских авторов, описываются понятием «вино», просто поражает. К слову сказать, сюда же относятся и рисовая водка, и водка из гаоляна (особого злака). Причем порой это и очень крепкие, и крайне сладкие напитки: как знаменитые желтые вина. Но делают алкогольные напитки (и раньше, и сейчас) из яблок, киви, фиников, кокоса, бетеля, личи, граната, груши, мандаринов и сахарного тростника, добавляя к ним или вовсе беря за основу и цветы, такие как османтур, хризантема или жасмин [Ци & Ван 2018: 73, 78-80]. Но и это еще

далеко не все. Креативные китайцы проводили самые разные эксперименты с различной степенью брожения молока от разных животных. Но самым удивительным было вино династии Сун, считавшееся наивысшим по вкусовым качествам: янгаоцзю (брожение на основе проса и... молодой баранины) [Ци & Ван 2018: 71]. О таких банальностях, как «вино» с использованием сосновой смолы, сосновых иголок, перца вперемешку с грантом [Ци & Ван 2018: 68-70], не стоит и упоминать. Повторимся, что вся номенклатура этих напитков, где есть приставка «Цзю», переводится на русский язык исключительно как «вино».

Разумеется, в этом же ряду находится и вино, собственно, из винограда – путаоцзю, но как-то особенно его не выделяют, перечисляя в длинном ряду обычных фруктовых алкогольных напитков. Хотя по всем мировым и российским стандартам, только слово *путаоцзю* может быть заслуженно переведено как «вино». Но в разговорной речи китайцы игнорируют все тонкости наименований, все скопом называя «цзю» [Сун, 2016: 121]. Вслед за подобным словоупотреблением переводчики используют архаизацию русского понятия «вино» для передачи наполнения термина по смыслу употребления, а не по качеству закладываемых в него смыслов. Хотя стоит отметить, что регулярно отмечаются и попытки найти точки соприкосновения алкогольных традиций Китая и России, нащупать точные варианты передачи идей и значений специфических терминов [Ли, 2023]. Но все равно досадное непонимание отличий виноградного вина от самогона из проса приводит к существенным ошибкам, например при сравнении поэзии двух миров, хотя для Средних веков

эта разница не существенна, в веке двадцатом подобные отличия уже принципиальны [Сю, 2020].

### Цзю-дао: путь алкоголя для благородного мужа

Иероглиф «вино» означает «соответствовать»,  
то есть «соответствовать добру и злу в характере человека».

Еще один вариант – «производить»,  
то есть «производить как восхитительное так и зловещее»  
[Сю. Цит. по Сун, 2015: 262]

В Китае все, как известно, определяет ритуал. Не явились исключением и алкогольные напитки, которые прошли долгий путь: от средства насыщения духов до инструмента, открывающего поэту всю многогранность его таланта, от знака милости вана до проверки друга в нравственном смысле этого слова (ил. 4).

Цзю-дао – путь как познание особой сущности мира, дорога, которая присуща только мужчинам (причем лучшим из них), на самом деле далеко не прост. В нем тесно и причудливо переплетаются как даосские, так и конфуцианские доктрины. Иногда их можно развести, иногда – лишь указать на преимущественное влияние той или иной системы отношения к реальности. Приведем этапность и последовательность цзю-дао [Ци & Ван, 2018: 42-43]. «Чжун» – не ждать и не иметь пристрастия к алкоголю: когда алкоголь отсутствует, нужно не думать о нем, а когда имеется в наличии – не жадничать и «не оставлять на потом». «Хэ» – спокойствие, гармония, беспристрастность: когда имеется алкоголь, необходимо уметь его пить, но надо уметь его и не пить, когда пьют все.



Ил. 4. Восемь бессмертных пьют вино («Ба Сянь Цзуй Цзю» 八仙醉酒, неизвестный автор). Пиршество эпохи Чжоу: застольные игры, состязания, так называемые «винные приказы». Но любая деталь – от формы сосуда до техники игры – строго регламентирована и всегда находится под бдительным присмотром избираемого сообществом начальника застолья.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/fLSAC>

Необходимо употреблять алкоголь так, как будто ты его не пьешь: не пьянять, не терять разум, не скатываться в распущенность, не идти на поводу толпы, общественного мнения или друзей.

Объединяя эти два этапа, необходимо достичь состояния Чжунхэ, когда алкоголь не влияет на твое тело, душу, разум, волю, привычки.

«Ли» – ритуал, все должно быть привержено ритуальности, направленной на гармонию и порядок. Потому принятие чарки алкоголя не исключение, а, наоборот, повод еще более ужесточить ритуал, сделать его еще более совершенным, сопрягая с дао. Как это сделать? Тут уместно вспомнить мудрого Юй Юэ:

«С точки зрения конфуцианской морали, использовать вино для подношения предкам, для заботы о стариках, для оказания уважения гостям – это и есть путь добродетели, Путь Вина» [Юй. Цит. по: Сун, 2015: 261].

В терминологии конфуцианства для этого пути необходимо обратить внимание на три алкогольных аспекта, содержащихся в ключевых конфуцианских понятиях этики:

«Цзин» – уважение к гостю, другу, начальнику, которым полагался лучший алкоголь, поданный в рамках строгих ритуальных форм, будь то в праздник или же в пространстве повседневности;

«Хуань» – спокойная, светлая радость без громких криков, она подразумевает питие алкоголя не по принуждению, но в силу особого состояния души в соответствии с физическими, духовными и финансовыми возможностями;

«И» – нельзя выходить за рамки дозволенного, нельзя забывать о своем статусе и статусе сотрапезника, необходимо соответствовать моменту принятия алкоголя в социальном, моральном и даже физиологическом смысле.

Разумеется, выше мы предложили некий идеал, к которому следует стремиться, но реальность довольно часто преподносила многочисленные возможности его искажения:

«Показательно в этом смысле застолье, организованное основателем династии Хань императором Гао-цзу (206–195 до н.э.) для своих подчиненных. Историк так описывает это мероприятие: “Винопитие продолжалось в течение целого дня и никто не смел шуметь из страха быть наказанным за непочтительность. Тогда Гаоцзу сказал: “Сегодня я наконец понял, что значит быть императором”. Здесь распитие вина с еще большей очевидностью

предстает не как веселое времяпровождение – ведь гости не смели даже повышать голос! – а как утверждение социального статуса участников – отсюда и ощущения новоиспеченного императора, который проведя безупречно такую огромную церемонию, продемонстрировал всем свою силу и власть и сам в них убедился» [Фань, 1961: 340].

Алкоголь открывает в человеке самые разные стороны его души, а то, что человек прячет от всех и от себя, после определенной дозы алкоголя непременно выходит наружу: радует или ужасает окружающих.

### **Путаоцю: ветер и поток винных искр в яшмовой Луне**

Прекрасно виноградное вино в кубке из белой яшмы,  
Намереваемся выпить, (но) пина побуждает к бою.  
Захмелев, уснем на поле браны, господин, не нужно смеяться,  
Испокон веков ходили в военные походы, немногие вернулись домой  
[«Два стихотворения в жанре цы о Лянчжоу» Ван Ханя, 2023].

Виноградное вино было известно в Китае еще девять тысяч лет назад, о чём мы указывали несколько выше, но позднее его вытеснили алкогольные напитки из проса и гаоляна. Виноград и виноградное вино были вновь открыты китайцами в эпоху Хань (III в. н.э.), когда победоносные генералы с территории современного Узбекистана привезли в Поднебесную виноградную лозу. Но в эпоху Хань виноградное вино было уделом лишь небольшого круга аристократов и считалось не просто элитарным, а сверхэлитарным напитком, буквально настоящей экзотикой. Первый импульс к своему большему распространению виноградное вино получило лишь в эпоху Тан (VII-X вв. н.э.), а второй – во времена монгольской династии Юань (XIII-XIV вв. н.э.)

[Хо, 2020: 68-69]. Затем снова наступила регрессия, сопровождавшаяся вытеснением вина иными алкогольными напитками, и наконец третья волна взрывного интереса к виноградному вину зафиксирована уже в восьмидесятые годы XX века, а сейчас намечается спад интереса. Однако само виноградарство не исчезало, просто в периоды упадка виноград выращивался в эстетических или столовых целях (ил. 5).



Ил. 5. Рисунок винограда в китайской традиционной технике гунби.  
Китайцы очень любили виноград, его подавали на стол, его заизюмливали и добавляли в напитки для брожения, им любовались, он традиционно был предметом высокой эстетики.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/HpIUA>

Во времена всплесков интереса к виноградному вину только эпохи Тан, да еще отчасти Северная и Западная империи Сун подарили нам буквально феерию смыслов и образов китайского

восприятия напитка, способных существенно обогатить мировую культурную сокровищницу. Но даже в эти эпохи вкус и аромат вина значительно уступали его цвету. При этом мифы именно о виноградном вине в отличии от алкоголя как такового нами не зафиксированы вовсе. Создается устойчивое впечатление, что именно вкус и аромат выходят за пределы тонкой настройки китайской цивилизации, ограничиваясь следующими эпитетами: приятно-мерзко, сладко-кисло, мягко-резко. И уж совсем неприличным считается в эту эпоху состояние опьянения... Цветовые и отчасти звуковые феномены, которые сопровождают это состояние, описаны в поэтических шедеврах или классике китайской живописи. В этом смысле наработанный китайцами мифопоэтический опыт гораздо более массивен, чем его западные аналоги, за исключением, пожалуй, суфийских моментов. Но об этом пойдет речь уже в нашей следующей статье из этого цикла.

Помимо белого или красного вина, китайцы той поры знали вино коричневое, желтое, жемчужное, трижды белое [Хо, 2020: 141]. Часто в названии вина содержались метафорические качественные характеристики:

«Чистое вино из осенней дождевой воды», «Искрящееся вино», «Размельченная яшма», «Нефритовая трубка» [Хо, 2020: 140-141].

Однако, что именно из перечисленного является вином, а что иным алкогольным напитком, требует отдельного и детального исследования. Возникает вопрос, отчего наблюдается вопиющее противоречие между столь бедным пониманием ароматики и вкуса вина и столь глубоким и трепетным вниманием к его визуализации и связи с драгоценными камнями, с поэтическими моментами природы?

Рискнем высказать гипотезу, что причина здесь скрыта в не сакральности самого вина. Показательно, что никогда (!) и ни при каких династиях никакой алкоголь в Китае не был обожествлен. Известно лишь несколько легенд относительно того, кто и когда изобрел вино. Так, говорят о мужчине-виноделе Ду Кане, женщина-виноделе И Ди. Сказывали даже о том, что алкоголь изобрели обезьяны, а люди потом лишь подсмотрели и присвоили себе этот секрет [Хо, 2020: 105-108]. Есть легенда о том, что на небе есть созвездие «Винное знамя», а на земле вокруг «Винный источник», а все это значит, что пить вино – это естественное свойство людей, соответствующее и Небесам, и Земле [Хо, 2020: 105]. Более того, связь вина и мудрости специально подчеркивается биографиями великих мудрецов и мифических правителей Китая, что позволило поэту эпохи Тан подытожить:

«О, если б небеса, мой друг,  
Не возлюбили бы вино –  
Скажи: Созвездье Винных Звезд  
Могло ли быть вознесено?  
О, если б древняя земля  
Вино не стала бы любить –  
Скажи: Источник Винный мог  
По ней волну свою струить?  
А раз и небо, и земля  
Так любят честное вино –  
То собутыльникам моим  
Стыдиться было бы грешно.  
Мне говорили, что вино  
Святые пили без конца,  
Что чарка крепкого вина  
Была отрадой мудреца.  
Но коль святые мудрецы  
Всегда стремились пить вино –

Зачем стремиться в небеса?  
Мы здесь напьемся – все равно.  
Три кубка дайте мне сейчас –  
И я пойду в далекий путь.  
А дайте дюй выпить мне –  
Сольюсь с природой как-нибудь» [Ли, без даты].

Но в эту пору еще не было именно акцентов на мифичности вина, его божественности как особой формы реинкарнации божества. В Китае известны два бога-покровителя вина: это – уже упоминавшийся нами выше Ду Кан, который стал богом после создания вина и Сыма Сян-жу. Но последний также не ассоциировался с вином:

«В основе образа – поэт Сыма Сян-жу (ок. 179-117 до н. э.); эпизод из его биографии послужил основанием для выбора его в качестве покровителя торговцев вином, которые поклонялись ему в надежде разбогатеть подобно С. С.-жу» [Рифтин, 2024].

В эпоху Тан уже сложилась стройная мифопоэтика вина и, судя по эмоциям и описанным состояниям алкогольного опьянения, речь уже шла именно о вине, а не об иных алкогольных напитках. Так вино, помимо всего прочего, выступало уникальным способом ощутить гармонию мира. Возникала очень интересная и своеобразная логическая цепочка: «изумление-восторг-красноречие-стихи». Вино было способно приоткрыть тайны прошлого и будущего, подобно вздымающимся горам и падающей воде (ил. 6).

«Новая песня в каждом стакане вина...» [Янь, 2008], –

подытоживает китайский поэт. Есть даже серьезный трактат по созданию стихов в состоянии винного опьянения за авторством

классика китайской литературы Даī Шулунь «Сочинение стихов при опьянении» [Хо, 2020: 111]. И это был отнюдь не эпатаж, а уникальная система формирования мифопоэтических образов.



Ил. 6. Рисунок, на котором вероятно изображен великий китайский поэт Ли Бо (династия Тан). Он применяет творческий метод мифопоэтической реализации Инь и Янь, скрытых в чаше вина.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/keyQP>

«У поэта Ли Бо на дуо вина –  
Сто превосходных стихов.  
В Чанъане на рынках знают его  
Владельцы всех кабаков.  
Сын Неба его пригласил к себе –  
Он на ноги встать не смог.  
“Бессмертным пьяницею” Ли Бо  
Зовут на веки веков» [Ду, 2025].

Повторимся, речь идет не о пьянстве или же вообще пирушке как таковой, а об определенном ритуале, который позволял вскрыть совершенство мира, найти нужные поэтические формы, которые без вина не могли быть созданы в принципе. Более того, жизнь от начала до конца формируется поэтом именно вокруг вина. Великий Ли Бо, по легенде особенно славившийся «винным методом» в поэтическом творчестве, будучи в опьянении и передвигаясь на лодке, как-то решил схватить Луну в воде, прыгнул за борт и утонул. Но этот факт не ставится ему в упрек, а лишь подчеркивает возвышенность стремления Ли Бо в состоянии возвышенного же винного опьянения. Причем считается, что свою судьбу он заранее предвидел в своих же собственных стихах:

«Среди цветов поставил я  
Кувшин в тиши ночной  
И одиноко пью вино,  
И друга нет со мной.  
Но в собутыльники луну  
Позвал я в добрый час,  
И тень свою я пригласил –  
И трое стало нас.  
Но разве, спрашиваю я,  
Умеет пить луна?  
И тень, хотя всегда за мной  
Последует она?  
А тень с луной не разделить,  
И я в тиши ночной  
Согласен с ними пировать,  
Хоть до весны самой.  
Я начинаю петь – и в такт  
Колышется луна,  
Пляшу – и пляшет тень моя,  
Бесшумна и длинна.  
Нам было весело, пока

Хмелели мы втроём.  
А захмелели – разошлись,  
Кто как – своим путём.  
И снова в жизни одному  
Мне предстоит брести  
До встречи – той, что между звёзд,  
У Млечного Пути» [Ли, без даты] (ил. 7).



Ил. 7. Цин Су Люпэн (Su Liupeng). Пьяный Ли Баи (太白醉酒图, Tàibái Zui Jiǔ Tú, 1884, Шанхайский музей). Ли Бо готовится отправиться в свой последний путь в поисках Луны в своих руках.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/cwaVN>

Итак, жизнь и смерть есть важнейшие концепты мифопоэтического формата вина. Регулярное обращение к Луне в самых разных форматах в китайской литературе представляет собой отсылку к фигуре «Лунного зайца» [Рифтин, 2025]. Это – бессмертие, это – жизнь, это – смерть, это – начало и конец в круговороте реальности.

«С чаркой вина в руке  
Любуюсь лазурью небес  
И спрашиваю: «Когда  
Луна, сияя, взойдет?»  
Там, в небесном дворце,  
В мире тайн и чудес,  
В этот вечерний час  
Какой отмечают год?  
Как бы я с ветром хотел  
Умчаться за облака!  
Туда, где из яшины дворцы,  
Где башен сверкает нефрит.  
Только дорога, страшусь,  
В бездну небес нелегка,  
Стужа там в миг один  
Сердце заледенит.

В танце кружусь, и тень  
Вместе кружит со мной.  
Призрачный мир вокруг  
Так непохож на земной!

Красный терем. Над ним  
Обход свершает луна,  
В спальню глядит через дверь  
На тех, кто теперь не спит,  
Надо ль роптать на нее  
За то, что кругла, полна,  
Что в ночь расставанья с тобой  
Слишком ярко блестит?!

Радость - и рядом печаль,  
Разлука за встречею вслед,-  
Небом такая судьба  
Людям в удел дана,  
Луне - полнолуние, ущерб,  
То яркий, то бледный свет...  
Издавна повелось:  
Нет ничего сполна.

Думой живу одной:  
Чтоб там, за тысячу ли,  
Также любуюсь луной,  
Ты не покинул земли» [Су, 2025].

Нам представляется, что именно упомянутый выше лунный мифопоэтический образ вообще является центральным для Китая. А разве Луна имеет вкус или аромат? Однако специфическая визуалистика Луны позволяет будить в человеке горесть, радость, счастье, восторг, печаль, ужас, наслаждение и иные моменты, очень тонко очерчиваемые в «винной поэзии» Китая. Более того, при желании, листая стихотворения китайских классиков о вине, можно даже составить уникальную и неповторимую карту опьянения и связанный с нею спектр визуальных картин: дождь, листья, свет, огонь, цветы, дорога... Кроме того, есть и еще сотни других винных атрибутов... Но нигде мы не найдем собственно вкуса и аромата. Вино – это воплощенное в чаше время, которое можно увидеть, но нельзя осязать на языке или же в носу. А когда появляются ароматы, то речь уже идет не просто о вине, а о чем-то вневременном, вечном, имеющем в качестве своего непосредственного источника, божественную реальность.

«Следуя за ароматами, тихо  
тьянел от нектара богов,  
А на закате прилег возле дерева,  
в царство отправился снов...  
После, скиталец, когда протрезвел,  
еще долго в глубокой ночи  
я любовался цветами помятymi  
в отблесках красной свечи» [Ли, 2022].

Вино в Китае имеет совсем не мужской характер, оно придает пьющему мягкость, нежность, калибрует резкие порывы в светлые, но не яркие тона. Вино позволяет понять, что есть женственность, но при этом оно максимально далеко от любой сексуальности или даже эротизма, это скорее осознание, что есть женский взгляд на мир, но при этом пьющий не теряет своего пола, а лишь углубляет и расширяет горизонт познания дао (ил. 8).



Ил. 8. Рисунок, созданный автором статьи при помощи ИИ: «@gigachat». Вино позволяет мужчине, с точки зрения китайской мифопоэтики, соприкоснуться с женской онтичностью и увидеть мир более гармоничным и мягким, чем этого требует классический тотально-мужской взгляд.

### Китайская мифопоэтика вина. А что же в сухом остатке?

К сожалению, мы очень мало, практически ничего не знаем о китайской мифопоэтике вина, ибо имеются мощные и многовековые лингвистические и культурные барьеры между

европейским постигающим субъектом и китайским постигаемым объектом, хотя

«китайская культура открыта и готова к диалогу» [Лю, 2014: 138].

Прежде всего, это связано с отсутствием широкой лингвистической культуры отличать один алкогольный напиток от другого, ограничиваясь краткой формулой: «Цзю» – алкоголь, что, по устоявшейся практике, переводят как «вино», допуская тем самым грубейшую лингво-культурную ошибку.

Необходимо широкое взаимодействие со специалистами в китайской филологии, чтобы составить корпус китайских литературных текстов, авторы которых имеют в виду именно вино, а не, например, самогон из проса или же наливку из киви. Только после этого можно утверждать, что мифопоэтика китайского вина готова открыться перед нами. В настоящей статье мы наметили лишь приблизительные контуры того, что именно является вином в системе мифопоэтики как особого философского направления, изучающего феномен вина в мировом историческом процессе.

Очевидно, что вино/алкоголь в Китае не несет сакральных коннотатов, а имеет, скорее, инструментальный характер, служащий для передачи насыщения духам предков, о чем говорит и семантика китайских иероглифов [Хо, 2020: 82-86]. Но сами алкоголь и вино, в том числе, лишены интерпретации в качестве особого напитка богов или того, что они уже сами по себе есть Бог. Появление вина вполне естественно, а человек лишь совершенствует этот природный феномен. Иное дело, что вино служит проводником души человека в запредельность, где она может постичь гармонию как элемент реальности (прошлого

и будущего, например), так и дао в принципе как абсолютную реальность. Специфика Китая состоит в том, что только через алкоголь, а в эпохи династий Тан, отчасти Северной и Западной Сун, Юань, как мы считаем, преимущественно через виноградное вино человеку можно было соединиться с полнотой бытия, прочувствовать и передать словами или рисунком эту полноту.



Ил. 9. Рисунок, созданный автором статьи при помощи ИИ: «@gigachat».

Ритуал, магизм, инструмент открытия скрытой гармонии, лунный кульп, сконцентрированный в нескольких движениях кисти поэта – все это есть квинтэссенция мифопоэтики китайского вина, и дракон здесь совершенно не причем. Ему попросту нет места над виноградником.

В чем-то такой подход схож с увлечением легкими наркотиками и специфическим алкоголем, характерным для представителей Серебряного века в России. Однако в Китае он был не хаотичен, а строго выстроен в целом ряде важных ритуальных моментов, воплощенных в концепции пути вина: Цзю-Дао, в рамках которого девиантное поведение после «перебора горячительного», сопровождавшееся потерей человеческого облика, крайне порицалось и служило объектом презрения (ил. 9).

Ближе всего к виноградному вину в пространстве китайской культуры и философии подходит упоение лунным светом, причем связь между Луной и виноградным вином существует что ни на есть прямая и не раз нарочито подчеркиваемая в китайских текстах. Это позволяет говорить о вине как о проводнике к познанию (но не обретению!) бессмертия, динамики взаимодействия жизни и смерти и, в конечном счете, получения высокого статуса мудреца. Ведь не зря земной мастер Ду Кан, изобретший вино, был признан богом. Посему вино в китайской культуре и традиции – это, скорее всего, элемент магизма, возведенного в степень интеллектуального поиска и открытия душевных очей, чем просто напиток или же фрагмент религиозного культа.

## Литература

- «Два стихотворения в жанре цы о Лянчжоу» Ван Ханя (2023). *Дорогами срединного пути: сайт*. Режим доступа: <https://anashina.com/dva-stixotvoreniya-v-zhanre-cyu-o-lyanchzhou-van-xanya/> (дата обращения: 08.10.2025).
- 12 месяцев, 12 резолюций: определение вина (2024). *Международная организация по виноградарству и виноделию (ОИВ): сайт*. Режим

- доступа: <https://www.oiv.int/ru/press/12-months-12-resolutions-definition-wine-ru> (дата обращения: 08.10.2025).
- В какой стране выращивают виноград (2024). *Ru Design Shop*: сайт. Режим доступа: <https://rudesignshop.ru/blog/v-kakoy-strane-vyraschivayut-vinograd/> (дата обращения: 08.10.2025).
- Виноделие Древнего Китая (2018). *Yagazeta.com*: сайт. Режим доступа: <https://yagazeta.com/nepoznannoe/tajny/vinodelie-drevnego-kitaya/> (дата обращения: 08.10.2025).
- Ду, Ф. (2025). Восемь бессмертных за вином. *РуСтих.ru*: сайт. Режим доступа: <https://rustih.ru/du-fu-vosem-bessmertnyx-za-vinom/> (дата обращения: 08.10.2025).
- Зеленин, С. А. (2019). Алкогольные традиции в Китае. *VC.ru*: сайт. Режим доступа: <https://vc.ru/id209976/86741-alkogolnye-tradicii-v-kitae> (дата обращения: 08.10.2025).
- Ли, Б. (без даты). Под Луной одиноко пью. *Поэмбук*: сайт. Режим доступа: <https://poembook.ru/poem/3090786-Pod-lunoy-odinoko-ruuu?ysclid=mghp2v4hjx93166724> (дата обращения: 08.10.2025).
- Ли, Б. (без даты). Под Луной одиноко пью. *РуСтих.ru*: сайт. Режим доступа: <https://rustih.ru/li-bo-pod-lunoj-odinoko-ruu/> (дата обращения: 08.10.2025).
- Ли, Ш. (2022). Пьянея под цветами... *Поэзия.ру*: сайт. Режим доступа: <https://poezia.ru/works/169410> (дата обращения: 08.10.2025).
- Ли, Ю. (2023). Анализ различий между китайским и русским национальным характером с точки зрения китайской и русской винной культуры. *Современные проблемы филологии и методики преподавания языков: вопросы теории и практики* (с. 244-247). Елабуга: Казанский (Приволжский) федеральный университет.
- Лю, Я. (2014). Понимание и диалогичность: значение энциклопедии «Духовная культура Китая». *Проблемы Дальнего Востока*, 4, 137-143.
- О виноградарстве и виноделии в Российской Федерации Федеральный закон от 27.12.2019 г. № 468-ФЗ. *Президент России: официальный сайт*. Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/45067> (дата обращения: 08.10.2025).
- Опубликован список стран, где пьют больше всего вина (2025). *Открытая кухня*: сайт. Режим доступа: <https://clck.ru/3QJVAA> (дата обращения: 08.10.2025).
- Орехова, Е. (2025). Урожай винограда в России в 2025 году ожидается близким к рекорду. *АгроЭксперт*: сайт. Режим доступа: <https://goo.su/AsUS85B> (дата обращения: 08.10.2025).
- Рифтин, Б. Л. (2024). Сыма Сян-жу. *Мифы народов мира: онлайн-энциклопедия*. Режим доступа: <https://www.peoplesmyths.com/s/syima-syan-zhu.html> (дата обращения: 08.10.2025).

- Рифтин, Б. Л. (2025). Юэ ту. *Мифы народов мира: онлайн-энциклопедия*. Режим доступа: <https://www.peoplesmyths.com/yu/yue-tu.html> (дата обращения: 08.10.2025).
- Су, Ш. (2025). С чаркой вина в руке любуюсь лазурью небес... *Китайская поэзия: сайт*. Режим доступа: [https://chinese-poetry.ru/poems.php?action=show&poem\\_id=435](https://chinese-poetry.ru/poems.php?action=show&poem_id=435) (дата обращения: 08.10.2025).
- Сун, Ц. (2015). Вино в этико-философской системе конфуцианства. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, 1(42), 256-266.
- Сун, Ц. (2016). *Вино в социокультурном ландшафте России и Китая: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата исторических наук*. Астрахань: Астраханский государственный университет.
- Сю, Ш. (2020). Культура вина в традициях и поэзии Китая и России. *Языки и культуры народов мира. Межкультурная коммуникация: сборник статей круглого стола молодых исследователей, посвященного Дню славянской письменности, Москва, 23 мая 2020 года* (с. 125-131). Москва: Российский университет дружбы народов.
- Сянсинь, В. (2021). Номинации алкогольных напитков в китайской лингвокультуре. *Русский язык и лингвокультура в сопоставительном аспекте: тезисы докладов ежегодной международной конференции кафедры русского языка для иностранных учащихся Уральского федерального университета* (с. 14-16). Екатеринбург: Издательский дом «Ажур».
- Фань, Е. (1961). *Летопись Поздней династии Хань*. Пекин.
- Хайям, О. (2023). Рубай о вине и винопитии. *Vinum.red: сайт*. Режим доступа: [https://vinum.red/detail\\_pages/wine-story/9a3ddb9d-3f2c-11ee-acd5-0242ac190003/](https://vinum.red/detail_pages/wine-story/9a3ddb9d-3f2c-11ee-acd5-0242ac190003/) (дата обращения: 08.10.2025).
- Хо, О. А. (2020). *Культура вина в Китае*. Москва: Издательский дом ВКН.
- Ци, С., & Ван, К. (2018). *История культуры винопития в Китае*. Москва: Шанс.
- Черный, Г. (2010). Китайское вино – напиток преобразования. *Олег Чернэ: сайт*. Режим доступа: <https://www.olegcherne.com/statyi/59-vino-kitay> (дата обращения: 08.10.2025).
- Янь, Ш. (2008). Новая песня в каждом стакане вина. *Samlib.ru: сайт*. Режим доступа: [https://samlib.ru/e/eudnowa\\_irina\\_wiktorowna/yan\\_shu.shtml?ysclid=mghobje686044008](https://samlib.ru/e/eudnowa_irina_wiktorowna/yan_shu.shtml?ysclid=mghobje686044008) (дата обращения: 08.10.2025).
- Wine Producing Countries (2025). *World population review.com: website*. Available at: <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/wine-producing-countries> (accessed: 08.10.2025).

### Информация об авторе

Шевченко Олег Константинович – доктор философских наук, доцент, заведующий кафедрой философии. Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского (Россия, 95007, Республика Крым, Симферополь, проспект Академика Вернадского, 4), ORCID: 0000-0002-1362-2875, [skilur80@mail.ru](mailto:skilur80@mail.ru)

## DRAGONS WITHOUT WINE: THE MYTHOPOETICS OF CHINESE JIU-DAO

Oleg Shevchenko

**Abstract.** This article is devoted to a systemic myopoetic analysis of the phenomenon of wine in the Chinese mentality. The study uses a large body of Russian-language literature, focusing on the specific perception of wine in Chinese semiotics, mythology, and literature. The author concludes that there is currently very little material for a comprehensive mythopoetic analysis of this problem, and that what exists suffers from serious aberrations related to the difficulties of translating Chinese cultural standards into Russian. The key problem lies in the insensitivity of Chinese authors to the subtle differences between moonshine, vodka, and fruit liqueurs, as opposed to grape wine proper. Although technically, the Chinese language has maintained a clear distinction between them for over two thousand years, this aspect is neglected by poets, writers, philosophers, and art historians, who prefer to use the term "jiu" in their works. Directly translated, this means "alcohol," but according to established tradition, and indeed Chinese authors insist, it should be translated as "wine." Although in Russian, the use of terms like "bread wine" in reference to vodka has long since ceased. The author of this article, using indirect evidence (specifically, the nature of intoxication, as well as the traditions of poets of certain eras, etc.), was able to identify a number of Chinese cultural texts that, with some probability, refer to grape wine. It is on this basis that an attempt was made to reconstruct the mythopoetics of Chinese grape wine. Chinese mythopoetics ignores the taste and aroma of wine, focusing primarily on color. Myths of the lunar cycle, with which Chinese wine is directly connected, play a significant role in this. This leads the researcher directly to the mythopoetics of immortality, time cycles, and the search for the fine line between life and death.

**Keywords:** mythopoetics, wine, Chinese mythopoetics, Chinese wine, Chinese myths, lunar myths, poetry about wine, Chinese winemaking.

### References

- "Two poems in the Cih genre about Liangzhou" by Wang Han (2023). *Roads of the Middle Way*: website. Available at: <https://anashina.com/dvastixotvoreniya-v-zhanre-cy-o-lyanchzhou-van-xanya/> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- 12 Months, 12 Resolutions: defining wine (2024). *International Organisation of Vine and Wine (OIV)*: website. Available at: <https://www.oiv.int/ru/press/12-months-12-resolutions-definition-wine-ru> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).

- A list of countries with the highest wine consumption has been published (2025). *Open Kitchen: website*. Available at: <https://clck.ru/3QJVAA> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Cherny, G. (2010). Chinese wine: a drink of transformation. *Oleg Chernye: website*. Available at: <https://www.olegcherne.com/statyi/59-vino-kitay> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Du, F. (2025). Eight immortals at the wine. *RuStikh.ru: website*. Available at: <https://rustih.ru/du-fu-vosem-bessmertnyx-za-vinom/> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Fan, E. (1961). *Chronicle of the Later Han Dynasty*. Beijing. (In Russian).
- Federal Law No. 468-FZ of December 27, 2019, "On Viticulture and Winemaking in the Russian Federation." *President of Russia: official website*. Available at: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/45067> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Ho, O. A. (2020). *Wine culture in China*. Moscow: VKH Publ. (In Russian).
- Khayam, O. (2023). Rubai about wine and drinking. *Vinum.red: website*. Available at: [https://vinum.red/detail\\_pages/wine-story/9a3ddb9d-3f2c-11ee-acd5-0242ac190003/](https://vinum.red/detail_pages/wine-story/9a3ddb9d-3f2c-11ee-acd5-0242ac190003/) (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Li, B. (n.d.). I drink alone under the moon. *Poembook: website*. Available at: <https://poembook.ru/poem/3090786-Pod-lunoy-odinoko-pyyu?ysclid=mghp2v4hjx93166724> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Li, B. (n.d.). I drink alone under the moon. *RuStih.ru: website*. Available at: <https://rustih.ru/li-bo-pod-lunoj-odinoko-pyu/> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Li, S. (2022). Getting drunk under the flowers... *Poetry.ru: website*. Available at: <https://poezia.ru/works/169410> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Li, Yu. (2023). Analysis of the differences between the Chinese and Russian national character from the perspective of the Chinese and Russian wine culture. *Modern Problems of Philology and Language Teaching Methods: Issues of Theory and Practice* (pp. 244-247). Yelabuga: Kazan (Volga Region) Federal University Publ. (In Russian).
- Liu, Ya. (2014). Understanding and dialogue: the significance of the encyclopedia "Spiritual Culture of China". *Problems of the Far East*, 4, 137-143. (In Russian).
- Orekhova, E. (2025). The 2025 Russian grape harvest is expected to be close to a record. *AgroExpert: website*. Available at: <https://goo.su/AsUS85B> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Qi, S., & Wang, K. (2018). *History of wine culture in China*. Moscow: Shans. (In Russian).
- Riftin, B. L. (2025). Yue tu. *Myths of the peoples of the world: online encyclopedia*. Available at: <https://www.peoplesmyths.com/yu/yue-tu.html> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).

- Riftin, B. L. (2024). Sima Xiang-ru. *Myths of the world: online encyclopedia*. Available at: <https://www.peoplesmyths.com/s/syima-syan-zhu.html> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Su, S. (2025). With a glass of wine in my hand, I admire the azure sky... *Chinese Poetry: website*. Available at: [https://chinese-poetry.ru/poems.php?action=show&poem\\_id=435](https://chinese-poetry.ru/poems.php?action=show&poem_id=435) (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Sun, C. (2015). Wine in the ethical and philosophical system of Confucianism. *Caspian Region: Politics, Economics, and Culture*, 1(42), 256-266. (In Russian).
- Sun, C. (2016). *Wine in the sociocultural landscape of Russia and China*. Abstract of a Candidate's Dissertation. Astrakhan. (In Russian).
- Which country grows grapes (2024). *Ru Design Shop: website*. Available at: <https://rudesignshop.ru/blog/v-kakoy-strane-vyraschivayut-vinograd/> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Wine producing countries (2025). *World Population Review.com: website*. Available at: <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/wine-producing-countries> (accessed: 08.10.2025).
- Winemaking in Ancient China (2018). *Yagazeta.com: website*. Available at: <https://yagazeta.com/nepoznannoe/tajny/vinodelie-drevnego-kitaya/> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Xiangxin, V. (2021). Nominations of alcoholic drinks in Chinese linguoculture. *Russian Language and Linguoculture in a Comparative Aspect: Abstracts of the Annual International Conference of the Department of Russian for Foreign Students at the Ural Federal University* (pp. 14-16). Yekaterinburg: Azur Publishing House. (In Russian).
- Xu, S. (2020). Wine culture in the traditions and poetry of China and Russia. *Languages and Cultures of the Peoples of the World. Intercultural Communication: Collection of Articles from the Round Table of Young Researchers Dedicated to the Day of Slavic Writing, Moscow, May 23, 2020* (pp. 125-131). Moscow: Russian University of Friendship of Peoples Publ. (In Russian).
- Yan, S. (2008). A new song in every glass of wine. *Samlib.ru: website*. Available at: [https://samlib.ru/e/eudnowa\\_irina\\_wiktorowna/yan\\_shu.shtml?ysclid=mghobje6ei686044008](https://samlib.ru/e/eudnowa_irina_wiktorowna/yan_shu.shtml?ysclid=mghobje6ei686044008) (accessed: 08.10.2025). (In Russian).
- Zelenin, S. A. (2019). Alcoholic traditions in China. *VC.ru: website*. Available at: <https://vc.ru/id209976/86741-alkogolnye-tradicii-v-kitae> (accessed: 08.10.2025). (In Russian).

### **Author information**

Shevchenko Oleg Konstantinovich – Doctor of Philosophy, Associate Professor, Head of the Department of Philosophy. V. I. Vernadsky Crimean Federal University (4, Prospekt Vernadskogo, Simferopol, Republic of Crimea, 295007, Russia), ORCID: 0000-0002-1362-2875, [skilur80@mail.ru](mailto:skilur80@mail.ru)

**For citation:**

Shevchenko, O. K. (2025). Dragons without wine: the mythopoetics of Chinese jiu-dao. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(13), 131-162. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-131-162](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-131-162)

# горизонты

**УДК 791.21(519.5):791.43**

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-164-198](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-164-198)

## **ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ ПРОТЕСТ, ИЛИ ИДЕОЛОГИЧЕСКАЯ ДЕФОРМАЦИЯ «АРХЕТИПИЧЕСКОГО СЕМЕЙСТВА» В ФИЛЬМЕ «СКВОЗЬ СНЕГ»**



**Сергей Маленко,**  
Новгородский  
государственный университет  
имени Ярослава Мудрого  
(Великий Новгород, Россия)

**Sergey Malenko,**  
Yaroslav-the-Wise Novgorod  
State University  
(Veliky Novgorod, Russia)

ORCID: 0000-0003-4828-0171  
e-mail: olenia@mail.ru



**Андрей Некита,**  
Новгородский  
государственный университет  
имени Ярослава Мудрого  
(Великий Новгород, Россия)

**Andrey Nekita,**  
Yaroslav-the-Wise Novgorod  
State University  
(Veliky Novgorod, Russia)

ORCID: 0000-0002-9254-2901  
e-mail: beresten@mail.ru

**Для цитирования статьи:**

Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2025). Постапокалиптический протест, или идеологическая деформация «архетипического семейства» в фильме «Сквозь снег». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 164-198. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-164-198](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-164-198)

**Аннотация.** В статье анализируется фильм «Сквозь снег» (2013) режиссера Пон Чжун-Хо как многослойная социально-политическая антиутопия, воплощающая архетипические сценарии существования изолированного и одновременно динамического постапокалиптического социума. Центральным образом фильма выступает train-общество – замкнутый мир Поезда, где жесткая горизонтальная иерархия моделирует глобальные механизмы власти, подавления и «управляемого хаоса». Фигуры ключевых персонажей – мистера Уилфорда (создателя Поезда), министра Мейсон (идеолога режима) и Гиллиама (лидера Хвоста) – раскрывают технологии легитимации неравенства: пропаганда, насилие, манипуляция памятью. Бунт Кертиса Эверетта не ломает систему, а воспроизводит ее как изначально встроенный элемент. Фильм демонстрирует саморегуляцию тоталитарного порядка через перманентный и тлеющий конфликт. Особое внимание уделяется архетипическим образам («Отец» – Уилфорд и Гиллиам; «Сын» – Кертис; «Темная Мать» – Мейсон) и их роли в индивидуации Героя. Символика Поезда усиливает метафору замкнутой цивилизации, где биополитика и технократия подменяют человеческое начало. Train-общество становится зеркалом западного мира и любых закрытых систем, где порядок держится на страхе, эксплуатации детей и ритуальном насилии.

**Ключевые слова:** общество, идеология, революция, голод, управляемый хаос, Голова, Середина, Хвост, архетип, иерархия, поезд-концлагерь, постапокалипсис.

Ах, мой сынок,  
На какой из чужих дорог  
Стынет сердце твое на снегу?  
Я молитвой тебе помогу  
[Доровских, 2004].

### Идеология train-общества

Проблемы происхождения и развития социальных систем всегда будоражили пытливые умы, становясь предметом научного анализа, обывательских домыслов и художественных интуиций,

что позволило создавать великие теории, гениальные произведения искусства, политические идеологии, генерировать социальные протесты, а также провоцировать скандальные спекуляции по поводу всего вышеобозначенного. Подобные рефлексии традиционно распространялись не только на события прошлого и настоящего, но и проецировались на образы ближайшего и отдаленного будущего человеческой цивилизации. Так сложилось, что будущее всегда понималось современниками двояко: как счастливый социальный мир и как пространство ужасной катастрофы. Так появились утопии и антиутопии. Причем именно последние стали одной из самых топовых тем в развитии современных визуальных искусств, а начало XXI века и вовсе ознаменовалось небывалым всплеском тематики антиутопий и постапокалипсиса в художественном кинематографе. Рождение и смерть сегодня, как и в далеком прошлом, оказались наиболее маргинальными формами бытия цивилизации. Тогда как тотальное уничтожение человечества и среды его обитания в постапокалиптических прогнозах указывает, что всегда «для нового цикла в истории человечества нужно, чтобы от человечества хоть что-то уцелело, а значит, опять игнорируется возможность тотальной катастрофы» [Учаев & Харкевич, 2023: 53].

Предлагаемая статья является продолжением авторских рефлексий над фильмом «Сквозь снег» (2013) южнокорейского режиссера Пон Чжун-Хо. Отметим, что он оказался крайне чувствительным к темам социальной несправедливости, что вылилось в создание целой серии художественных фильмов,

посвященных анализу роковых закономерностей реализации некрополитических управленческих моделей, приведших ко вполне предсказуемому уничтожению среды обитания неразумного человечества. Пон Чжун-Хо профессионально концентрируется на рассмотрении принципов конструирования постапокалиптических идеологий и соответствующих им социальных практик. Так в картине «Сквозь снег» моделируется искусственная социальная среда, которая парадоксальным образом помещается в безостановочно движущийся поезд, курсирующий вокруг всей планеты, казалось бы, навсегда замерзшей в результате фатальной экологической катастрофы. Это общество представляет собой жестко структурированную горизонтальную систему с изначально спроектированными, а затем и четко зафиксированными уровнями иерархии. Голова, Середина и Хвост представляют собой технократическую, постапокалиптическую аллюзию на платоновское «идеальное государство», в котором автаркическая и сурвивалистическая идеологии перестали транслироваться исключительно высшими слоями общества, но являются теперь основой и результатом нового формата «общественного договора». Его предметом становится простое воспроизведение социальной миссии каждого уровня иерархии как предельного идеала бытия всех элементов подобной социальной системы. Этот механизм транслируется и реализуется с помощью полномочных представителей разных частей поезда – идеологов иерархии train-общества.

Вершину иерархии этого постапокалиптического мира составляют три фигуры. Первая из них, безусловно, сам мистер Уилфорд – создатель и глава этого вечно движущегося в ледяном постапокалипсисе поездного концлагеря. Вторая – это министр Мейсон – пресс-секретарь и главный рупор пропаганды мистера Уилфорда. А среди неявных столпов иерархии особо выделяется старик Гиллиам, выступивший провокатором-вдохновителем революционных настроений многочисленных и обездоленных представителей Хвоста Поезда, которые, в духе Ф. М. Достоевского, есть «дети царевы, дети заправские, настоящие, родные, а царь их отец» [Достоевский, 1984: 21-22].

Для начала попытаемся подробнее проанализировать роль старика Гиллиама в формировании и трансляции идеологии train-общества. Отметим, что этот человек был одним из первых жителей «хвостовой» части Поезда. Именно опираясь на его рассказ, мы понимаем, что первые месяцы жизни в Хвосте были чрезвычайно тяжелыми и драматичными. Царивший в тот момент ужасный голод вполне закономерно привел к каннибализму, повсеместному поеданию слабых, немощных и младенцев. Но именно Гиллиам стал тем человеком, который положил конец этой кровавой охоте и первобытным практикам поеданиям себе подобных. Известно также, что тогда еще юный Кертис Эверетт (будущий лидер восстания Хвоста), в надежде хоть немного утолить голод, убил собственную мать для того, чтобы съесть своего еще нерожденного брата. Для того, чтобы остановить чудовищное распространение «вируса» каннибализма, Гиллиам в тот момент вынужден был

отрезать себе руку и предложить ее для съедения Кертису. Эта ситуация демонстрирует особую архетипическую миссию Гиллиама во внутреннем мире юного Кертиса, которую тот пронес через всю историю собственной индивидуации: от рождения к зрелости, от Хвоста к Голове Поезда мистера Уилфорда (ил. 1).



Ил. 1. Гиллиам и Кертис за обсуждением сценариев захвата Головы. Кадр из фильма.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QoSSe>

Известнейший российский социолог Питирим Сорокин в своем фундаментальном исследовании по проблематике голода писал, что тщательное изучение

«поведения и идеологии отдельного индивида показывает, что “содержание” его сознания радикально меняется при резких изменениях количества и качества пищи, поступающей в его организм. Это изменение состоит в том, что при голодае идеология человека деформируется, с одной стороны, в направлении усиления и укрепления суждений, теорий, убеждений и верований, которые при данных условиях “одобряют” применение мер, способных дать пищу, и благоприятствуют им, а с другой – в сторону ослабления и подавления речевых и субвокальных рефлексов, мешающих,

препятствующих утолению голода. Грубо говоря, голод как бы вынимает из “сознания” человека одну пластинку с определенными ариями и вкладывает туда другую. В итоге человек-граммофон начинает петь новые песни и арии, произносить новые слова и использовать новые выражения, думать новые мысли, исповедовать новые убеждения» [Сорокин, 2003: 481].

Можно с полной уверенностью утверждать, что во многом именно ужасный голод способствовал формированию жесткой и даже жестокой иерархии, а также выстраиванию системы колоссальных диспропорций в организации train-общества. Несомненно, многочисленные аналоги такой ситуации существовали и в реальной социальной практике. Так в своей статье «О голоде» от 1891 года Лев Толстой писал, что

«все эти дворцы, театры, музеи, вся эта утварь, все эти богатства, – все это выработано этим самым голодающим народом, который делает все эти ненужные для него дела только потому, что он этим кормится, т. е. всегда этой вынужденной работой спасает себя от постоянно висящей над ним голодной смерти. Таково его положение всегда» [Толстой, без даты].

Именно так и происходила фактическая кошмарная «пересборка» искусственно созданного «родового общества» Поезда мистера Уилфорда, которое изначально было повязано коллективными преступлениями и общей кровью. Помимо руки у Гиллиама отсутствовала еще и нога, которую он потерял в очередной жесткой схватке с надзирателем, яростно защищая одного из узников «хвостового» концлагеря. Видимо, все эти факторы и стали основанием для того, что Гиллиам со временем завоевал непререкаемый авторитет среди всех несчастных узников Хвоста. По сути, он превратился в первобытного вождя,

который, с одной стороны, грамотно направлял действия соплеменников, а с другой, мудро формулировал для них новые ключевые моральные принципы. Совокупность всех этих факторов и позволила Гиллиаму укоренить в сознании узников идею священной борьбы за свободу и достоинство, которая выражалась в емкой политической идеологеме: «Всегда вперед, к Голове!».

Однако со временем драматичные события последнего и решающего бунта, который возглавил Кертис, позволили открыть доселе неведомую сторону личности Гиллиама. Оказывается, он изначально был давним другом мистера Уилфорда, и именно им обоим принадлежит авторство сценариев всех заранее срежиссированных, а потому и безуспешных революций-бунтов Хвоста против Головы (ил. 2).



Ил. 2. «Так лишь на битву построились оба народа с вождями <...>» [Гомер, без даты].

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3Qtxah>

Такой неожиданный поворот в истории постапокалиптического поезда-концлагеря позволяет серьезно усомниться в достоверности истории о дружбе между Гиллиамом и мистером

Уилфордом: первый живет в Хвосте состава и отрезает себе руки и ноги, в то время как второй буквально изнывает в роскоши. Эти сомнения напрямую связаны с наличием глубинных и потаенных смыслов, которые долгие годы удерживали Гиллиама в пределах ужасных реалий первобытных и рабовладельческих топосов «хвостовой» части Поезда.

Вообще, если всерьез говорить о дружбе двух персонажей как об одном из технологических приемов поддержания социальной стабильности и биологического равновесия в train-обществе, то обе эти фигуры выполняют строго предписанные функции в концлагерно-казарменной модели «управляемого хаоса». Помимо того, что Гиллиам непрерывно формировал и поставлял в передние части состава лидеров-революционеров, он еще выполнял и важнейшую менторскую и идеологическую задачу, создавая и продвигая в массы рабов Хвоста комплекс иллюзорных представлений о *сущем и должном*. Именно поэтому его демонстративное членовредительство должно было гарантированно убедить первобытных соплеменников-узников в наличии у них уже куда более значимых социальных идеалов, противопоставляемых сугубо биологическим. Здесь впервые у протестующих появляются любовь, забота, взаимопомощь, милосердие, преданность и самопожертвование, хотя лишь с одной, но принципиально важной оговоркой.

На самом деле, все эти высоконравственные идеалы оказались обильно «сдобреными» клаустрофобией, непрерывно подпитываемой одними из самых важных (кроме мускульной силы маленьких детей в механизме двигателя Поезда) характеристик

этого постапокалиптического ковчега – самовоспроизводящимися страхом и ужасом. Карл Маркс еще в XIX веке в Капитале указывал, что одним из признаков хищнического капитализма выступает интеллектуальное

*«одичание, искусственно производимое превращением незрелых людей в простые машины» [Маркс, 1951-1952: 411].*

Далее он отмечал, что подобные

*«машины, присваивая женский и детский труд, увеличивают человеческий материал для эксплуатации капитала <...> безмерно удлиняя рабочий день, захватывают всю жизнь рабочего <...> чтобы все более интенсивно эксплуатировать рабочую силу» [Маркс, 1951-1952: 430].*

В то же самое время принципиальное конструктивное отсутствие в последних вагонах окон, как «естественных порталов» визуального контакта людей с объективным миром, и вовсе держало местное население в «черном теле», превращая его в податливую, легко манипулируемую биомассу, запросто направляемую в любое, определенное коварным верховным замыслом русло. Именно поэтому Гиллиам, по убеждению авторов статьи, как раз и выступает одним из самых значимых субъектов продуктивной трансляции и последующего продвижения идеологии «управляемого хаоса» в «хвостовые» топосы поезда-концлагеря, а его образ закономерно нагружается возвышенными архетипическими характеристиками живого и непререкаемого отцовского авторитета.

Безусловным антагонистом Гиллиама является министр Мейсон, которая семнадцать лет своей жизни отдала самоотверженной агитационно-пропагандистской работе

в непрерывно движущемся поезде-концлагере мистера Уилфорда, который

«берет на себя явно не принадлежащие ему обязательства по “естественному отбору”» [«Сквозь снег», без даты].

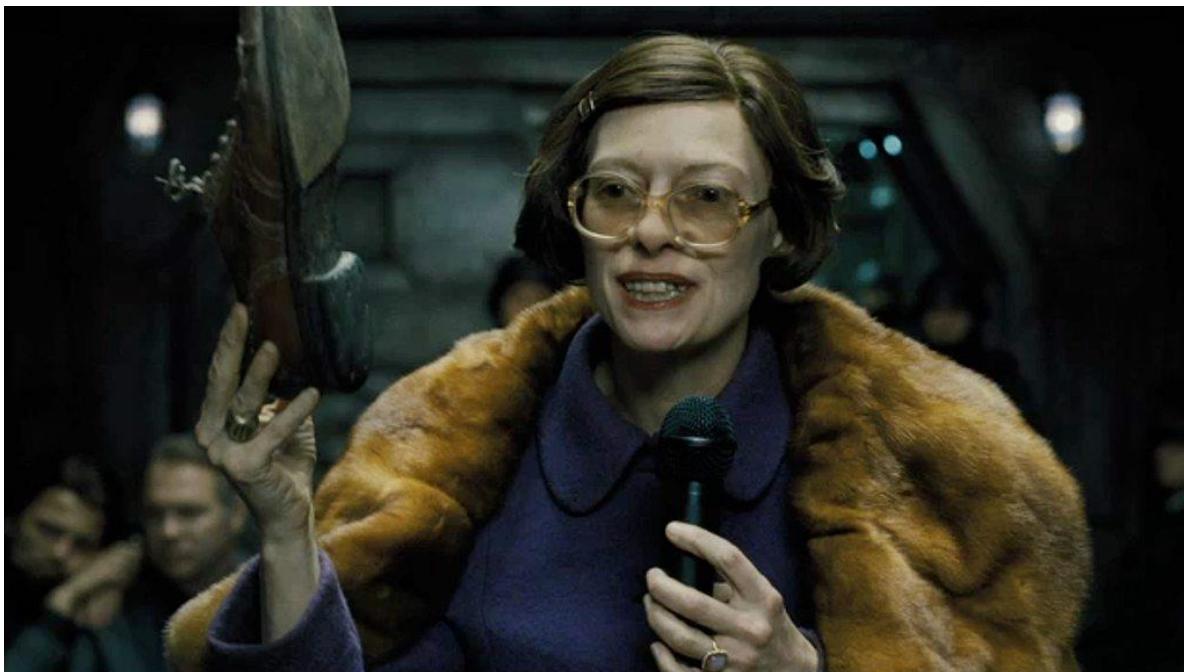
Ее основная миссия традиционно состояла в производстве и публичной трансляции системной аргументации, убеждающей население «хвостовой» части в его «низком» происхождении и исключительной миссии, заключающейся в материальном поддержании жизнедеятельности Поезда мистера Уилфорда. По убеждению авторов статьи, явные и нескрываемые садистские наклонности министра Мейсон напрямую связаны с ее искренней убежденностью в том, что население Хвоста откровенно и вопиюще паразитарно по своей природе.

В то же время она открыто демонстрирует религиозно-мистическое благоговение перед мистером Уилфордом как главным и единственным Создателем и Хранителем Вечного Двигателя. Ее явное и неприкрытое, почти животное презрение к «грязным» «хвостовым» бунтарям непосредственно связано с тем, что они во что бы то ни стало стремятся разрушить сложившееся истинное равновесие и уничтожить Священный Порядок. Наиболее ярко фанатичная преданность и убежденность министра Мейсон была продемонстрирована в ее пространном, необычайно ярком и образном монологе по поводу неотвратимости наказания бунтовщиков за брошенный ими в ее помощнику ботинок.

Ввиду исключительной важности этой «пламенной» речи позволим себе привести этот крайне экстремальный и даже экстремистский спич полностью и дословно:

«Пассажиры! Это – не ботинок! Это – беспорядок! Это – хаос 45 размера! Это – смерть! В этом локомотиве, который мы зовем домом, есть одна вещь, что находится между нашими теплыми сердцами и невыносимым морозом... Одежда? Джинсы? Нет, порядок. Порядок – это преграда, сдерживающая холод и смерть. Если мы все хотим быть на этом поезде жизни оставаться на наших отведенных рабочих местах, каждый из нас должен занимать... наши предопределенные позиции. Вы надеваете ботинок на голову? Конечно, вы не надеваете ботинок на голову. Обувь не подходит вашей голове. Обувь подходит ноге. Шляпа подходит голове. Я – шляпа, вы – обувь! Я – часть головы, вы – часть ноги! Да? Так оно и есть. В начале, порядок был предписан вашим билетом. Первый класс, эконом и халавищи, как вы. Вечный порядок, предписанный Священным Двигателем. Все происходит из Священного Двигателя. Все вещи – на своих местах. Все пассажиры – в своих отсеках. Вода течет, тепло расстает, возвращает должное Священному Двигателю. У всех наших частичек предопределено место. Так и есть... Теперь, как и сначала: я живу впереди, вы живете в хвосте. Когда нога стремится на место головы, неприкословенные границы рушатся. Знайте свое место! Не выходите за его границы! Будьте ботинком!» [Свозь снег, без даты] (ил. 3).

Стоит признать, что произнесенный министром Мейсон спич, несмотря на всю его демонстративную антигуманность, напрямую соответствует как классическим малтузианским канонам, так и более современным идеологическим постулатам теории «управляемого хаоса». В то время как символика обуви вообще представляет собой отдельную древнейшую социокультурную традицию, на которую непосредственно опираются создатели фильма. Здесь невозможно не вспомнить не только последние по времени практики «цветных революций», которые прокатились по всему миру, но и целенаправленно включенные в их орбиту религиозные символы и стереотипы.



Ил. 3. Министр Мейсон с ботинком в руках утверждает приоритеты социальной иерархии в train-обществе Мистера Уилфорда. Кадр из фильма.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/hOPys>

Авторы уверены, что в этом месте своих рассуждений следует обратиться к очень интересной аналогии, непосредственно связанной с сюжетным поворотом анализируемой нами картины. Речь идет об очень известном инциденте, произошедшем с президентом США Джорджем Бушем 14 декабря 2008 года на его пресс-конференции в столице Ирака Багдаде, который также включал в себя эпизод бросания ботинка из толпы в американского лидера. Произошедшее событие напрямую отсылает нас к традициям мусульманской культуры, которая однозначно интерпретирует подобные действия как крайнюю форму оскорблений. Журналист Мунтазар Аль-Зейди в момент броска обуви гневно прокричал Джорджу Бушу:

«Это подарок от иракцев. Это прощальный поцелуй, ты – собака»  
[Что делают обувь, 2008] (ил. 4).



Ил. 4. Сатирический мем о Джордже Буше мл.,  
в которого журналист Мунтазар Аль-Зейди запустил ботинком.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/yfRxQ>

Подобные действия в целом соответствовали традиционным и признанным ритуалам чистоты и недоверию к обуви, да и вообще к нижним частям тела человека, которые непосредственно соприкасаются с землей. В отличие от головы, которая находится наверху и является чистой, ноги и обувь напрямую всегда взаимодействуют с грязью и нечистотами, а потому все, что с ними связано, в странах Ближнего Востока является крайней формой проявления неуважения. Показательно,

что схожие оценки присутствуют и в других культурах, в том числе и в южнокорейской, к которой относит себя и Пон Чжун Хо (режиссер анализируемого нами фильма «Сквозь снег»), мастер, который впервые в истории южнокорейского кино

*«получил главную американскую кинопремию “Оскар” в четырех номинациях» [Тангалычева, 2021: 123]*

за фильм «Паразиты» (2019 г.).

Таким образом, министр Мейсон, демонстративно и вызывающе использующая подобную методику, изначально стремилась к максимальному унижению и уничижению населения Хвоста. Тогда как, отталкиваясь от актуальных социокультурных параллелей, можно утверждать, что в этом сюжете она намерено апеллировала к практике непримиримой конфронтации, изначально существующей между колониальной британской традицией и представителями арабской, а также всех иных не-западных культур.

В этой связи нельзя не вспомнить и выдающегося английского писателя, поэта, журналиста и путешественника Редьярда Киплинга, который, кроме всего прочего, известен и как автор стихотворения «Бремя белого человека» (англ. The White Man's Burden), впервые опубликованного в 1899 году:

О, Запад есть Запад, Восток есть Восток, не встретиться им никогда,

Пока будут Небо с Землей таковы, какими их Бог создал [Киплинг, без даты].

Есть информация о том, что Р. Киплинг помещал экслибрис со свастикой на каждую свою книгу. Этот необычный знак

с солярным символом (второй его вариант – свастика и слон с опущенным хоботом) для Киплинга придумал отец, и писатель помещал его на свои опубликованные произведения в течение сорока лет. Ровно до тех пор, пока к власти в Германии не пришли национал-социалисты. Не чуждый идеям умеренного расизма и воспевавший «бремя белого человека», Киплинг, тем не менее, в итоге отказался от использования подобного логотипа [Масоны, 2020].

*«Неси это гордое Бремя  
Не как надменный король –  
К тяжелой черной работе,  
Как раб, себя приневоль;  
При жизни тебе не видеть  
Порты, шоссе, мосты –  
Такстрой их, оставляя  
Могилы таких, как ты!» [Киплинг, без даты].*

Кстати, выбор создателей фильма на роль министра Мейсон актрисы Тильды Суинтон совершенно не случаен, поскольку ее внешность стереотипно ассоциируется с типично британским фенотипом, а ее речь – с нарочито и ярко выраженным йоркширским акцентом, прочно увязывает говорящую с определенной местностью, а также со всеми присущими ей культурой и традициями.

С уверенностью истового колонизатора министр Мейсон (столь напоминающая выдающегося политика, премьер-министра Великобритании в 1979–1990 гг., представителя консерваторов Маргарет Тэтчер) воинственно и цинично распоряжается судьбами зависимых от нее людей, искренне веря в свою непогрешимость и мессианизм высшего и потому идеального

представителя метрополии. Хотя при малейших серьезных опасностях для себя лично, эта колониальная бравада с министра Мейсон моментально слетает, в результате чего она быстро превращается в обычного поездного узника, чья жизнь вообще не представляет никакой ценности. Именно поэтому она начинает юлить, торговаться и всячески униженно заискивать перед Кертиком Эвереттом и другими повстанцами.

В итоге ее гибель лишь подчеркивает второстепенный характер тех символических смыслов, которые несет в себе этот, несомненно, яркий образ. Поскольку его преходящая актуальность, во многом напоминающая функционал начальных ступеней ракеты при ее старте, была значима только лишь на этапе феноменологизации героизма Кертиса, а затем эта героиня была совершенно закономерно уничтожена. В то же самое время именно драматическая коммуникация Кертиса с министром Мейсон все-таки позволила главному герою в итоге осознать суть модели организованного насилия, которая была изначально присуща тоталитарному анклавизированному пространству train-общества мистера Уилфорда.

### **Архетипическая композиция «Отец-Сын»: в плену динамической клаустрофобии**

Однако отметим, что именно сам создатель хозяин Поезда мистер Уилфорд фактически довершает архетипическую композицию образа Кертиса Эверетта, который

«часто наивен и непосредствен в выражении своих чувств, словно ребенок» [Недедова, 2016: 37].

Именно поэтому создатель train-общества практически на протяжении всего действия картины присутствует как в пространстве Поезда, так и в сюжете фильма незримо, как идея-фикс, или Сакральный Миф, к которому постоянно и с особым благоговением отсылают как собственно министр Мейсон, так и другие элитные персонажи состава. Показательно, что и сам Кертис фактически оказывается единственным за всю историю train-общества бунтарем из Хвоста, которому все-таки удается добраться до головной части состава, то есть полностью освоиться в смысловом и символическом пространстве той управленческой модели, которая изначально была придумана и воплощена в жизнь самим мистером Уилфордом.

Специально оговоримся, что сам образ мистера Уилфорда не только является структурообразующим для символической концепции картины, но и выступает наглядным индикатором уровня развития человечества до глобальной заморозки планеты. Конечно же, это закономерное порождение научно-технического прогресса, который стал неотъемлемой тканью такого типа общества. Он напрямую обусловил кардинальную трансформацию цивилизации, создание технократической модели управления, предполагающей интенсификацию технических элементов в официальной и повседневной жизни на фоне явной деградации естественной среды обитания человечества. Мистер Уилфорд как раз и выступил символом такого общества, поскольку, будучи гениальным изобретателем «вечного двигателя» и не менее совершенного Поезда, на котором этот двигатель и был впоследствии установлен, с детских лет стремился создать замкнутый мир, который бы свободно и автономно путешествовал по всей планете.

Однако технический гений мистера Уилфорда получил новый толчок к своему развитию именно на фоне всеобщей катастрофы, а его выдающееся изобретение было просто «обречено» превратиться в высокотехнологичный Ноев ковчег, на котором только и могли спастись остатки неразумного человечества, прихватившие с собой образцы лишь тех животных и растений, которые были гарантированно пригодны для употребления людьми и домашними животными.

В условиях абсолютно жесткой замкнутости train-общества, а также безраздельного доминирования принудительно насаждаемой и грубо поддерживаемой трофической иерархии между «головными» и «хвостовыми» вагонами Поезда мистера Уилфорда, анализируемый фильм до предела обостряет пищевую конкуренцию крайних точек train-общества. И если в «головных» вагонах процветает настоящий трофический «разврат» и всячески поощряются пищевые вакханалии представителей поездной элиты, то гастрономическим приговором «хвостовых» отбросов train-общества становятся протеиновые батончики, конвейерно-производимые из «сопутствующих» синантропных паразитов – тараканов, клопов и прочей «нечисти» (ил. 5, 6).

Но особо отметим, что жесткая, а местами и откровенно жестокая технократическая рациональность в итоге так и не позволила мистеру Уилфорду подняться до традиционного мессианизма, а фактически превратила Поезд в чудовищный концлагерь со всеми присущими ему социально-политическими маркерами. Поэтому мистер Уилфорд становится таким же заложником созданной им самим модели train-общества,

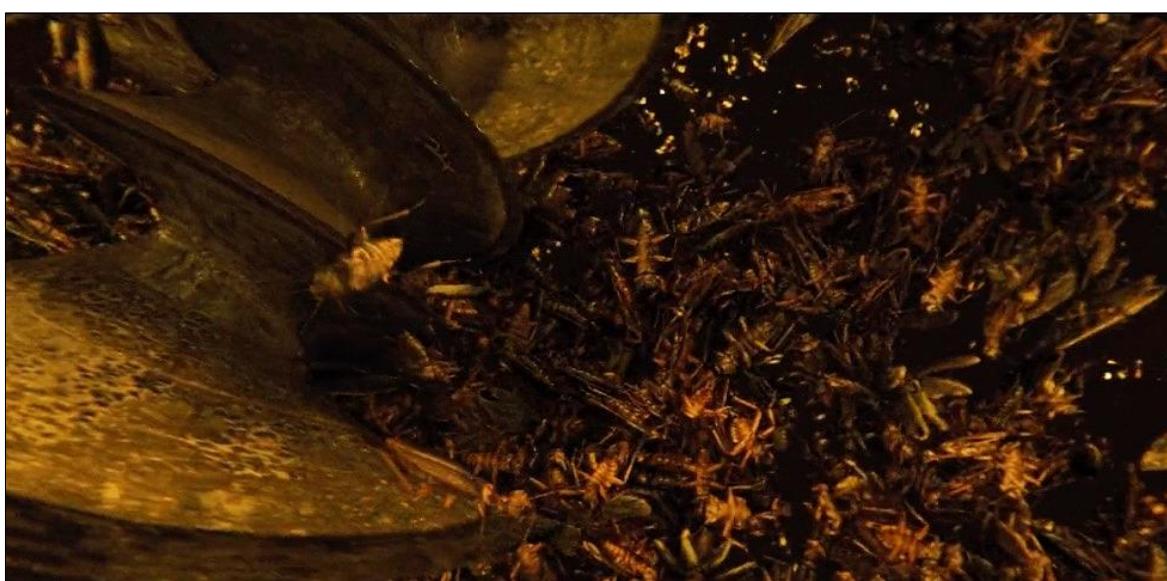
КАК И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ УЗНИКИ ЭТОГО СОСТАВА, ВКЛЮЧАЯ БЕСПРАВНЫХ ИЗГОЕВ «ХВОСТОВЫХ» ВАГОНОВ.



Ил. 5. «Душа была давно дешевле мяса» [Волошин, без даты].

Трофийские экстремумы train-общества: элитная пища для «головных» вагонов. Кадр из фильма.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/gBCCp>



Ил. 6. Технология изготовления протеиновых батончиков из синантропных насекомых для жителей «хвостовой» части Поезда мистера Уилфорда. Кадр из фильма.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/NCAKA>

Кроме всего прочего, в итоге выяснилось, что мистер Уилфорд, романтический, таинственный и даже сакральный образ Гения-Изобретателя, совершенно закономерно муттирует до статуса просвещенного диктатора и тирана, который в итоге оказался давним другом Гиллиама, и это, безусловно, сильно обескуражило Кертиса, который был совершенно не готов к подобному открытию. Хотя такая идея давно подспудно присутствовала в его сознании, и некое предоощущение ее все время в той или иной форме витало в спретом пространстве «хвостовых» вагонов. Однако только когда Кертис всерьез проникся идеей восстания и начал шаг за шагом продвигаться вперед в надежде встретиться с мистером Уилфордом, эта мысль развивалась в нем все больше и больше, достигнув апогея лишь в момент личного контакта с создателем Поезда. Только здесь Кертис осознал весь трагизм конфигурации отношений в Поезде и то, какая именно роль была отведена лично ему в раскладе глубинных связей между мистером Уилфордом и Гиллиамом. Фактически именно Уилфорд и Гиллиам выступили для Кертиса ведущими архетипическими образами его становления, представляя разные грани архетипа «Отца». Так Гиллиам персонифицирует милосердного и заботливого Пастыря, в то время как мистер Уилфорд выступает символом «Отца» как формального авторитета, представляющего всю мощь Рода, персонифицированную отчужденным и технократическим профилем тоталитарного Государства. Именно поэтому мистер Уилфорд был так необыкновенно мягок с бунтарем-Кертисом и во время их личной беседы с поистине отеческой заботой многократно называл его «Сынок». Поэтому

«образы, в которых эти архетипы вырисовываются, становятся символами или архетипическими фигурами, которые оседают в подсознании людей и порождают тем самым определенные реакции-эмоции-рефлексии при обращении к вышеобозначенным общечеловеческим темам» [Карчевская, 2008: 198].

Таким образом, формирование Кертиса как главного «хвостового» революционера происходило под непрерывным влиянием архетипической диалектики Живого и Вымышенного «Отца», что придавало всему процессу индивидуации Кертиса-Героя явный и неоспоримый сакральный оттенок (ил. 7).



Ил. 7. Участники самого глубинного и загадочного PR-проекта train-общества – бунтарь Кертис, старик Гиллиам, министр Мейсон и мистер Уилфорд. Постер к фильму. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/WeQsm>

### **Детство с концлагерной «Матерью»: дидактика игрового принуждения**

Эту же мысль герою все время подспудно навевала и министр Мейсон, которая тоже была своеобразной «путеводной звездой» Кертиса, настойчиво уговаривая его не прибегать к насилию,

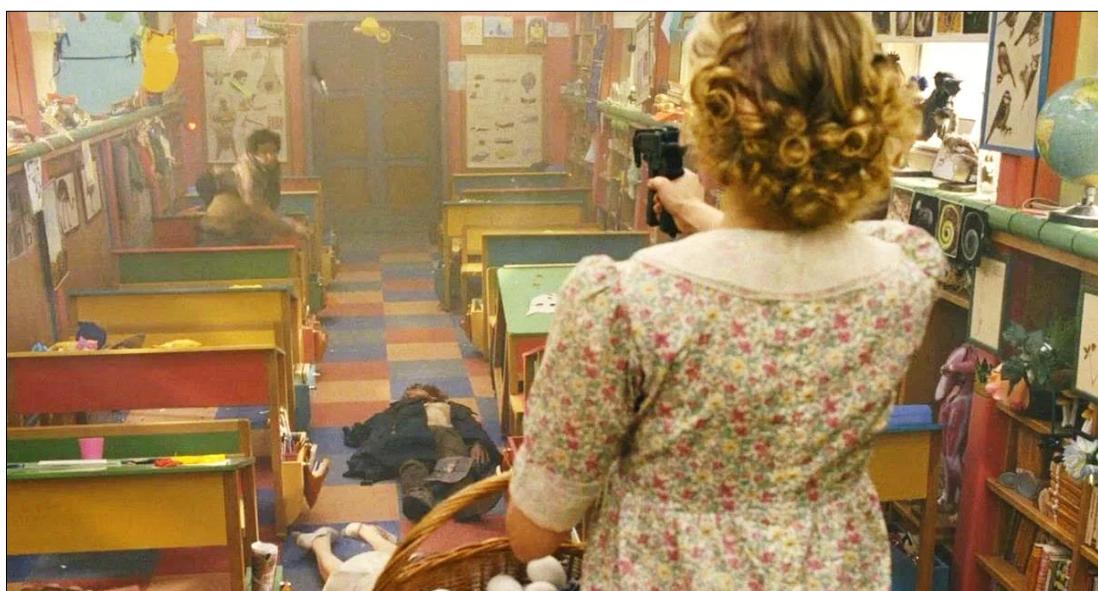
а просто пойти к мистеру Уилфорду и самому лично во всем разобраться (ил. 8). Следует отметить, что сама министр Мейсон, несмотря на ее жестокость и демонстративное пренебрежение к узникам Хвоста, для Кертиса выступала той самой юнгианской Темной «Матерью». Именно она, через демонстративное отрицание материнской модели все-таки способствовала реализации негативистского сценария формирования у него созидательной установки в отношении как самого себя, так и всего train-общества. Именно это качество и выделяло Кертиса среди всех остальных поездных изгоев, придавая ему, его жизни и борьбе возвышенный смысл и веру в победу.



Ил. 8. Министр Мейсон – Темная Мать бунтаря Кертиса. Кадр из фильма.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QoSsv>

Вообще детская и сыновья темы являются сквозными для всей этой визуальной южнокорейской постапокалиптической истории. Фактически она началась еще с тех самых злополучных событий в Хвосте в самом начале антиутопической эпопеи train-общества,

когда надзиратели насилино отбирали у родителей маленьких детей для обслуживания с помощью их мускульной силы особых специфических узлов главного двигателя Поезда. Так Таня лишилась своего шустрого сынишки Тима, которого министр Мейсон насилино увела в неизвестном направлении. Далее детский мотив последовательно развивается в вагонеклассе, где номенклатурная «Темная Мать», персонифицированная в тоталитарно-кукольном образе нарочито светловолосой Учительницы, «весело» и «задорно» муштрует в ребятишках рефлекторные реакции подчинения и благоговения перед всесильным и священным мистером Уилфордом и всей его совершенной поездной Системой (ил. 9).



Ил. 9. Оказывается, «Темная мать» в современной поп-культуре может быть и такой...

Детская педагогика с автоматом! Кадр из фильма.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/DQmvN>

Показательно, что подобная дидактическая и воспитательная технология демонстративно осуществляется в игровой и непринужденной форме, а дети абсолютно радостно

и неконфликтно воспринимают исподволь навязываемые взрослыми тоталитарные модели поведения. Кстати говоря, в контексте модели «управляемого хаоса» подобные педагогическо-пропагандистские технологии получили свое реальное воплощение в многочисленных практиках «цветных» революций, где основными движущими силами сокрушающих протестов всегда выступали специальным образом медийно выдрессированные подростки и молодежь.

Третье «явление» темы детства в анализируемом авторами настоящей статьи фильме непосредственно связывается с сюжетом, раскрывающим нам тайны природы «вечности» двигателя мистера Уилфорда. Оказывается, что функционирование двигателя фактически всегда обеспечивалось за счет труда маленьких детей, которые в силу своего роста только и могли физически поместиться внутри этой адской машины, непрерывно вращая ее рычаги и шестеренки. Подобное «ювенальное топливо», с одной стороны, надежно гарантировало бесперебойное функционирование всего Поезда, а с другой, обеспечивало биополитическое воспроизведение горизонтальной системы социальной стратификации в рамках непрерывно движущегося поездного концлагеря (ил. 10).

И это, увы, закономерно, поскольку тоталитарные политические режимы всегда первыми бросали в «топку» любой войны детей и молодежь. Известный российский специалист по сравнительной этологии Виктор Дольник замечал в этой связи, что в человеческих обществах

«обычно геронтократия возникает, когда официальный лидер не уверен в себе и боится более молодых. Подтягивая к себе таких же старых и не увереных в себе, как он сам, и делясь с ними властью, он формирует старческую верхушку, для которой страх потерять власть перевешивает стремление править единолично» [Дольник, 1993: 75].



Ил. 10. Мальчик Тим из Хвоста выполняет функцию «живого механизма»  
в Священном Двигателе Поезда мистера Уилфорда. Кадр из фильма.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3QpwEr>

В подобном контексте архетипические отношения между Кертисом и мистером Уилфордом, как отношения между Сыном и Отцом, выглядят намеренно и чрезмерно технологизированными. Тем самым они вскрывают манипулятивную природу политической коммуникации, которая традиционно использовала потенциал любых научных открытий, в первую очередь в области человековедения, только лишь для выхода на новые рубежи широкомасштабного порабощения всей планеты. В этой связи Пон Чжун Хо плодотворно и образно

«рассуждает о причинах, вынуждающих людей пользоваться социальными лифтами (будь то горизонтальными или вертикальными), приводящих к тому, что одни люди паразитируют на других (вне зависимости от их возраста и социального статуса)» [Похолкова & Мозоль, 2022: 148].

Показательно, что подобная ситуация становится основанием для сокрушительной критики всего западного образа жизни и онтологически присущих ему политических идеалов. Именно на это указывает тот факт, что в конце фильма благополучно покинуть злополучный поезд-концлагерь смогли лишь два узника-корейца: Намгун Мин Су и его дочь Йона, которым удалось сформировать и закрепить среди несчастных пленников Поезда репутацию безнадежных кроноловых наркоманов, готовых пожертвовать любыми ресурсами и отношениями ради очередной вожделенной дозы дурманящего вещества. Показательно, что в анализируемом нами фильме

«главная метафора была горизонтальной [Зельвенский, 2019],

а режиссер, в итоге, настойчиво подвел вдумчивого зрителя к выводу о том, что под видом кронола, который на самом деле был отнюдь не столько наркотическим, сколько мощным взрывчатым веществом, представители явно не-западного образа жизни, настойчиво прикидываясь наркоманами, на самом деле тщательно готовили крушение train-общества, самого Поезда, а в их лице и всего Западного мира, кошмарным и последним символом которого и был этот тоталитарный постапокалиптический поезд-концлагерь.

## «Управляемый хаос» как технология поддержания социальной стабильности в постапокалиптических обществах

Таким образом, мы видим, что train-общество было буквально соткано из несовместимых противоречий, а крайняя жесткость горизонтальной иерархии, которая с необходимостью генерировала мощные протестные настроения, сразу же провоцировала и возникновение различных форм социального несогласия. Складывается такое чувство, что train-общество намеренно жило и развивалось по законам, столь ярко описанным известным западным идеологом Джином Шарпом в его исследовании «От диктатуры к демократии: Стратегия и тактика освобождения», в котором он отмечал, что

*«массовый отказ от сотрудничества и прямое неповинование могут настолько изменить социальную и политическую обстановку, особенно соотношение сил, что диктатура уже не сможет контролировать экономические, социальные и политические процессы в правительстве и обществе» [Шарп, 2012: 39].*

В то же время взрывные бурные протесты, закономерно перерастающие из актов стихийного неповинования, в конце концов периодически превращались в подлинные революционные движения и жестокую войну Хвоста как с Серединой, так и с Головой. Многолетняя безуспешная борьба за освобождение от гнета и за обладание жизненно-необходимыми ресурсами логично привела поездные «низы» к деятельности стремлению захватить передние вагоны, да и сам Двигатель. Этот процесс закономерно породил и своих лидеров, которые в результате превратились в живых символов массового «низового» протesta.

Показательно, что мере продвижения Кертиса как лидера Хвоста по горизонтальной иерархии train-общества и его приближения к вождю Головы между ними все больше обнаруживалось некоторое идейное и институциональное родство. Именно оно позволило выявить в наблюдаемых зрителями протестных сценариях столь явно выраженную и практически нескрываемую, а, наоборот, даже выпячиваемую этологическую и выстроенную уже потом на ее основе политтехнологическую составляющую. В итоге оказывается, что как сам протест, так и механизм его практической реализации в непрерывно движущемся социуме-составе, на деле являются звенями заблаговременно и хорошо продуманной управленческой схемы, направленной на перманентную ротацию всей системы социальной иерархии train-общества и реализацию сопутствующего процесса саморегуляции его биополитической экосистемы.

Примечательно, что все систематически применяемые Головой по отношению к населению Хвоста пытки, унижения, издевательства, шантажи, заговоры, преследования и убийства на деле, увы, выступают лишь закономерными элементами целенаправленно организованной и тщательно поддерживаемой системы «управляемого хаоса» как наиболее эффективного механизма социальной регуляции закрытых и самодостаточных иерархий. Подобный пример биополитической стратегии поддержания баланса, над которым столь ярко и современно рефлексирует фильм «Сквозь снег», парадоксальным образом воспроизводит онтологическое тождество упорядоченности и хаоса, которые в границах абсолютно всех тоталитарных сообществ выступают

диалектическими и взаимовозгоняющими началами. Так известный американский лингвист и публицист Ноам Хомский в своих статьях и публичных выступлениях неоднократно подчеркивал, что суть корпоративного бытия и тиранического управления корпораций (а ведь вагоны train-общества, на самом деле, как раз и представляют собой особые корпорации) –

«это разрушение понятий солидарности и сотрудничества» [Хомский, 2000].

Нет сомнения, что высокие оценки экспертов и заслуженное признание широкой зрительской аудитории, полученные фильмом, а также его четырехсезонным сериальным продолжением, во многом связаны как раз с удачным сочетанием визуализированных в них глубинных архетипических запросов человека по поводу горизонтов его коллективного бытия с теми геополитическими и социокультурными вызовами, с которыми вплотную столкнулось общество в начале XXI века. На фоне тотального разочарования человечества в моделях современной политики сама картина, как и ее сериальное развитие, явно демонстрируют эксклюзивные находки ее авторов и продюсеров в плане образной трансформации индивидуальных и коллективных способов существования. И, несмотря на весь постапокалиптический накал существования в поездном концлагере, в итоге оказывается, что человек, который ценит себя и свое ближайшее окружение, все-таки способен преодолеть практически любые трудности. Подобные архетипические установки как раз и ложатся в основание, в том числе, многочисленных постапокалиптических киноповествований,

которые стремятся найти выход даже, казалось бы, из абсолютно безысходных ситуаций, связанных с роковой гибелью человечества, общества и природы.

## Литература

- «Сквозь снег» (2013), разбор фильма (без даты). *Скрытый смысл.рф: сайт*. Режим доступа: <http://скрытыйсмысл.рф/films/skvoz-snег-2013-razbor-filma> (дата обращения: 01.09.2025).
- Волошин, М. А. (без даты). Голод («Хлеб от земли, а голод от людей...»). *Learnoff.com: сайт*. Режим доступа: <https://learnoff.com/library/voloshin-m-a-golod/> (дата обращения: 01.09.2025).
- Гомер (без даты). Илиада. Песнь 3. *Livelib.ru: сайт*. Режим доступа: <https://www.livelib.ru/book/264529/read-iliada-gomer/~3> (дата обращения: 01.09.2025).
- Дольник, В. Р. (1993). Этологические экскурсии по запретным садам гуманитариев. *Природа*, 2, 73–86.
- Доровских, А. (2004). Ах, мой сынок. *Официальный сайт Людмилы Гурченко*. Режим доступа: [https://gurchenko.ru/?lang=ru&chrazdel=3&chmenu=6&ch\\_id=15&getcont=full&r=songs&idsong=194](https://gurchenko.ru/?lang=ru&chrazdel=3&chmenu=6&ch_id=15&getcont=full&r=songs&idsong=194) (дата обращения: 01.09.2025).
- Достоевский, Ф. М. (1984). Дневник писателя за 1881 г. Автобиографическое. *Достоевский, Ф. М. Полное собрание сочинений: в 30 т. Т. 27* (сс. 1-465). Ленинград: Наука.
- Зельвенский, Ст. (2019, 23 мая). «Паразиты» Пона Чжун Хо: блестящий фарс про классовую борьбу. *Афиша Daily: сайт издания*. Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/cinema/11983-parazity-rona-chzhun-ho-blestyaschiy-fars-pro-klassovuyu-borbu/> (дата обращения: 01.09.2025).
- Карчевская, К. С. (2008). Современные кинематографические версии библейских заповедей («Декалог» Кшиштофа Кислевски и «Семь» Дэвида Финчера). *Научно-технический вестник информационных технологий, механики и оптики*, 5(50), 198–203.
- Киплинг, Р. (без даты). Баллада о Западе и Востоке. *Стихи.ру: сайт*. Режим доступа: <https://stihy.ru/2000/12/31-39> (дата обращения: 01.09.2025).
- Киплинг, Р. (без даты). Бремя белого человека. *Аскбука литературы: сайт*. Режим доступа: <https://www.askbooka.ru/stihy/redyard-kipling/bremya-belogocheloveka.html> (дата обращения: 01.09.2025).
- Маркс, К. (1951–1952). *Капитал: в 3 т. Т. 1, кн. 1: Процесс производства капитала*. Москва: Госполитиздат. Режим доступа: <https://www.esperanto.mv.ru/Marksismo/Kapital1/kapital1-13.html#p430> (дата обращения: 01.09.2025).
- Масоны, свастика и Первая мировая: 5 фактов о Редьярде Киплинге (2020, 28 декабря). *Эксмо: онлайн-журнал*. Режим доступа: <https://eksмо.ru/>

[selections/5-faktov-o-redyarde-kiplinge-ID15557354/](https://doi.org/10.52070/2542-2197.2022.10.865.147) (дата обращения: 01.09.2025).

Нефедова, Л. К. (2016). Архетип ребенка как онтологический прототип и энергийно-смысловая форма конструирования понимания детства в искусстве слова. *Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования*, 2(11), 36-40.

Похолкова, Е. А., & Мозоль, Т. С. (2022). Идеи социального неравенства в творчестве южнокорейского режиссера Пон Чунхо. *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки*, 10(865), 147-153. <https://doi.org/10.52070/2542-2197.2022.10.865.147>

Свозь снег (без даты). *Cinematext.ru: сайт*. Режим доступа: <https://cinematext.ru/movie/skvoz-sneg-snowpiercer-2013/?page=11> (дата обращения: 01.09.2025).

Сорокин, П. А. (2003). *Голод как фактор: влияние голода на поведение людей, социальную организацию и общественную жизнь*. Москва: Academia & LVS.

Тангалычева, Р. К. (2021). Кинематограф: культурное влияние в мире и в России. *Телескоп: журнал социологических и маркетинговых исследований*, 2, 117-123. [https://doi.org/10.51692/1994-3776\\_2021\\_2\\_117](https://doi.org/10.51692/1994-3776_2021_2_117)

Толстой, Л. (без даты). О голоде. *Литература: сайт*. Режим доступа: <http://tolstoy-lit.ru/tolstoy/publicistika/o-golode.htm> (дата обращения: 01.09.2025).

Учаев, Е. И., & Харкевич, М. В. (2023). Немыслимость тотальной катастрофы: постапокалиптическая природа модерного политического реализма. *Полития*, 1(108), 40-63. <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2023-108-1-40-63>

Хомский, Н. (2000). Приватизация образования – подрыв солидарности. *Скепсис: научно-просветительский журнал*. Режим доступа: [https://scepsis.net/library/id\\_380.html](https://scepsis.net/library/id_380.html) (дата обращения: 01.09.2025).

Что делают обувь, торты и яйца в большой политике (2008, 15 декабря). *РИА Новости: сайт*. Режим доступа: <https://ria.ru/20081215/157268500.html> (дата обращения: 01.09.2025).

Шарп, Д. (2012). *От диктатуры к демократии: стратегия и тактика освобождения*. Москва: Новое издательство.

### Информация об авторах

Маленко Сергей Анатольевич – доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой философии и социологии. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0003-4828-0171, [olenia@mail.ru](mailto:olenia@mail.ru)

Некита Андрей Григорьевич – доктор философских наук, профессор, профессор кафедры философии и социологии. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0002-9254-2901, [beresten@mail.ru](mailto:beresten@mail.ru)

## POST-APOCALYPTIC PROTEST, OR IDEOLOGICAL DEFORMATION OF THE "ARCHETYPICAL FAMILY" IN THE MOVIE "SNOWPIERCER"

**Sergey Malenko, Andrey Nekita**

**Abstract.** The article analyzes the film *Through the Snow* (2013), directed by Pong Jun-ho, as a multi-layered socio-political dystopia that embodies archetypal scenarios of an isolated and simultaneously dynamic post-apocalyptic society. The film's central theme is the train-society, a closed world of trains where a rigid horizontal hierarchy models global mechanisms of power, suppression, and "controlled chaos". The figures of the key characters – Mr. Wilford (the creator of the Train), Minister Mason (the regime's ideologue), and Gilliam (the leader of the Tail) – reveal the technologies of legitimizing inequality: propaganda, violence, and memory manipulation. Curtis Everett's rebellion does not break the system but reproduces it as an inherent element. The film demonstrates the self-regulation of a totalitarian order through a perpetual and smoldering conflict. Special attention is paid to archetypal images ("Father" – Wilford and Gilliam; "Son" – Curtis; "Dark Mother" – Mason) and their role in the Hero's individuation. The train's symbolism enhances the metaphor of a closed civilization where biopolitics and technocracy replace the human essence. Train-society becomes a mirror of the Western world and any closed systems where order is maintained through fear, exploitation of children, and ritualized violence.

**Keywords:** society, ideology, revolution, famine, controlled chaos, Head, Middle, Tail, archetype, hierarchy, concentration camp train, post-apocalypse.

## References

- "Through the Snow" (2013), film analysis (no date). *Skrytyysmysl.rf: website*. Available at: <http://skrytyysmysl.rf/films/skvoz-sneg-2013-razbor-filma> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Chomsky, N. (2000). The privatization of education undermines solidarity. *Skepsis: a scientific and educational journal*. Available at: [https://scepsis.net/library/id\\_380.html](https://scepsis.net/library/id_380.html) (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Dolnik, V. R. (1993). Ethological Excursions through the Forbidden Gardens of the Humanities. *Nature*, 2, 73–86. (In Russian).
- Dorovskikh, A. (2004). Ah, my son. *Official website of Lyudmila Gurchenko*. Available at: [https://gurchenko.ru/?lang=ru&chrazdel=3&chmenu=6&ch\\_id=15&getcontent=full&r=songs&idsong=194](https://gurchenko.ru/?lang=ru&chrazdel=3&chmenu=6&ch_id=15&getcontent=full&r=songs&idsong=194) (accessed: 01.09.2025). (In Russian).

- Dostoevsky, F. M. (1984). Writer's diary for 1881. Autobiographical. *Dostoevsky, F. M. Complete Works: in 30 vols. Vol. 27* (pp. 1-465). Leningrad: Nauka Publ. (In Russian).
- Freemasons, Swastika, and World War I: 5 Facts about Rudyard Kipling (2020, December 28). *Exmo: online magazine*. Available at: <https://eksmo.ru/selections/5-faktov-o-redyarde-kiplinge-ID15557354/> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Homer (n.b.) The Iliad. Song 3. *Livelib.ru: the website*. Available at: <https://www.livelib.ru/book/264529/read-iliada-gomer/~3> (accessed: 09.01.2025). (In Russian).
- Karchevskaya, K. S. (2008). Modern cinematic versions of the biblical commandments ("The Decalogue" by Krzysztof Kieslowski and "The Seven" by David Fincher). *Scientific and Technical Bulletin of Information Technologies, Mechanics, and Optics*, 50, 198-203. (In Russian).
- Kipling, R. (n.d.). The Ballad of the West and the East. *Stihi.ru: website*. Available at: <https://stihi.ru/2000/12/31-39> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Kipling, R. (n.d.-a). The White Man's Burden. *Askbook of Literature: website*. Available at: <https://www.askbooka.ru/stihi/redyard-kipling/bremya-belogo-cheloveka.html> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Marx, K. (1951-1952). *Capital: in 3 vols. Vol I, book 1: The process of capital production*. Moscow: Gospolitizdat. Available at: <https://www.esperanto.mv.ru/Marksismo/Kapital1/kapital1-13.html#p430> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Nefedova, L. K. (2016). The archetype of the child as an ontological prototype and an energetic and semantic form of constructing an understanding of childhood in the art of word. *Bulletin of Omsk State Pedagogical University. Humanities Research*, 2(11), 36-40. (In Russian).
- Pokholkova, E. A., & Mozol, T. S. (2022). Ideas of social inequality in the works of the South Korean director Pong Chung-ho. *Bulletin of the Moscow State Linguistic University. Humanities*, 10(865), 147-153. (In Russian). [https://doi.org/10.52070/2542-2197\\_2022\\_10\\_865\\_147](https://doi.org/10.52070/2542-2197_2022_10_865_147)
- Sharp, D. (2012). *From dictatorship to democracy: strategy and tactics of liberation*. Moscow: New publishing house. (In Russian).
- Sorokin, P. A. (2003). *Hunger as a factor: the Influence of hunger on human behavior, social organization, and public life*. Moscow: Academia & LVS Publ. (In Russian).
- Tangalycheva, R. K. (2021). Cinematography: cultural influence in the world and in Russia. *Teleskop: Journal of Sociological and Marketing Research*, 2, 117-123. (In Russian). [https://doi.org/10.51692/1994-3776\\_2021\\_2\\_117](https://doi.org/10.51692/1994-3776_2021_2_117)
- Through the Snow (n.d.). *Cinematext.ru: website*. Available at: <https://cinematext.ru/movie/skvoz-sneg-snowpiercer-2013/?page=11> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Tolstoy, L. (n.d.). On hunger. *Literature: website*. Available at: <http://tolstoy-lit.ru/tolstoy/publicistika/o-golode.htm> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Uchaev, E. I., & Harkevich, M. V. (2023). The unthinkable of total catastrophe: the post-apocalyptic nature of modern political realism. *Politiya*, 1(108), 40-63. (In Russian). <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2023-108-1-40-63>

- What lunch, cakes and eggs do in big politics (2008, December 15). *RIA Novosti: website*. Available at: <https://ria.ru/20081215/157268500.html> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Voloshin, M. A. (n.d.). Hunger ("Bread from the earth, and hunger from people..."). *Learnoff.com: website*. Available at: <https://learnoff.com/library/voloshin-m-a-golod/> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Zelvensky, St. (2019, May 23). Parasites by Pong Jun-ho: a brilliant farce about class struggle. *Afisha Daily: Website of the Publication*. Available at: <https://daily.afisha.ru/cinema/11983-parazity-pona-chzhun-ho-blestyaschiy-fars-pro-klassovuyu-borbu/> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).

#### **Author's information**

Malenko Sergey Anatolyevich – Doctor of Philosophy, Professor, Head of the Department of Philosophy and Sociology. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0003-4828-0171, [olenia@mail.ru](mailto:olenia@mail.ru)

Nekita Andrey Grigorievich – Doctor of Philosophy, Professor, Professor of the Department of Philosophy and Sociology, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0002-9254-2901, [beresten@mail.ru](mailto:beresten@mail.ru)

#### **For citation:**

Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2025). Post-apocalyptic protest, or ideological deformation of the "archetypical family" in the movie "Snowpiercer". *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4 (13), 164-198. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-164-198](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-164-198)

**УДК 347.78: 7.036:004.8(476)**

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-199-225](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-199-225)

## **АЛГОРИТМИЧЕСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ ИИ, ИЛИ СЦЕНАРИЙ «ПРИНУЖДЕНИЯ К КОНСЕНСУСУ» НА ПУТИ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО УНИЧТОЖЕНИЯ АВТОРСТВА**



**Елена Нетцель,**

Московский политехнический  
университет  
(Москва, Россия)

**Elena Netssel,**

*Moscow Polytechnic University  
(Moscow, Russia)*

ORCID: 0009-0000-9566-0068

e-mail: elen2285@mail.ru



**Наталья Саенко,**

Московский политехнический  
университет  
(Москва, Россия)

**Natalya Saenko,**

*Moscow Polytechnic University  
(Moscow, Russia)*

ORCID: 0000-0002-9422-064X

e-mail: rilke@list.ru

199

### Для цитирования статьи:

Нетцель, Е. К., & Саенко, Н. Р. (2025). Алгоритмическая гегемония ИИ, или сценарий «принуждения к консенсусу» на пути окончательного уничтожения авторства. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 199-225. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-199-225](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-199-225)

**Аннотация.** В статье осуществляется анализ одного из наиболее волнующих аспектов современного медиаландшафта: полной и частичной замены авторов-людей алгоритмами искусственного интеллекта (ИИ). Используя показательные примеры, такие как тайное использование искусственного интеллекта крупной медиакомпанией из США СНЕТ и массовое производство пропагандистских карикатур в Китае, а также атаки с помощью искусственного интеллекта-спама на литературные журналы, авторы рассматривают не только собственно технологические аспекты, но и глубокие социально-философские проблемы. Используя такие понятия, как «смерть автора», «отчуждение» и «биовласть», авторы стремятся понять, почему наплыв алгоритмизированного контента приводит к "кризисам доверия" и "смерти" читателя. Битва за будущее культуры и политики ведется сегодня в пространстве между человеческой аутентичностью и алгоритмической эффективностью. Проблема усугубляется тем, что современная медиасреда активно принимает и даже поощряет появление и распространение продуктов искусственного интеллекта, создавая принципиально новый тип культурного потребления, в рамках которого ценность оригинальности подменяется эффективностью алгоритмических комбинаций. Это вызывает не только теоретические споры, но и реальные конфликты в сферах авторского права и интеллектуальной собственности. А вторжение искусственного интеллекта в сферу творчества представляет собой не просто технологический вызов, но и глубокий мировоззренческий кризис, требующий переосмыслиния самих основ художественного творения и культурного производства в цифровую эпоху.

**Ключевые слова:** ролевой конфликт, социальная философия, новые медиа, искусственный интеллект, нейросети, авторский контент, виртуальная реальность, компьютеризация социума, проблема идентичности.

### Кризис творческой идентичности: когда искусственный интеллект соперничает с человеком

Современное общество переживает беспрецедентные изменения, которые включают в себя глобализацию, культурную и социальную трансформацию, а также захлестнувшую мир волну технологических открытий. Можно сказать, технологии в настоящее

время уже стали важной составляющей бытия современного человека. Компьютерные системы, базы данных, искусственный интеллект (ИИ), нейросети проникли практически во все сферы социума, в том числе, они стали неотъемлемой частью новейшей медиакультуры. Это особенно актуально в контексте изучения такого явления современной массовой коммуникации, как новые медиа. Все перечисленные выше вызовы в современном обществе привели к тому, что перед людьми возникла необходимость переосмысления своей идентичности и места в этом новом измененном мире. В эпоху виртуальной реальности и социальных сетей личностная идентификация становится намного более сложной задачей, чем раньше. Дополнительные трудности для людей, приводящие к проблемам самоидентификации, создают искусственный интеллект и нейросети, которые отчуждают человека от его роли Творца, когда речь идет о создании оригинального контента.

### **Человек или алгоритм: битвы за авторство в эпоху нейросетей**

Новые медиа – это, с одной стороны, категория, которая в научной теории была определена сравнительно недавно, с другой стороны – это совсем не новое явление, поскольку возникло оно еще в прошлом веке. К. А. Карякина пишет, что для многих

«журналистов, работающих в системе новых медиа, ключевой вехой, обозначившей зарождение новых СМИ, стали события 19 апреля 1995 г., когда был совершен террористический акт в г. Оклахоме (США), напротив одного из зданий местных властей» [Карякина, 2010].

Тогда был совершен теракт в г. Оклахоме. На эти события СМИ отреагировали серией заметок, размещенных в Интернет в открытом доступе. Содержание заметок пополнялось в режиме онлайн по мере поступления новой информации, в том числе и пользовательскими комментариями.

Новыми медиа являются и социальные сети, например, ВКонтакте – крупнейшая социальная сеть в РФ и СНГ [ВКонтакте, без даты], Одноклассники (OK.ru) [Одноклассники, без даты] и др., блоги: Живой Журнал [LiveJournal, без даты] и др., микроблоги, к которым относится, например, заблокированная на территории РФ платформа X (до 2023 – Twitter) и др., Интернет-СМИ (например, российское Интернет-издание бизнес-направленности Vc.ru [Vc.ru, без даты] и открытый онлайн-журнал сообщества IT-специалистов Хабр [Хабр, без даты]), поисковые службы [Носовец, 2016: 40] и выделяют мессенджеры [Новые медиа, 2023], например, Telegram [Telegram, без даты] и др., Интернет-ТВ, Интернет-радио [Карякина, 2010] и т.д. С.Г. Носовец в статье, посвящённой новым медиа, утверждает, что их следует понимать как

«высокотехнологичные Интернет-медиа» [Носовец, 2016: 45],

обладающие такими свойствами, как интерактивность, конвергентность, гипермейдийность, доступность, мгновенность. Другой важной отличительной чертой новых средств массовой информации можно назвать возможность использования ИИ, нейросетей для создания или дополнения контента.

ИИ – это целое современное и крайне актуальное направление информатики. Эти разработки сосредоточены

на поиске технологических решений интеллектуальных задач, стоящих изначально перед людьми и представляющих вызов для человеческого разума [Искусственный интеллект, 2008]. Постепенно ИИ становится неотъемлемой составной частью работы современных контент-мейкеров и журналистов. Он применяется для различных практик в сфере массовых Интернет-коммуникаций, которые включают в себя поиск и проверку информации, анализ аудитории, распознавание звуковой и графической информации и даже создание медиатекстов, претендующих на некую авторскую оригинальность. Иначе говоря, технологии искусственного интеллекта не просто замещают и облегчают какие-то простые рутинные действия, выполняемые автором контента или журналистом. Постепенно указанные технологии становятся способны на выполнение все более сложных задач. ИИ может автоматически генерировать текстуальную и графическую информацию на основании запроса пользователя, создавая, таким образом, «оригинальный» авторский контент в необходимом объеме.

Например, сервис ChatGPT от компании OpenAI позволяет создавать тексты с помощью ИИ. Этот сервис был запущен в конце ноября 2022 и пользуется спросом у пользователей, которые находятся в поиске простого и энергоемкого способа создания текстов, поиска ошибок. В феврале 2023 г. количество людей, использующих ChatGPT, составило более 100 миллионов пользователей во всем мире. ChatGPT представляет собой чат-бот, способный общаться и даже спорить с пользователем. Такой бот способен к анализу, составлению резюме, а кроме того,

он даже обладает своеобразной этикой: способен дать явлению или контенту этическую оценку и сам стремится к этичности [Решетникова, 2023].

Нейросеть (как сокращение словосочетания «нейронная сеть») представляет собой некий алгоритм или программу, которая работает по принципу мозга человека. Эта идея зародилась еще в 40-х гг. прошлого столетия. Именно тогда американские ученые У. Мак-Каллок и У. Питтс пришли к выводу о том, что человеческий мозг представляет собой, по сути, органический компьютер, а нейроны в нем хранят, преобразуют и передают информацию при помощи электро-биохимических сигналов. Закономерным желанием ученых, последовавшим за этим открытием, стала идея воссоздания такого же компьютера, но уже искусственно. Воплощением этой идеи как раз и стала нейросеть – своеобразный программный мозг, который умеет думать, может обучаться, совершенствоваться, делать выводы [Гагарина, 2023] и даже, возможно, способен творить.

Сложно сказать, насколько успешно нейронные сети в будущем смогут заменить автора-человека, но сегодня они определенно уже примеряют на себя его роль. Эти сложные математические модели парадоксально просто использовать. Уже сейчас нейросети кардинально меняют такие сферы человеческой профессиональной жизни, как кодинг, маркетинг, дизайн и, разумеется, медиа. Поразительно, но творчество нейронных сетей не всегда бывает легко отличить от творчества человека. Например, мы провели эксперимент, «попросив» нейронную сеть нарисовать иллюстрацию

к настоящей статье, различным образом формулируя запрос. Результаты приведены на нижеследующих иллюстрациях (ил. 1, 2, 3).



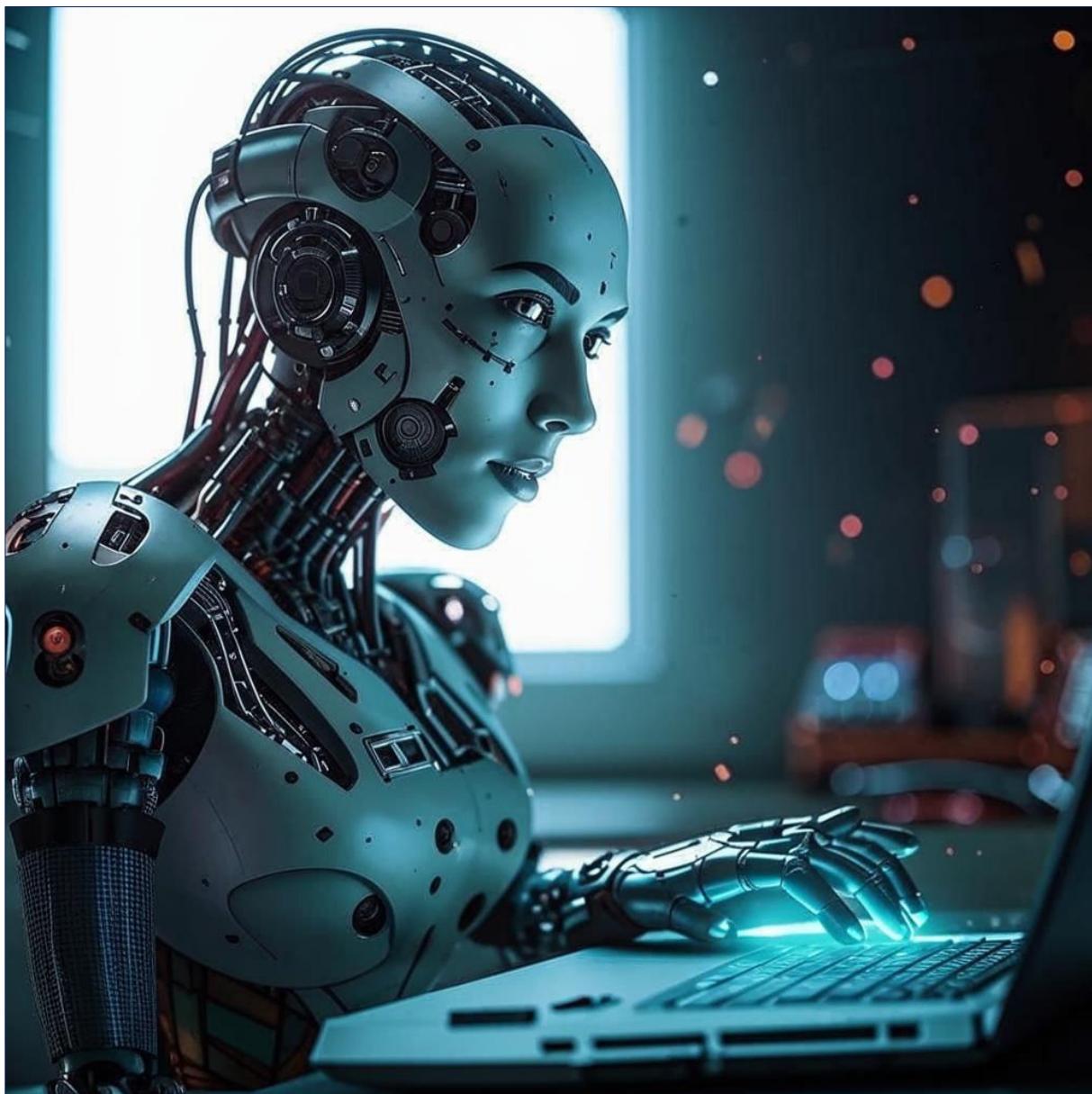
Ил. 1. ИИ «переосмысливает» текст живого автора. Иллюстрация к настоящей статье, созданная с помощью чат-бота по следующему запросу: «Алгоритмическая гегемония ИИ или “принуждение” к консенсусу на пути окончательного уничтожения авторства».

Изображение сгенерировано с помощью GigaChat.



Ил. 2. От творчества к алгоритму. И кто же после этого всё-таки автор?.. Иллюстрация к настоящей статье, созданная с помощью GPT-бота по следующему запросу: «ИИ создаёт авторский контент». Изображение сгенерировано на сайте Gpt-open.ru.

205



Ил. 3. Ну, вот и все... Конец творчества.

Иллюстрация к настоящей статье, созданная с помощью GPT-бота по следующему запросу: «ИИ в роли автора контента». Изображение сгенерировано на сайте [Gpt-open.ru](https://Gpt-open.ru).

Первое и второе изображение обладают, с одной стороны, признаками так называемой «креативности» и «оригинальности», но, с другой, им также присущи черты, которые в современной культуре принято называть эффектом «зловещей долины». Так на первом изображении нечетко прорисовано расположение

конечностей под столом, изображен довольно жуткий робот, пустой взгляд которого направлен будто бы за пределы изображения на нас. На втором – странное антропоморфное существо, состоящее только из руки и головы, наклоняется над книгой, которая почему-то лежит под углом в 90 градусов. Третье, возможно, не является эстетически совершенным, оригинальным или талантливым, но и не вызывает особых нареканий и вполне может быть использовано вместо авторской иллюстрации.

Эффект «зловещей долины» – термин, возникший от англ. *uncanny valley*, под *valley* следует понимать «яму» на графике, который описывает уровень испытываемого наблюдателем дискомфорта и страха в связи с воспринимаемыми им антропоморфными образами, к которым, в частности, относятся маски, куклы и роботы. Указанный эффект в более общем виде был представлен еще в 1906 г. немецким психиатром Э. Йенчем, который описывал этот феномен как жуть от созерцания чего-то знакомого в тревожном и непривычном контексте. В качестве примера можно рассмотреть «оживление» Питера Кушинга в «Звёздных войнах» (США, 2016, Гарет Эдвардс). Технология стерла границу между посмертной данью и эксплуатацией «здесь и сейчас». Актёр стал «марионеткой», чьи жесты управляются алгоритмом... И это не продолжение роли, а её редукция к набору определенных данных, что в корне противоречит самой идее актёрского творчества как живого процесса (ил. 4).



Ил. 4. «Оживший» Питер Күшинг в «Звездных войнах».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://gog.su/TCty>

Нельзя оставить без внимания и так называемые «посмертные» музыкальные коллаборации (например, новый трек *The Beatles* с вокалом Джона Леннона, восстановленным с помощью ИИ). Попытки алгоритмов воскрешать умерших артистов вызывают у зрителей и слушателей когнитивный диссонанс: голос звучит «как живой», но он все же лишён подлинных чувств. И это действительно не продолжение творчества, а лишь его симулякр – своеобразная форма эстетической некрофилии, где ИИ выступает в роли медиума, присваивая право распоряжаться наследием без согласия творца.

В настоящий момент наиболее значимые исследования описываемого явления проводятся в области изучения искусственного интеллекта [Зловещая долина: *terra incognita*, в которой расставлены нейронные сети, 2021]. Популяризировал этот термин японский ученый и инженер М. Мори [The Uncanny

Valley, 2012]. Именно Мори связал образ «зловещей долины» с проблемой восприятия человеком машины. Он заявил, что в робототехнике люди могут воспринимать машины с тревогой и враждебностью. Для снижения негативных эффектов такого восприятия Мори предлагает усилить сходство людей и машин. Персонификация роботов улучшает его образ в человеческих глазах, впрочем, предельная, чрезмерная степень такого сближения человеческого и роботизированного обладает обратным эффектом, и мы гарантированно «попадаем» в ту же самую «яму».

В частности, из-за эффекта «зловещей долины» проблема апpropriации искусственным интеллектом роли творца контента, возможно, и не стоит особенно остро, так как в своем стремлении максимально приблизиться к уровню человеческой гениальности робот неизбежно сталкивается с охарактеризованной выше «ямой». С другой стороны, сложно предугадать, насколько изменится эта картина в будущем, учитывая способность ИИ и нейросетей к обучению, которая сама по себе так сильно сближает технологии и живых людей.

Философско-этическим вопросам взаимодействия человека и машины много внимания отведено в работах отечественных исследователей. Так еще русский философ Н. Бердяев обращался к образу машины в широком, общефилософском значении, отмечая, что

«господство техники и машины есть прежде всего переход, от органической жизни к организованной жизни, от растительности к конструктивности» [Бердяев, 1989: 147].

Надо отметить, что автор плодотворно рассуждал и о «враждебных» отношениях человека и машины:

«Прометеевский дух человека не в силах овладеть созданной им техникой, справиться с раскованными, небывалыми энергиями. <...> машина совсем не повинуется тому, что требует от нее человек, она диктует свои законы. Человек сказал машине: ты мне нужна для облегчения моей жизни, для увеличения моей силы, машина же ответила человеку: а, ты мне не нужен, я без тебя все буду делать, ты же можешь пропадать» [Бердяев, 1989: 147].

Говоря о фундаментальных исследованиях философской проблемы априориации машиной метафизической роли творца, нельзя обойти стороной и последнюю книгу, написанную создателем кибернетической теории Н. Винером под названием «Творец и робот». В этой работе автор обращается к ключевым философско-этическим дилеммам кибернетической науки. Рассуждая о соотношении людей и технологий, Винер приходит к выводу о необходимости разумного симбиоза человека и машины, в рамках которого задача целеполагания все-таки будет принадлежать именно человеку. При этом автор указывает на вред от слишком резкой оппозиции человеческого и машинного, говоря о том, что она настолько же неуместна, как и

«религиозное возвышение бога над человеком» [Винер, 1966].

Таким образом, возвращаясь к вопросу об использовании машинного труда в контексте новых медиа, о философской проблематике этого явления следует отметить, что эксперты и ученые начали активно рассуждать об этом после революции в сфере микроминиатюризации, когда компьютеры смогли имитировать высшие психические функции человека, работу

человеческих нейронов. За указанной революцией последовал так называемый «онтологический сдвиг» в журналистике с применением компьютерных технологий. Его суть заключается в изменении ролевых взаимоотношений людей и машин в комплексе виртуальных массовых коммуникаций, поскольку собственно машинная

«часть системы изначально проектировалась как медиатор для обмена сообщениями, однако постепенно ее функция трансформировалась в коммуникатора» [Лукина и др., 2022].

В конце 2022 года внезапно выяснилось, что один из старейших американских медиаресурсов, CNET, тайно использует искусственный интеллект (вероятно, основанный на GPT) для написания финансовых статей. За несколько месяцев было опубликовано более 75 статей с тегом CNET Money Staff. Позже выяснилось, что это был псевдоним ИИ. Статьи были полны фактических ошибок и плагиата, что нанесло серьезный ущерб репутации издания. Показательно, что скандал был трояким. Во-первых, СМИ исходно не сообщили читателям, что автор был алгоритмом, что подрывало доверие к изданию. Во-вторых, многочисленные ошибки показали, что ИИ все-таки пока еще не способен заменить эксперта в сложных темах, где точность критически важна. В-третьих, стало ясно, что основной мотивацией такого приема стало снижение затрат на оплату труда журналистов (ил. 5).

В феврале 2023 года один из ведущих журналов научной фантастики *Clarkesworld Magazine* приостановил прием материалов из-за лавины историй, сгенерированных нейронными сетями (в основном, ChatGPT).



Ил. 5. А ведь прогнозы использования компьютерных технологий поначалу были такими радужными... Фото из статьи CNET 2020 года, предшествующей описанному скандалу.

Отмечаются преимущества информационных технологий в медиасфере.

Главный редактор CNET Дженсон Хайнер говорит:

«Лучшие продукты сочетают в себе производительность, дизайн и ценность».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://gog.su/YV9c>

Главный редактор издания Нил Кларк отметил, что эти тексты были низкого качества, но их объем делал невозможным ручной отбор. И это была не единичная подмена, а массированная атака на экосистему креативности. Ситуация показала, что ИИ вполне можно использовать не только для замены конкретного автора, но и для спам-атак. И главная угроза, в итоге, заключается вовсе не в том, что искусственный интеллект напишет шедевр, а в том,

ЧТО ОН МОЖЕТ НАВОДНИТЬ платформы некачественным контентом, похоронив под ним творческий потенциал человека (ил. 6, 7).



Ил. 6.

Так вот как сбываются самые мрачные прогнозы научной фантастики.

Обложки выпусков издания *Clarkesworld Magazine*.

Изображения размещены в свободном доступе на платформах:

[https://clarkesworldmagazine.com/artbio\\_202/](https://clarkesworldmagazine.com/artbio_202/)



Ил. 7.

В 2023 году китайские государственные СМИ, создавая

«уникальный опыт сегментарного регулирования» [Харитонова, 2025: 136],

начали массово выпускать пропагандистские карикатуры, полностью созданные с помощью искусственного интеллекта. Они использовали ИИ-аватары и синтезированные голоса

для продвижения официальной политики (например, в области национальной безопасности или развития технологий). Хотя это фактически и не скрывалось, сам факт создания «идеального» медиаконтента, начисто лишенного человеческих эмоций и спонтанности, вызвал широкий общественный резонанс. Здесь искусственный интеллект использовался не для экономии денег, а для создания стерилизованного, идеологически выверенного дискурса. Человек-пропагандист может запнуться, устать или проявить ненужные эмоции, алгоритм – нет. И это уже принципиально новый уровень контроля над повествованием.

Показательно, что подобные примеры – не просто технические философские проблемы. Французский философ Ролан Барт в свое время провозгласил «смерть автора», утверждая, что смысл рождается в момент чтения:

«Ныне мы знаем, что текст представляет собой не линейную цепочку слов, выражающих единственный, как бы теологический смысл (“сообщение” Автора-Бога), но многомерное пространство, где сочетаются и спорят друг с другом различные виды письма, ни один из которых не является исходным; текст соткан из цитат, отсылающих к тысячам культурных источников» [Барт, 1994: 386].

Однако AI доводит эту идею до абсурда. Если автора в буквальном смысле не существует, ответственность исчезает. Кто виноват в ошибке СНЕТ? Программист? Владелец медиа? Алгоритм? Исчезновение автора-человека приводит к глобальному кризису доверия: мы больше не можем верить тексту, потому что не знаем, какие интересы, предубеждения и ошибки в данных в нем кем-то закодированы.

В позапрошлом веке К. Маркс уже писал об отчуждении рабочего от продукта своего труда. Ныне же искусственный интеллект создает принципиально новую форму отчуждения: авторская работа отчуждается от самого акта творения. К. Маркс рассуждал так:

«Давайте предположим, что мы занимались бы производством как обычные люди. Каждый из нас двумя способами утверждал бы свою индивидуальность и личность другого человека. В своем производстве я бы объективировал свою индивидуальность, ее специфические черты и, следовательно, наслаждался бы не только индивидуальным проявлением своей жизни в процессе деятельности, но и, глядя на объект, испытывал бы индивидуальное удовольствие от осознания того, что моя личность объективна, видима для чувств и, следовательно, неоспорима. В вашем удовольствии или использовании моего продукта я бы получал непосредственное удовольствие от осознания того, что я удовлетворил человеческую потребность своим трудом, то есть от осознания того, что я объективировал человеческую сущность, и тем самым создал объект, соответствующий потребностям другой человеческой сущности <...> Наши продукты были бы множеством зеркал, в которых мы видели бы отражение нашей сущности» [Маркс, 1974: 82].

Таким образом, собственно журналист или писатель теперь больше не является создателем, а лишь «куратором» или же «редактором» алгоритма вывода. Его творческая энергия, стиль и уникальный опыт больше не нужны, требуется только функциональная способность управлять инструментом. Это приводит к глобальному и катастрофическому обесцениванию творческих профессий.

Французский мыслитель М. Фуко, анализируя в своих работах, как именно власть управляет людьми посредством создания «истинных» дискурсов, справедливо отмечал:

«Надо раз и навсегда перестать описывать проявления власти в отрицательных терминах: она, мол, “исключает”, “подавляет”, “цензурирует”, “извлекает”, “маскирует”, “скрывает”. На самом деле, власть производит. Она производит реальность; она производит области объектов и ритуалы истины. Индивид и знание, которое можно получить об индивиде, принадлежат к её продукции» [Фуко, 1999: 296].

Искусственный интеллект в современном мире становится как раз таким, практически идеальным инструментом для подобного алгоритмического «биологического» оружия. Правительство (государственное или же корпоративное) отныне может генерировать неограниченное количество контента, поддерживающего желаемый сюжет. Постоянное повторение одних и тех же идей, облеченных в разные формы, создает эффект «нормальности», даже если эти идеи изначально были маргинальными. Искусственный интеллект делает этот процесс необычайно дешевым и колossalно эффективным. Поскольку ИИ воспринимается как «машина», его слова изначально кажутся более объективными, чем любые слова человека. Это позволяет власти манипулировать общественным мнением, прикрываясь мнимой «нейтральностью» технологий.

Ги Дебор писал, что в современном мире реальность все чаще заменяется ее изображением – «перформансом» [Дебор, 1999]. Искусственный интеллект – это машина для создания максимальной производительности. Он может формировать бесконечные имитации реальности (новости, статьи, изображения, видео и т. д.), которые все больше и больше

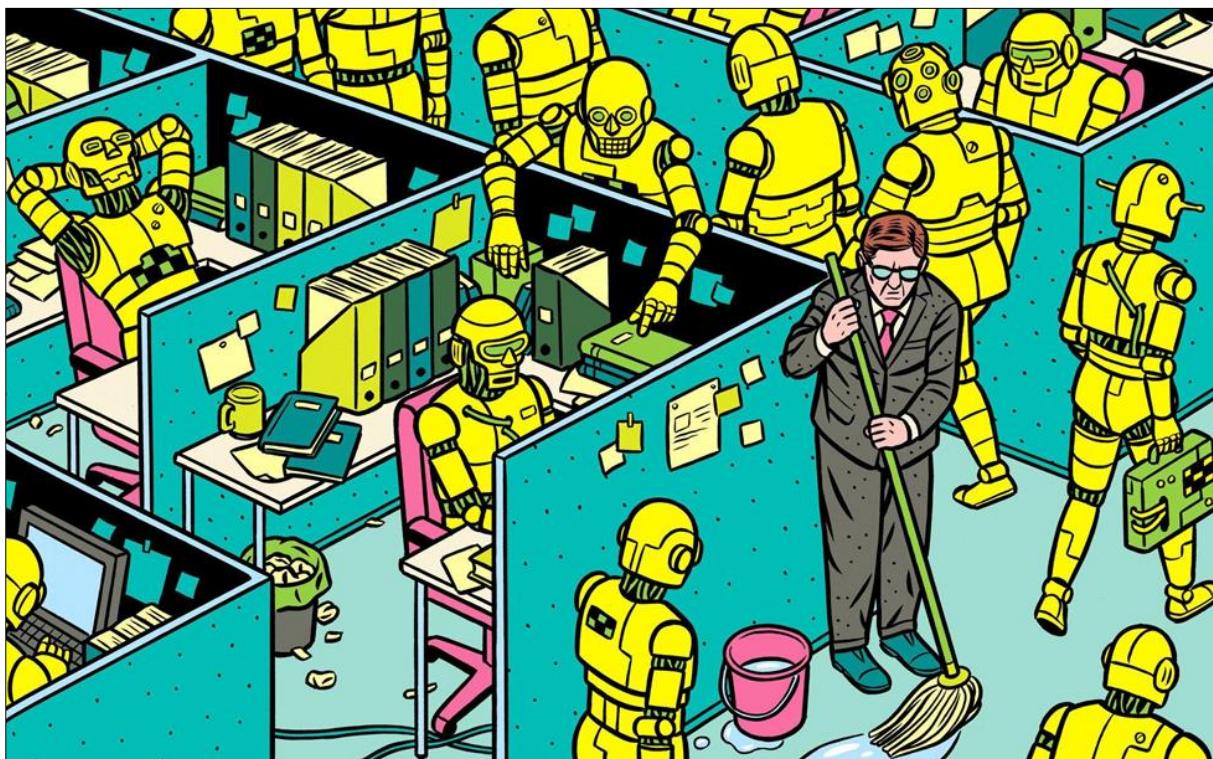
отдаляются от оригинала. Атака на Clarkesworld Magazine – это наглядный пример того, как пьеса начинает вытеснять саму возможность подлинного высказывания, заполняя его бессмысленными, но внешне правдоподобными симулякрами.

Подобные факты – лишь первые симптомы фундаментального сдвига в информационной сфере. Искусственный интеллект в СМИ – это не просто новый инструмент, подобный некогда изобретенной печатной машинке. Это технология, которая впервые в истории ставит под сомнение саму природу авторства, ответственности, креативности и доверия в обществе, что усиливает существующие тенденции: коммерциализацию СМИ (CNET), манипулирование сознанием (Китай) и обесценивание человеческого труда (Clarkesworld Magazine).

Философский анализ показывает, что сегодня главная битва разворачивается не в области технологий, а в пространстве смыслов. Вопрос даже не в том, останется ли человек и впредь главным создателем и интерпретатором культурных и политических нарративов. Проблема состоит в том, что он вполне может уступить эту роль алгоритмам, запрограммированным корпорациями и государствами (ил. 8).

Проблема смещения роли компьютера, «ползучего» захвата машиной все большего количества «человеческих» функций проистекает не только из необходимости этического переосмыслиния категории авторского и оригинального контента, но также обусловлена и социальной значимостью профессии журналиста, ее общественной миссией и творческим пафосом.

Отчуждение роли творца от человека машиной сопряжено с тем, что человек, занятый в медиасфере, рискует не просто лишиться работы, но и столкнуться с фатальным кризисом профессиональной идентичности.



Ил. 8. Кадровая перестановка. Ода эффективности. Иллюстрация Кристиана Хаммерстада для обзоров книг «Восстание роботов» и «Теневая работа» (2015). Именно в тот момент, когда роботы захватили власть над человеком, как раз и случилась «кадровая перестановка».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://gog.su/5Hnx>

### Так кто же теперь здесь главный?

Подводя некоторые итоги нашим рассуждениям, следует сказать, что философско-этическая проблема взаимодействия человека и машины далеко не нова. Она всесторонне освещалась в трудах таких исследователей, как Н. Бердяев, Н. Винер, М. Мори, и многих других. Однако можно сказать, что в настоящий момент в связи с появлением ранее немыслимых, но критически необходимых

вычислительных мощностей для обслуживания и использования в режиме широкого доступа нейросетей и GPT-ботов указанная проблема как никогда раньше стоит особенно остро. И именно в связи с грозящим кризисом идентичности человека, обусловленным апpropriацией искусственным интеллектом роли творца, которую мы можем регулярно наблюдать в среде новых медиа.

Современные журналисты все чаще обращаются к «услугам» алгоритмизированных «помощников» для создания контента, что неизбежно приводит к постепенному замещению искусственным интеллектом «живых» создателей контента и отчуждению последних от их оригинальной профессиональной деятельности. В результате автор контента может столкнуться с кризисом самоопределения в результате «отречения» от своего профессионального долга, от своей роли творца и замещения этой профессиональной роли другой – ролью «тренера» или «формулировщика» запросов для нейросетей.

Станет ли это в действительности доминирующей негативной тенденцией – покажет время. Есть основания считать, что на самом деле в контексте авторской творческой деятельности проблема замещения человека искусственным интеллектом не стоит так уж остро, так как существенным препятствием для отчуждения ИИ роли творца у человека является тот самый эффект «зловещей долины», который машине нелегко будет преодолеть, несмотря на алгоритмы самообучения. Возможное решение охарактеризованной проблемы исследователи видят в гармоничном профессиональном сосуществовании машины и человека, поскольку как раз

«применение нейросетей и алгоритмов ИИ в медиаиндустрии открывает множество возможностей для оптимизации процессов производства контента. <...> Стоит отменить, что со временем меняются квалификационные требования к журналисту: умение работать с ИИ повышает конкурентоспособность, а технологии ИИ способствуют персонализации контента» [Зверева & Стригина, 2025: 26].

Для обеспечения эффективного и гармоничного взаимодействия человека и машины в пространстве современной медиаиндустрии необходимо официальное и юридическое признание и развитие роли человека как автора идеи и ведущего «целеполагателя», изначально направляющего и регулирующего ИИ. Именно это, по мнению авторов, позволит наиболее эффективно использовать потенциал современных технологий для повышения качества, персонализации и конкурентоспособности контента при сохранении в то же самое время человеческого контроля и этических стандартов. При этом неотъемлемым условием успешного сосуществования человека и машины является целеполагающая, направляющая и регулирующая роль человека по отношению к компьютеру и результатам его «деятельности».

## Литература

- Барт, Р. (1994). Смерть автора. *Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика* (с. 384–391). Москва: Прогресс.
- Бердяев, Н. А. (1989). Человек и машина: проблема социологии и метафизики техники. *Вопросы философии*, 2, 147–162.
- Винер, Н. (1966). *Творец и робот: обсуждение некоторых проблем, в которых кибернетика сталкивается с религией*. Москва: Прогресс. Режим доступа: <https://djvu.online/file/1kHMRoYyPrbCS?ysclid=mi90nfwnpj105407923> (дата обращения: 22.09.2025).

- ВКонтакте: социальная сеть (без даты). Режим доступа: <https://vk.ru/about> (дата обращения: 22.07.2025).
- Гагарина, Т. (2023, 24 мая). Списано с мозга: как работает нейросеть. *News.ru: сайт*. Режим доступа: <https://news.ru/society/spisano-s-mozga-kak-rabotaet-nejroset/> (дата обращения: 01.09.2025).
- Дебор, Г. (1999). *Общество спектакля*. Москва: Логос.
- Зверева, Е. А., & Стрыгина, О. А. (2025). Правовые аспекты авторства медиатекстов, созданных алгоритмами искусственного интеллекта. *Российская школа связей с общественностью*, 37, 10-30. <https://doi.org/10.24412/2949-2513-2025-37-10-30>
- Зловещая долина: terra incognita, в которой расставлены нейронные сети (2021, 20 ноября). *Habr.com: сайт*. Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/590429/> (дата обращения: 12.07.2025).
- Искусственный интеллект (2008). *Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал*. Режим доступа: <https://old.bigenc.ru/mathematics/text/2022537> (дата обращения: 17.09.2025).
- Карякина, К. А. (2010). Актуальные формы и модели новых медиа: от понимания аудитории к созданию контента. *Медиаскоп: электронный научный журнал*, 1. Режим доступа: <https://www.mediascope.ru/актуальные-формы-и-модели-новых-медиа-от-понимания-аудитории-к-созданию-контента> (дата обращения: 11.08.2025).
- Лукина, М. М., Замков, А. В., Крашенинникова, М. А., & Кульчицкая, Д. Ю. (2022). Искусственный интеллект в российских медиа и журналистике: к дискуссии об этической кодификации. *Вопросы теории и практики журналистики*, 11(4), 680-694. [https://doi.org/10.17150/2308-6203.2022.11\(4\).680-694](https://doi.org/10.17150/2308-6203.2022.11(4).680-694)
- Маркс, К. (1974). Экономико-философские рукописи 1844 года. Маркс, К., & Энгельс, Ф. *Собрание сочинений: в 30 т. Т. 42: Произведения, написанные с января 1844 по февраль 1848 г.* (с. 41-174). Москва: Госполитиздат.
- Носовец, С. Г. (2016). Новые медиа: к определению понятия. *Коммуникативные исследования*, 4(10), 39-47.
- Одноклассники: социальная сеть (без даты). Режим доступа: <https://ok.ru/> (дата обращения: 22.07.2025).
- Решетникова, М. (2023, 6 июля). Что такое ChatGPT и на что он способен: от кода до стихов и диалогов. *РБК: сетевое издание*. Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/63a192819a79478fae5762ad?from=copy> (дата обращения: 01.09.2025).
- Фуко, М. (1999). *Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы*. Москва: Ad Marginem.
- Хабр: сайт (без даты). Режим доступа: <https://habr.com/ru/feed/> (дата обращения: 22.07.2025).
- Харитонова, Ю. С. (2025). Правовые подходы к регулированию искусственного интеллекта: уроки китайского права. *Lex russica*, 78(5), 130-138. <https://doi.org/10.17803/1729-5920.2025.222.5.130-138>

- LiveJournal*: блог-платформа (без даты). Режим доступа: <https://www.livejournal.com> (дата обращения: 22.07.2025).
- Telegram*: кроссплатформенный мессенджер (без даты). Режим доступа: <https://web.telegram.org> (дата обращения: 22.07.2025).
- The Uncanny Valley*: the original essay by Masahiro Mori (2012, Jun 12). *IEEE Spectrum*: website. Available at: <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley> (accessed: 01.10.2025).
- Vc.ru*: интернет-платформа (без даты). Режим доступа: <https://vc.ru/> (дата обращения: 22.07.2025).

### **Информация об авторах**

Нетцель Елена Константиновна – аспирант кафедры «Гуманитарные дисциплины», Московский политехнический университет (Россия, 107023, Москва, ул. Большая Семёновская, 38), ORCID: 0009-0000-9566-0068, [elen2285@mail.ru](mailto:elen2285@mail.ru)

Саенко Наталья Ряфиковна – доктор философских наук, доцент, профессор кафедры «Гуманитарные дисциплины». Московский политехнический университет (107023, Россия, Москва, ул. Большая Семёновская, 38), ORCID: 0000-0002-9422-064X, [rilke@list.ru](mailto:rilke@list.ru)

## **ALGORITHMIC HEGEMONY OF AI, OR A SCENARIO OF "COERCION" TOWARDS CONSENSUS ON THE PATH TO THE FINAL DESTRUCTION OF AUTHORSHIP**

**Elena Netssel, Natalya Saenko**

**Abstract.** The article analyzes one of the most pressing aspects of the contemporary media landscape: the complete and partial replacement of human authors with artificial intelligence (AI) algorithms. Using illustrative examples such as the covert use of AI by a major U.S. media company, CNET, the mass production of propaganda cartoons in China, and AI spam attacks on literary journals, the authors explore not only the technological aspects but also profound socio-philosophical issues. Concepts such as Roland Barthes' "death of the author," Karl Marx's "alienation," and Michel Foucault's "biopower" are employed to examine key questions: Who is responsible for content? When there is no human author, how can AI become an ideal tool for creating ideologically sterile discourse and controlling public opinion? Why does the influx of algorithmic content lead to "trust crises" and the "death" of the reader? The article offers more than a mere description of this technological trend; it serves as a warning about a fundamental shift in ways of generating meaning. The authors demonstrate that the battle for the future of culture and politics is being fought today in the space between human authenticity and algorithmic efficiency. The problem is exacerbated by the fact that the modern media environment

actively adopts and even encourages the emergence and dissemination of AI-produced products, creating a fundamentally new type of cultural consumption where the value of originality is replaced by the spectacle of algorithmic combinations. This has sparked not only theoretical debates but also tangible conflicts in the realms of intellectual property and copyright law. Thus, the invasion of artificial intelligence into the sphere of creative work represents not merely a technological challenge but also a profound worldview crisis that requires a reevaluation of the very foundations of artistic creation and cultural production in the digital age.

**Keywords:** role conflict, social philosophy, new media, artificial intelligence, neural networks, author's content, virtual reality, computerization of society, the problem of identity.

## References

- Artificial intelligence (2008). *Great Russian Encyclopedia: scientific and educational portal*. Available at: <https://old.bigenc.ru/mathematics/text/2022537> (accessed: 17.09.2025). (In Russian).
- Barthes, R. (1994). The death of the author. In Barthes, R. *Selected Works: Semiotics. Poetics* (pp. 384-391). Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Berdyayev, N. A. (1989). Man and machine: the problem of sociology and the metaphysics of technology. *Voprosy Filosofii*, 2, 147-162. (In Russian).
- Debord, G. (1999). *The society of the spectacle*. Moscow: Logos Publ. (In Russian).
- Foucault, M. (1999). *To watch and punish. The birth of the prison*. Moscow: Ad Marginem Publ. (In Russian).
- Gagarina, T. (2023, May 24). Written from the brain: how a neural network works. *News.ru* website. Available at: <https://news.ru/society/spisano-s-mozgakak-rabotaet-nejroset/> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Habr: website (n.d.). Available at: <https://habr.com/ru/feed/> (accessed: 22.07.2025). (In Russian).
- Karyakina, K. A. (2010). Current forms and models of new media: from understanding the audience to creating content. *Mediascope: Electronic Scientific Journal*, 1. Available at: <https://www.mediascope.ru/actual-forms-and-models-of-new-media-from-understanding-the-audience-to-creating-content> (accessed: 11.08.2025). (In Russian).
- Kharitonova, Yu. S. (2025). Legal approaches to the regulation of artificial intelligence: lessons from Chinese law. *Lex russica*, 78(5), 130-138. (In Russian). <https://doi.org/10.17803/1729-5920.2025.222.5.130-138>
- LiveJournal: blog platform (n.d.). Available at: <https://www.livejournal.com> (accessed: 22.07.2025). (In Russian).
- Lukina, M. M., Zamkov, A. V., Krasheninnikova, M. A., & Kulchitskaya, D. Yu. (2022). Artificial intelligence in Russian media and journalism: towards a discussion on ethical codification. *Journalism Theory and Practice*, 11(4), 680-694. (In Russian).

- Marx, K. (1974). Economic and philosophical manuscripts of 1844. In Marx, K., & Engels, F. *Collected Works. Vol. 42* (pp. 41–174). Moscow: Gospolitizdat. (In Russian).
- Nosovets, S. G. (2016). New media: towards a definition of the concept. *Communicative Research*, 4(10), 39–47. (In Russian).
- Odnoklassniki: social network* (n.d.). Available at: <https://ok.ru/> (accessed: 22.07.2025). (In Russian).
- Reshetnikova, M. (2023, July 6). What is ChatGPT and what can it do: from code to poetry and dialogues. *RBC: online publication*. Available at: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/63a192819a79478fae5762ad?from=copy> (accessed: 01.09.2025). (In Russian).
- Telegram: cross-platform messenger* (n.d.). Available at: <https://web.telegram.org> (accessed: 22.07.2025). (In Russian).
- The ominous valley: terra incognita where neural networks are deployed (2021, November 20). *Habr.com: website*. Available at: <https://habr.com/ru/articles/590429/> (accessed: 12.07.2025). (In Russian).
- The Uncanny Valley: the original essay by Masahiro Mori (2012, Jun 12). *IEEE Spectrum: website*. Available at: <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley> (accessed: 01.10.2025).
- Vc.ru: internet platform* (n.d.). Available at: <https://vc.ru/> (accessed: 22.07.2025). (In Russian).
- VKontakte: social network* (n.d.). Available at: <https://vk.ru/about> (accessed: 22.07.2025). (In Russian).
- Wiener, N. (1966) *The creator and the robot*. Moscow: Progress Publ. Available at: <https://djvu.online/file/1kHMRoYyPrbCS?ysclid=mi90nfwnpj105407923> (accessed: 22.09.2025). (In Russian).
- Zvereva, E. A., & Strygina, O. A. (2025). Legal aspects of authorship of media texts created by artificial intelligence algorithms. *Russian School of Public Relations*, 37, 10–30. (In Russian).

### **Author's information**

Netssel Elena Konstantinovna – Postgraduate Student of the Department of Humanities. Moscow Polytechnic University (38, Bolshaya Semenovskaya St., Moscow, 107023, Russia), ORCID: 0009-0000-9566-0068, [elen2285@mail.ru](mailto:elen2285@mail.ru)

Saenko Natalya Ryafikovna – Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Humanities. Moscow Polytechnic University (38, Bolshaya Semenovskaya St., Moscow, 107023, Russia), ORCID: 0000-0002-9422-064X, [rilke@list.ru](mailto:rilke@list.ru)

**For citation:**

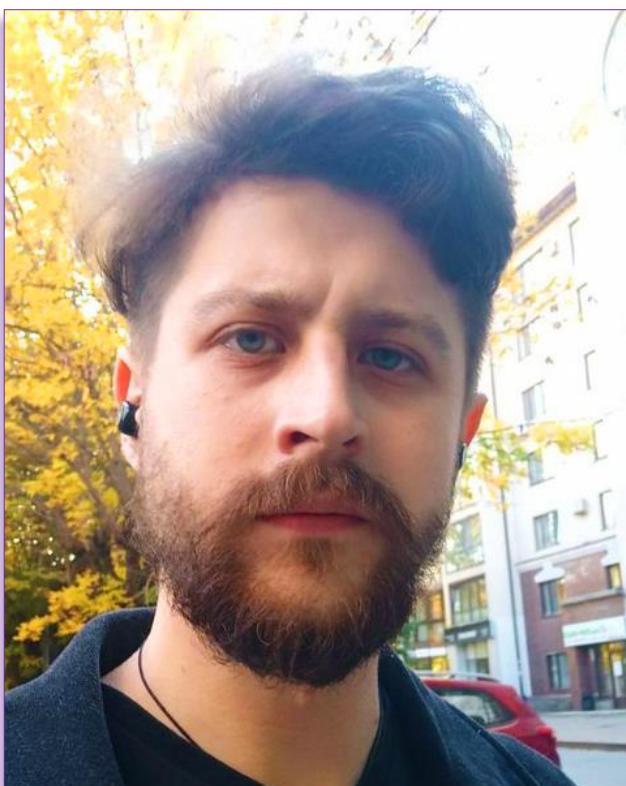
Netssel, E. K., & Saenko, N. R. (2025). Algorithmic hegemony of AI, or a scenario of "coercion" towards consensus on the path to the final destruction of authorship. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4 (13), 199-225. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-199-225](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-199-225)

**УДК 130.2:7.046.1:7.038.6**

5.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-226-265](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-226-265)

## **«IN HOC SIGNO LUDERE», ИЛИ СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ИГРОВЫХ ВСЕЛЕННЫХ КАК СИНТЕТИЧЕСКИХ МЕДИАКУЛЬТУРНЫХ МИФОВ ОТКРОВЕНИЯ О ПОСТМОДЕРНЕ**



**Лев Семушкин,**  
Башкирский  
государственный  
педагогический  
университет  
имени М. Акмуллы  
(Уфа, Россия)

**Lev Semushkin,**  
Bashkir state pedagogical  
university named  
after M. Akmulla  
(Ufa, Russia)

ORCID: 0009-0001-4908-9988  
e-mail: semushkin\_la@mail.ru

### **Для цитирования статьи:**

Семушкин, Л. А. (2025). «In hoc signo ludere», или социально-философский анализ игровых вселенных как синтетических медиакультурных мифов откровения о постмодерне. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 226-265. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-226-265](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-226-265)

**Аннотация.** Автор поднимает проблему соотношения реальностей (сверхреального, гиперреального, квазиреального) в контексте рекурсии игрового и действительного. Игровые вселенные являются медиакультурными феноменами, которые представлены в самых различных формах интеракции. Проблема состоит в том, что нарративное содержание приобретает свойства

мифа о современном постмодерне и симуляции одновременно. Рефлексия глубины возможностей игротехника по конструированию медиакультурного пространства и заключает в себе новизну настоящего исследования. Его объектом является рекурсивная связь игрового и действительного, а предметом выступает сверхреальное и гиперреальное. Цель исследования состоит в изучении синтетического мифа на примере вселенной игры Warhammer 40000. В результате был установлен архетипический характер указанной игровой вселенной, содержание которой эксплуатируется исключительно в развлекательном ключе, что позволяет определить вымышленный мир как квазиреальность, реализуемую в современном медиакультурном пространстве.

**Ключевые слова:** рекурсия, сверхреальное, гиперреальное, квазиреальное, Жан Бодрийяр, Карл Густав Юнг, Warhammer 40000, медиакультурные феномены, синтетический миф.

### «Глас вопиющего в пустыне»<sup>1</sup>, или вместо введения

Огромные болтеры, наполированные доспехи, красочные знамена, жаждущие битвы орды – все это лишь внешняя составляющая популярной сегодня игровой вселенной «Warhammer 40000», по-своему манящая и привлекающая, но представляющая собой лишь медиаформу конкретного содержания. Но все-таки стоит задаться вопросом, в первую очередь фанатам этой игры, об этом самом содержимом. Хотя бы для того, чтобы получить непосредственно из «первых уст» гораздо более красочные и развернутые описания упомянутого нами в самом начале краткого перечня, да еще и с индивидуальным позиционированием особых предпочтений по поводу тех или иных сюжетных линий. Причем в таком случае у вопрошающего иногда возникает ощущение, что это более всего похоже как раз на впечатления человека

<sup>1</sup> Мк. 1:4.

(или даже ребенка!) от того или иного мифа, сказки. Однако же, задумаемся. А может быть это не просто впечатление?

Сегодня можно нередко встретиться с тем, как представители молодого поколения исследователей – студенты, аспиранты – прибегают к изучению различных феноменов медиакультуры, разбирая их драматургическое, культурное и идейное содержание. Показательно, что игры также не обходят стороной, но зачастую эти исследования даже близко не приближаются к той спекуляции, о которой пишет Георг Фридрих Вильгельм Гегель:

«§ 82 γ) Спекулятивное, или положительно-разумное, постигает единство определений в их противоположности, то утвердительное, которое содержится в их разрешении и переходе» [Гегель, 1975: 210].

Исследователи дают самые различные определения, которые, как это ни странно, не исчерпывают само понятие игры, сочетающее все определения в их противоположности. Это не умаляет их значимости, но определяет предмет исследования более частным. В качестве примера можно привести проект Маро Яновича Маленко, который под «людополитикой», вслед за автором этого термина Лиам Митчелл [Mitchell, 2018], понимает специфические отношения между игроком и игротехником [Маленко, 2025]. Эти же отношения автор, иронизируя, в свою очередь определяет как борьбу за «более качественную позолоту клетки» в рамках компьютерной игры. Притом, в авторском понимании, это уже не собственно *игрополитика*, заключающаяся в том, как проводится цензурирование игр, а именно *игровласть*, суть которой состоит во влиянии на игрока процесса игры, организованного игротехником.

Но если вести речь об особенностях властной «дрессировки» в рамках дисциплинарных институциональных пространств по Мишелю Фуко в контексте различных игровых технологий, то, несомненно, стоит обратить внимание на особенности проявления внутренней значимости всех этих игровых медиакультурных феноменов. Что, если все эти явления стали для современных молодых людей... мифами?

### **«И выходили к нему вся страна Иудейская и Иерусалимляне»<sup>2</sup>, или немного об истории вопроса**

Ранее нами рассматривалась рекурсия между игровым и действительным в контексте взаимного отражения реальностей, которые вдохновляют и подпитывают друг друга. Но говоря о реальности (а вернее, о реальностях), необходимо вспомнить, например, что представляющая философскую школу МГУ Лариса Ретюнских в своих работах указывала, что игра

«как целостный, качественно определенный феномен обладает совокупностью характеристик подразделяющихся на формальные и экзистенциальные, она осуществляется как бытие второго плана или условное бытие при обязательном наличии бытия первого плана или безусловного бытия, характеризующегося присутствием в нем смысложизненных ориентиров» [Ретюнских, 1998: 30].

В то же время в научном сообществе известны и другие, не менее интересные формы реальности. Например, «сверхреальное», которое описывает в своих трудах швейцарский психолог Карл Густав Юнг, посвятивший свои изыскания выявлению и описанию архетипов коллективного бессознательного.

---

<sup>2</sup> Мк.: 1:5.

В этом же терминологическом ряду находится и «гиперреальное», на которое человечеству «открыл глаза» французский философ Жан Бодрийяр, имевший в виду, в первую очередь, особенности жизни современного социума в различных сферах.

Кроме того, огромный вклад в изучение природы виртуальной реальности, которая ассоциирована как с симулярами, так и с игрой, внесла и уральский педагог Оксана Новикова. Она отмечает глубокое проникновение человека в гиперреальное, которое отвлекает его от действительности:

«Виртуальный мир, являясь иллюзорным миром, в который современник полностью погружен, создаётся изменением способов деятельности человека, лишённого конечной цели – своего главного осязаемого результата, ведь чаще всего бытие конструируется в масштабах интеллектуально-художественной деятельности, приветствующей импровизацию, воображение, поддерживаемой интересом, азартом, риском» [Новикова, 2017: 27];

или, что хуже, дает ему возможность разбриться об эту самую действительность:

«Осуществляется подчас симуляция творческой деятельности, которая обретает масштабный размах, что позволяет говорить об утрате социальных структур, нестабильности физического и психического состояния в ситуации постмодерна» [Новикова, 2017: 27].

В настоящем же исследовании рассматривается несколько иной вариант развития событий, в рамках которого человек возвращается измененным и продолжает жить, обогатившись (или же, наоборот, обеднившись) после соприкосновения с теми или иными игровыми символами.

Притом, как указывалось ранее, игра состоит не только из игровых образов, но и из символов, которые, переходя из действительности, преображаются, а затем возвращаются в нее. Таким образом, тематика и сценарии взаимодействия символов бессознательного и симуляков является крайне интересной, особенно в ракурсе игрового поля.

Итак, объектом настоящего исследования является рекурсивная связь игровой и действительной реальности (на примере такого яркого феномена современной медиакультуры, как «Warhammer 40000»), тогда как его предметом выступают *сверхреальное* (по К. Г. Юнгу) и *гиперреальное* (по Ж. Бодрийяру). Целью исследования является обоснование тезиса о том, что игровые медиакультурные феномены являются современными синтетическими мифами. Методология представлена рекурсивным анализом *игрового* и *действительного*, подходом к пониманию «сверхреального» К. Г. Юнга, а также подходом к пониманию «гиперреального» Ж. Бодрийяра.

### **«В науки он вперит ум, алчущий познаний»<sup>3</sup>, или к методологии исследования**

В качестве методологической основы исследования автором применяется анализ рекурсивной связи игровой и действительной вселенной. Хотя указанный подход и дает возможность изучить связь между реальностями, он в то же самое время не затрагивает

---

<sup>3</sup> [Грибоедов, 1987].

многих содержательных сторон рекурсивного переноса, а также оставляет без внимания огромное количество феноменов, в том числе выходящих за рамки строго медиакультурного поля. С другой стороны, именно рекурсивный анализ позволяет обосновать связи между планами реальности.

Для исследования символической природы мифов применяется подход К. Г. Юнга к пониманию сверхреального [Юнг, 2023, 179–183]. Таким образом, в рамках текущего анализа различные формы нарративов представляются уже не только как культурные феномены, но и как отдельный и самостоятельный план реальности, сопоставимый не только с конкретными игровыми сюжетами и сценариями, но и с динамично изменяющимися медиакультурными тенденциями.

Подход Жана Бодрийара позволяет осмыслить гиперреальное как форму современного медиакультурного пространства:

«Таковы последовательные фазы развития образа: он отражает фундаментальную реальность; он маскирует и искажает фундаментальную реальность; он маскирует отсутствие фундаментальной реальности; он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь своим собственным симулякром в чистом виде. В первом случае образ – доброкачественное проявление: репрезентация имеет сакральный характер. Во втором – злобакачественное: вредоносный характер. В третьем случае он лишь создает вид проявления: характер чародейства. В четвертом речь идет уже не о проявлении чего-либо, а о симуляции» [Бодрийар, 2015: 12].

Разделение реальностей также значимо для изучения ввиду рекурсии между ними, а также перемещения сознания игрока между ними.

**«И всякое создание, находящееся на небе и на земле, и под землею, и на море, и все, что в них, слышал я, говорило»<sup>4</sup>, или анализ материалов**

Вселенная «Warhammer 40000» представляет необычайный интерес для исследователей современной медиакультуры. Укажем, что это – крайне эклектичная вселенная, включающая в себя самые различные стили. С другой стороны, кроме, собственно, калейдоскопа художественных стилей художников и авторов литературных произведений, игрок встречается с самыми различными ситуациями, в которые постоянно попадают персонажи. Самые безумные столкновения в открытом космосе, беспощадные сражения на тверди планет, героические подвиги, коварные предательства, фанатизм лоялистов, темные ритуалы хаоситов, реки крови мучеников и... абсолютно безызвестная жизнь тружеников, на чьих плечах как раз и держится военная машина. Стоит упомянуть, что иллюстрации к последнему пункту найти особенно сложно, что некоторым образом привлекает внимание совсем не меньшее, чем пафос и ужас всех остальных, только что упомянутых нами тематик.

Информация же о вселенной представлена в самых различных медиакультурных форматах: художественной и игровой литературе, многочисленных иллюстрациях (как официальных, так и неофициальных), фанатских электронных энциклопедиях и прочих формах сетевого творчества. Исследование этой игровой вселенной вполне может быть осуществлено по кругу указанных источников. Впрочем, в соответствии с авторской

---

<sup>4</sup> Откр. 5:13.

позицией, стоит отдельно остановиться на некоторых принципиальных моментах.

### **«Здесь терпение и вера святых»<sup>5</sup>, или краткое введение во вселенную «Warhammer 40000»**

Наш анализ переходит непосредственно к рассмотрению значимых моментов вселенной «Warhammer 40000». Крайне сложно остановиться на чем-то одном, потому что обилие событий и персонажей может легко запутать, увлекая за собой отважного исследователя. Ввиду этого кратко обозначим основную сюжетную линию.

Человечество, находящееся в разобщенном состоянии, объединяет некий Император, который вел род людской к процветанию под различными личинами [Император Человечества, без даты]. Созданная им армия генетически модифицированных солдат во главе с Примархами через некоторое время разделяется на лоялистов и на хаоситов [Примарх, без даты]. В итоге гражданской войны Император восседает на устройство, называемое Золотым Троном, и в промежуточном состоянии между жизнью и смертью остается на нем в течение десяти тысяч лет. За это время его детище – Империум людей – превращается в клерикальное общество с открытой террористической диктатурой представителей правящего класса по отношению к податному населению и многочисленным противникам режима (в лице представителей иных рас, различных отступников и последователей хаоса).

---

<sup>5</sup> Откр. 13:10.

Сам же объединитель человечества, бывший поначалу атеистом, становится в итоге Богом-Императором и объектом фанатичного религиозного поклонения (ил. 1).



Ил. 1. Войны ордена Черных Храмовников, одних из самых фанатичных космодесантников, или как на самом деле выглядят цисгендерные белые мужчины со стороны противников традиционных семейных ценностей.

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://wh.reactor.cc/post/3383136>

### **«Царь царей и Господь господствующих»<sup>6</sup>, или штрихи к портрету Бога-Императора**

Так называемый Бог-Император становится центром культов Министорума, который допускает множество форм, не исключающих основные догматы. Под эгидой этой церкви находятся Схолы Прогениум – образовательные заведения

<sup>6</sup> Откр. 19:16.

для сирот, в которых воспитывают будущих священников, монахинь, чиновников, офицеров (и т. д.) [Схола Прогениум, без даты]. Министорум шефствует над монашескими организациями Адепта Сороритас [Адепта Сороритас, без даты], которые занимаются боевыми операциями от лица церкви, дипломатическими миссиями, селекцией аристократов, полевой и гражданской медициной и многим другим. Миссионеры несут весть о спасителе человечества «во все концы» вселенной [Миссионария Галаксия, без даты] (ил. 2).



Ил. 2. Бог-Император – спаситель человечества, или о том, как выглядит, так и не воскресшее божество Империума людей. Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLfxw>

При встрече с культом Механикус Бог-Император был признан техножрецами как Омниссия (примерно, как Мессия, но только от Бога-Машины) [Культ Механикус, без даты]. Он не просто поминается в молитвах, он входит в троицу, почитаемую указанным культом (Бог-Машина, Омниссия и Движущая Сила... Никому ничего не напоминает?..). Бог-Император, таким образом, поминается в молитвах не только более привычных клерикалов, но и почитается техножречеством, которое возводит его на пьедестал в качестве «технологического совершенства» (ил. 3).



Ил. 3. Иконоподобное изображение «Прикосновение Омниssi»,  
или «мечтают ли техножрецы о техномессии?»

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLsgt>

Отдельно стоит отметить, что космодесантники, как правило, не воспринимают Императора как бога [SavvaScriptor, 2023].

Можно сказать, они его условные внуки (если Примархи – дети Императора, а они – чада Примархов). Космодесантники относятся к Императору как к высшему вождю, что создает самые различные конфликты между фанатиками Министорума и Адептус Астартес. Ведь если они (космодесантники) являются ангелами Бога-Императора, то как же они могут не признавать в нем бога, да еще и лгать, если они его кровь и плоть? С другой же стороны, никто из лояльных суперсолдат никогда не усомнится в благодетельности и абсолютной правоте своего вождя и косвенного родственника (ил. 4).



Ил. 4. Простые смертные расступаются, склоняя головы перед «внуками» Императора, или как выглядят «главные модники на районе».

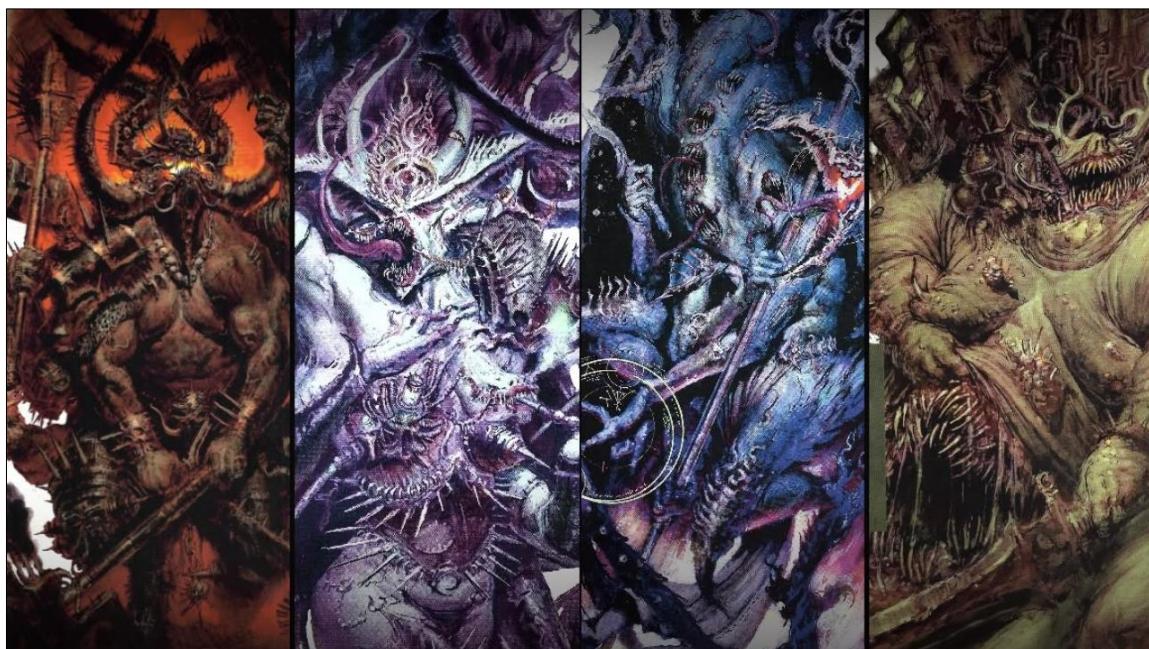
Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://golnk.ru/ga9nX>

### **«Дал ему дракон силу свою и престол свой и великую власть»<sup>7</sup>**

С другой стороны, нам интересны и последователи Богов Хаоса, обитателей Варпа (параллельного нематериального измерения в вымышленной вселенной Warhammer 40000.), которые

<sup>7</sup> Откр. 13:2.

представляют собой «ожившие» крупицы отражения человеческих переживаний и чувств, близких «по вектору». Можно много рассуждать о том, приходит ли последователь Темных Богов сам или вся его судьба и внутренняя сущность предопределяет падение, но так или иначе подобный выбор не случаен. Отринувшие свет Бога-Императора открываются самым мрачным уголкам собственной души и отражающимся химерам по ту сторону Имматериума (ил. 5).

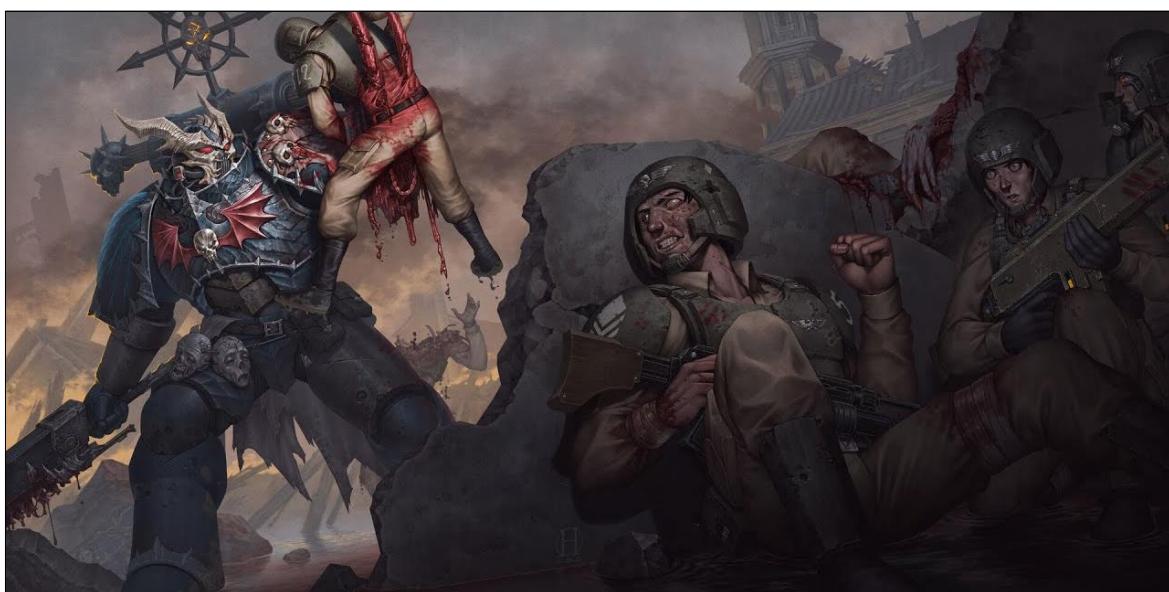


Ил. 5. Демоны четырех Богов Хаоса (Кхорна, Слаанеш, Тзинча и Нургла соответственно),  
или религиозные ориентиры для любителей веры «пожестче»

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLugC>

Неискушенному исследователю этой вселенной может показаться, что за привлекательными образами самых разнообразных желаний может скрываться конструктивная сила, которую таит в себе человеческая душа. Раз хаоситы отрицают догматы слепой веры Империума, раз они выбрали путь вне атеистических и тиранических перегибов Императора,

раз они не следуют узкобым законам техножрецов, то, наверное, они и есть те самые «хорошие». Тогда как все мрачные, монструозные образы – лишь ирония, для демонстрации недалекости хаоситов и дополнительной «демонизации» тех, от кого они откололись. Однако, не все обстоит так просто! На деле же «последователи» – это игрушки, пешки, инструменты для Губительных Сил. Они пробуждают самые разрушительные стороны своего адепта, побуждая его на все большие и большие безумства. При этом альтернативный путь может быть ничем не лучше предложенного в Империуме, а, возможно, даже и намного страшнее (ил. 6).



Ил. 6. Космодесантник-хаосит из легиона «Повелителей Ночи» проводит очередной акт террора против местного населения, или как же все-таки выглядит альтернативный путь в «светлое» будущее... Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QdjCI>

Возможность не прятать свое неистовство под знаком Кхорна, искушение вечным наслаждением в объятьях Слаанеш, большая игра по обретению власти, могущества на стороне Тзинча и та самая вечная жизнь в дар от Нургла – зачастую просто приманка.

После прохождения черты невозврата душа хаосита неизбежно преображается в свое новое, основательно выжженное грехами обличие (ил. 7).



Ил. 7. Космодесантники-хаоситы из легиона «Гвардия смерти»

готовые нести «вечную жизнь» через вечное разложение.

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLvmU>

### **«На голове его золотой венец, и в руке его острый серп»<sup>8</sup>**

Рассматривая противостояние лоялистов и хаоситов, нельзя не обратить внимание на одну из самых влиятельных и властных организаций Империума – Инквизицию [Инквизиция, без даты]. Есть смутные версии описания ее происхождения, одна из которых описывает историю о том, что Бог-Император поручил Малкадору Сигиллиту (своему наиболее доверенному лицу и советнику) [Малкадор Сигиллит, без даты] собрать наиболее лояльных

---

<sup>8</sup> Откр. 14:14.

подданных для борьбы с тайными агентами предателей. Другая же версия заключается в инициативе двух доверенных лиц Императора, которые приняли решение не вмешиваться в ход событий в противовес двум другим, посчитавшим необходимым найти способ во что бы то ни стало воскресить своего лидера (ил. 8).



Ил. 8. Малакор Сигиллит – регент Империума, или как же все-таки выглядит настолько умный «дядька», от разговоров с которым приходит в восторг сам Император.

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://golnk.ru/NQGJy>



Ил. 9. Инквизитор-радикал Квиксос сражается с инквизитором Грегором Эйзенхорном, или о том, как «уже радикал» спорит о методах с «еще пуританином». Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QM2A9>

Инквизиция, как и подобает любой «приличной» следственной организации, занимается сыском и оперативной деятельностью, разворачиваемой практически во всех уголках Империума. Невозможно не упомянуть и тот факт, что организация эта строго неоднородная. Где-где, а в инквизиции наиболее представлен индивидуализм адептов. Это непосредственно отражается и в разнообразии методологических течений, которые, впрочем, можно попытаться определять на прямой между полюсами: пуританство и радикализм. Все основывается на применении запретного против врага. Можно ли договориться с представителями иных рас (то есть с мерзкими и богопротивными ксеносами), можно ли пользоваться враждой Богов Хаоса между собой, можно ли прибегать к сомнительным и откровенно нечестивым ритуалам (и т. д.) или же нет? Отвечая на подобные вопросы, можно найти себя в той или иной точке заданной системы координат. Известно, что некоторые инквизиторы настолько радикальны, что даже их самих объявляют предателями и еретиками, что нередко бывает вполне оправдано (ил. 9).

### **«И взял я книжку из руки Ангела»<sup>9</sup>, или к некоторым результатам исследования**

Перед началом непосредственного рассмотрения промежуточных результатов настоящего исследования следует отметить некоторые принципиальные моменты. Warhammer 40000 является плодом эклектического коллективного творчества, который меняется со временем по редактуре компании

---

<sup>9</sup> Деян. 10:10.

GamesWorkshop. С другой стороны, в ней укореняется главная «красная нить», которая вновь и вновь будет выявляться в авторском исследовании.

Считаем необходимым кратко уточнить некоторые моменты глобальной сюжетной линии анализируемой игровой вселенной.

**«Покайся; а если не так,  
скоро приду к тебе и сражусь с ними мечом уст Моих»<sup>10</sup>**

Император, из тени влиявший на развитие рода людского, выходит в свет во время большой нужды и упадка человечества. Он несет в мир идеалы просвещения, разума и светского общества. Поклоняющегося ему как богу Примарха Лоргара [Лоргар, без даты] (с его легионерами) он «прижучивает» изничтожением города под названием Монархия, который до этого был крупным религиозным центром. Приближенные униженного генетического сына Императора Кор Фаэррон [Кор Фаэррон, без даты] и Эреб [Эреб, без даты] навязывают своему командиру иную веру в настоящих (по их убеждениям) богов – Богов Хаоса [Боги Хаоса, без даты]. Далее следует падение половины известных Примархов, которые под началом Хоруса развязывают гражданскую войну [Ересь Хоруса, без даты], по итогам которой Император в предсмертном состоянии водружается на Золотой Трон. Культ поклонения по опусу Лоргара становится государственной религией, а Империум впадает во мрак упадка на десять тысяч лет [Империум Человечества, без даты]. Мечты о светлом будущем терпят крах (ил. 10)...

---

<sup>10</sup> Откр. 2:16.



Ил. 10. Проповедник в паланкине несет свет Бога-Императора, или как выглядит тариф такси «Комфорт+» в пространстве игры Warhammer 40000.  
Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QMBoN>

### «Я скажу тебе тайну жены сей и зверя»<sup>11</sup>

Уже упоминавшийся выше швейцарский психолог Карл Густав Юнг в результате системного анализа мировой культуры и мифологии усмотрел в культурно-цивилизационном наследии самых различных человеческих обществ общие сюжеты, символы и смыслы в мифах, сказках и религиозных преданиях. Обратим особое внимание на тот факт, что ученый отмечал важность этих, казалось бы, «вымыслов» как для каждого отдельного человека, так и для всего общества. Именно их содержание придает формы и векторы процессам раскрытия смысла человеческого существования.

<sup>11</sup> Откр. 17:7.

Касательно же реальности Юнг в книге «Реальное и сверхреальное» формулирует следующие выводы:

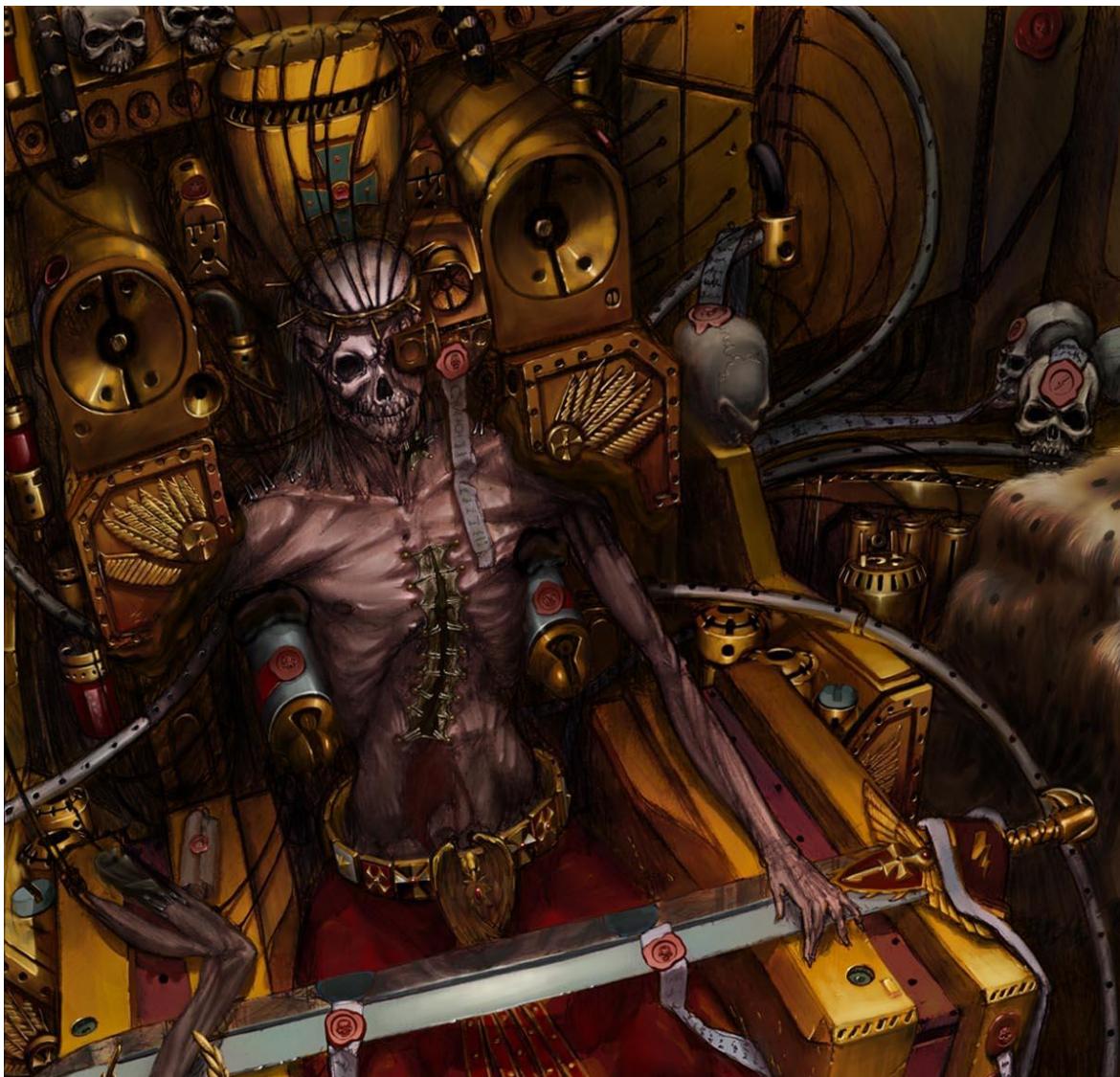
«мир, который мы видим, далек от материального; это психический мир, который позволяет делать только косвенные и гипотетические умозаключения относительно реальной природы материи. Лишь психике присуща непосредственная реальность, и сюда относятся все формы психического, даже “нереальные” идеи и мысли, которые не имеют никакого отношения к чему-либо “внешнему”. Мы можем назвать их “воображением” или “бредом”, но это никоим образом не снижает их значимости. По сути, нет такой “реальной” мысли, которые не могла бы порой оттесняться мыслью “нереальной”, что доказывает силу последней, которая может оказаться действеннее первой. Куда опаснее любых физических угроз чудовищные последствия бредовых идей, которыми, тем не менее, наше ослепленное миром сознание отказывает в какой бы то ни было реальности. Наши превозносимый разум и беспредельно переоцененная воля порой совершенно бессильны перед лицом нереальных мыслей <...> Между неведомыми сущностями духа и материи стоит реальность психического – или психическая реальность, единственная реальность, которую мы способны воспринимать непосредственно» [Юнг, 2023: 182-183].

Показательно, что помимо всего прочего К. Г. Юнг рассматривал форму рекурсии между реальностями, называя этот феномен синхроничностью. Характеризуя ее, ученый отмечал следующее:

«Синхронистичность есть современный вариант устаревшей теории соответствия, притяжения и гармонии. <...> Синхронические феномены доказывают возможность одновременного возникновения значимых тождеств для гетерогенных, не связанных каузально друг с другом процессов; иными словами, они доказывают, что нечто психическое, воспринятое наблюдателем, может быть в то же самое время представлено каким-то внешним событием, причем, без всякой причинно-следственной связи. Отсюда следует, что либо психическое пребывает вне пространства, либо пространство соотносится с психическим. То же самое верно для темпоральной детерминации

психического и для психической относительности времени» [Юнг, 2023: 381].

Следовательно, уже сам факт наличия интереса к той или иной символической вселенной может быть отражением более глубокой связи с действительностью и социальной реальностью, в которой находится игрок.



Ил. 11. Бог-Император человечества на Золотом Троне, или икона бессилия ума.  
Изображение размещено в свободном доступе по ссылке:

<https://wh.reactor.cc/post/1598861>

Рекурсивная связь может содержать в себе не только какие-то особенности общественных формаций и отношений, не только некую специфическую конфигурацию личных предпочтений или склонностей, но и архетипическую, сверхреальную нагрузку, демонстрирующую сакральные пути персонажей, которые символизируют самые различные сюжеты мифа (ил. 11).

### **«Тайна, Вавилон великий, мать блудницам и мерзостям земным»<sup>12</sup>**

Казалось бы, игровая вселенная Warhammer 40000 уже сама по себе является кладезем самых различных форм художественного выражения. Почему бы и автору, как и другим исследователям, не остановиться на их анализе, чтобы более детально рассмотреть особенности рекурсивности игровой и обыденной реальностей в контексте «сверхреальности» мифа в современном медиакультурном пространстве?

Сразу оговоримся, что не все обстоит так просто. Главная особенность игровых вселенных, как не трудно догадаться, в том, что они именно игровые, то есть их суть изначально раскрывается человеку как раз и исключительно в игровой интеракции, вокруг различных форм которой и собираются многочисленные фанатские игровые сообщества. Таким образом, на просторах онлайн и онлайн площадок появляются группы лиц «по предварительному игровому сговору», которые занимаются только и исключительно тем, что тратят тысячи часов своих жизней на обсуждение... нереальных событий, нереальных подвигов,

---

<sup>12</sup> Откр. 17:5.

нереальных персоналий и т. д. (!). И главный вопрос состоит как раз в том, что именно миф изначально задает краску, сюжетную привлекательность (это помимо различных ярких образов), а также сами рамки, в которых и происходит подобная интеракция. Более того, укажем, что эта рамка достаточно строгая, поскольку изначально контролируется иротехником (ил. 12).



*Ил. 12. Изображение переведенного текста официального разработчика, размещенного в медиапространстве (оригинал обнаружить не удалось), или «мольба о прощении» с настоятельным требованием фантазировать только и исключительно в рамках заданной логики.*

*Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://golnk.ru/pwepV>*

И вот именно здесь исследование вплотную подходит к пониманию гиперреальности игровой вселенной. Жан Бодрийяр совершенно не случайно отмечал следующее:

*«Абстракция сегодня – это не абстракция карты, копии, зеркала или концепта. Симуляция – это уже не симуляция территории, референциального сущего, субстанции. Она – порождение моделей реального без оригинала и реальности: гиперреального. Территория больше не предшествует карте и не переживает ее. Отныне карта предшествует территории – прецессия симулякров, именно она порождает территорию, и если вернуться к нашему фантастическому рассказу, то теперь клочья территории медленно тлели бы на пространстве карты. То здесь, то там остатки реального, а не карты продолжали бы существовать в пустынях, которые перестали принадлежать Империи, а стали нашей пустыней. Пустыней самой реальности» [Бодрийяр, 2015: 5-6].*

Эта идея отлично прослеживается в сценариях разворачивания игровых процессов в вымышленных вселенных, подобных Warhammer 40000. Действия там происходят на просторах галактики, в городах с самыми различными архитектурными стилями, среди самых невообразимых природных условий с присущими тамошним местностям экзотическими проявлениями флоры и фауны, в сражениях бок о бок или, наоборот, против героических воинов лоялистов, ксеносов и хаоситов. Именно на таких «игровых площадках» и раскрываются тайны самых страшных культов, замышляются или же осуществляются самые коварные заговоры и вообще происходит многое чего другого. Несомненно, все это сюжетно-образное «головокружение» далеко не всегда и далеко не всех наталкивает на глубинную рефлексию по поводу своего места в обществе и самого состояния окружающей социальной среды.

Более того, все эти парадоксально или же, наоборот, предсказуемо «откликающиеся» внутри фанатских сообществ игровые символы вполне могут быть применимы в эскапистских, одурманивающих целях.

Именно таким образом, можно навязать иллюзии о том, что в подведомственном социальном пространстве наличествует высокое качество жизни, например, демонстративно показав то, как некие граждане (!) Империума трудятся по двадцать часов на очень вредном производстве без необходимых средств индивидуальной защиты. Можно буквально поиграть в религию, в фанатизм, в невоздержанность, в мрачные ритуалы и в еще очень многое другое, что в реальной жизни слишком накладно, опасно и грозит крайне неприятными последствиями (ил. 13, 14).



Ил. 13, 14. Сервиторы на производстве и фото рабочих за станками, или «не вздумай жаловаться, а не то сделаем из тебя лоботомированного киборга-раба, ввиду чего ты больше в принципе не сможешь ни на что жаловаться».

Изображения размещены в свободном доступе по ссылкам соответственно:

<https://clck.ru/3QMGNN>

<https://clck.ru/3QMGPP>

Таким образом, обычный игрок буквально теряется в пространстве реальностей, его неудержимо манит миф, но внутри пространства символов игровой вселенной он может достичь буквально всего, что только пожелает, с минимальными последствиями. Таким образом, речь идет о той самой квазиреальности, о которой пишет Наталья Корниенко:

«Квазиреальность выражена в языке знаковых субстанций. Знак, будучи непостоянной субстанцией, способен в любой момент видоизменяться, легко избавляться от старых смыслов и принимать новые в силу пустоты в его основании как следствия утраты истинных смыслов. Утрата истинных смыслов привела к тому результату, что в отрицании объективности в единстве, экспликация процессов и явлений в мире становится возможной только в его дискретизации, разложении, распаде. Сегодня мы сталкиваемся с итогом этого распада, название которому постмодерн. Постмодерн предстает сегодня наиболее ярким воплощением квазиреальности» [Корниенко, 2020: 81].

### **«Великий город, царствующий над земными царями»<sup>13</sup>**

Говоря о квазиреалистичности, необходимо и упомянуть то, о чём, собственно, повествует этот самый миф. Карл Густав Юнг, метод которого применяется в настоящем исследовании, вполне вероятно, оспорил бы понимание мифа в том ключе, в котором он освещается автором. Но миф этот – синтетический, основанный на рекурсивном переложении действительности в игротехническом (и сопутствующем ему) творчестве.

Авторская позиция на этот счет состоит в том, что вселенная Warhammer 40000 – это миф о современности, но экстраполированный в далёкое будущее; миф о постмодерне;

---

<sup>13</sup> Откр.: 18:3.

миф о смерти Бога-Императора как основе той самой веры во всесильность человеческого разума; миф о догматическом и паразитическом отношении к науке; миф о слабости человека перед пороками и приложении尼цшеанских позиций в деструкцию, о торжестве «Тени» (по Юнгу); миф об отсутствии добра или зла, но о наличии жестокости, алчности и деспотизма с превратностью судьбы (которая идет под смех Темных Богов!).

Для современного образованного человека не будет сложным поставить в ступор обывателя, щедро раскидывающегося горделивыми, нелепыми, пустыми интерпретациями исследований «британских учёных», вопросом об основаниях научного познания (да и вообще формулировкой понятия науки как таковой). Ведь такой псевдоинтеллектуал, подобно техножрецу, дальше грани догмы никогда не мыслит. Остается только рассуждать, о таком ли поколении мечтал Огюст Конт [Корсаков, 2012: 91]? Да и критика Ницше становится оправданием для падения в самые низменные формы скотского существования, ради созидания богов из своих многочисленных пороков, что стало настоящим мейнстримом, навязываемым современными медиа обществу. Интересно, а о таком ли раболепии и потакании своим слабостям писал автор концепции Сверхчеловека?

Таким образом, мифическое, гротескное и ужасающее рекурсивное отражение действительности во вселенной Warhammer 40000 – это миф о том, что общество находится в жестоком безумном внутреннем конфликте, порожденном извращенной логикой постмодерна.

## «И, начав речь, один из старцев спросил меня»<sup>14</sup>, или по поводу обсуждения и дискуссии

Оставляя несколько в стороне мрачные фантазии относительно синтетического мифа, стоит заметить, что не все в «далеком будущем» так уж и плохо. Это демонстрирует как минимум один автор, обнаруженный в процессе изучения на просторах сети Интернет [Geek\_Warp, 2025]. Есть еще место доброте, человечность не утеряна. Но всегда можно задать вопрос в рамках постмодернистской риторики о том, какое значение это может иметь?

С другой стороны, в чем особенность анализируемого в настоящей статье мифа? Он представлен множеством сюжетов внутри него, то есть становится площадкой для чуть ли не бесконечного сотворчества. Если представитель целевой аудитории любит смотреть в экран – то для этих целей есть видеоконтент; если же предпочитает играть в варгейм – опять пожалуйста; а ежели кому сильно нравится портить зрение за чтением книг – тоже без проблем – осталось только все это купить! Вообще, следует отметить крайне интересное и продуктивное маркетинговое решение: предоставить всем алчущим возможность «эскапистского исхода» в красочный мрачный мир, где боль, страдания и мученичество превращаются в мощный ресурс для генерации и возгонки удовольствия игрока. И это при том, что очень уж далеко от действительности он не уходит!

---

<sup>14</sup> Откр. 7:13.

Отдельно стоит отметить, что вообще мало кого из пользователей интересуют мрачные судьбы многочисленных отбросов, нищих и обездоленных тружеников Империума, которые составляют абсолютное большинство тамошнего населения. Как раз поэтому играть разработчик, как правило, предлагает нам совсем не за них. Получается, что современный человек в рамках квазиреальности оказывается в рекурсивном отражении своей повседневности, но в совершенно других ролях. Вот такая вот выходит «Сатурналия» в современных медиакультурных реалиях.

С другой стороны, уважаемый отечественный классик философии игры Тамара Антоновна Апинян (Кривко-Апинян) в своей монографии «Игра в пространстве серьезного» вопрошаet:

«Зададим вопрос и нашему тексту: не творим ли мы миф об игре? Когда миф становится игрой, а игра мифом? Что есть миф и почему игра доступна мифологическому отражению, тогда как в научную дефиницию она не умещается?» [Апинян, 2003: 375].

Ответ же следует привести в следующих заключениях:

«миф – фантастическое, образно-символическое отражение действительности...» [Апинян, 2003: 375];

«миф осуществляет нуминозный опыт – не копирует, не символизирует, а являет стоящие за реальностью силы, воплощает пришедшее озарение (дает ему плоть)» [Апинян, 2003: 381];  
«мы живем в цивилизации, где полно всевозможных вещей и событий, которые называют словом “миф”: миф Творения, миф об Эдиповом комплексе, миф о постмодернизме» [Апинян, 2003: 386];

«миф, как и игра, живет воспроизведением своей структуры. Невзирая на варианты, модусы и новации, игра всегда есть повторение. Так и миф с его неизменной фабулой является повторением» [Апинян, 2003: 396];

«миф изображает не чувства, а состояния духа, будь то добро или зло, героизм, верность, коварство. <...> Поэтому-то поведение персонажей сведено до жеста, до жестких схем. Все это облегчает

превращение их самих и связанных с ними сюжетов в фигурантов авторской «игры с мифом» [Апинян, 2003: 396];  
«игра в миф – серьезнейшая из форм творчества» [Апинян, 2003: 396];  
«*mythos et Aesthesia* – два способа осуществления художественной игры. <...> игра, в каком бы модусе своего осуществления она ни пребывала, остается все той же Вселенской Игрои, на которой нам дозволено присутствовать, и участвовать в ней есть наша человеческая привилегия» [Апинян, 2003: 397].

После таких оптимистических выводов о природе игры, пожалуй, сложно поверить в то, как именно она применяется. Невольно вспоминается подход к игре как структуре поведения с бессознательными сценариями Эрика Берна:

«Как могло случиться, что представители человеческой расы, со всей их мудростью, самосознанием, стремлением к истине и подлинной жизни, допустили подобный самообман? <...> ведь сценарии возможны только потому, что люди не знают, что они делают с собой и другими» [Берн, 2022: 313-314].

В частности, классик транзактного анализа пишет и о том, каким образом происходит закрепление сценария, ассоциируя деструктивные проявления с «демонами»:

«Навязчивое повторение – вот что тащит людей к краю обрыва, сила смерти, как говорил Фрейд <...> Против демонов всегда использовались заклинания, помогут они и в нашем случае. Каждому неудачнику следует носить их в бумажнике или кошельке, и, когда на горизонте вырисовываются очертания успеха, то есть, в момент наибольшей опасности, он должен доставать их и читать вслух снова и снова» [Берн, 2022: 326-327].

Повторение тех или иных «заклинаний», «мантр» может способствовать как выходу за рамки сценария, так и укреплению в его лоне.

Таким образом игрок, даже если он взрослый человек, получает подпитку для своих «демонов», которые снова и снова возвращают его через красочные игровые образы в родной сценарий потакания тем, кто «побеждает» вместо них в актуальных социальных условиях:

*«Победитель – это тот, кто становится капитаном футбольной команды, встречается с самой красивой девушкой или выигрывает в покер. Непобедитель никогда не промахивается по мячу, назначает свидание симпатичной девушке или по окончании игры остается при своих. Неудачник вообще не попадает в команду, у него нет девушки, или он проигрывает все деньги. <...> Классическим примером неудачника является человек, который без достаточных оснований заставляет себя страдать от той или иной болезни либо наносит себе увечья. Если же у него есть достаточные основания, он может стать мучеником, а это лучший путь к победе через поражение»* [Берн, 2022: 285]

### **«Ибо она говорит в сердце своем: "сижу царицею, я не вдова и не увижу горести!"»<sup>15</sup>**

После рассмотрения общества с такого ракурса невольно задумываешься, что это «пир во время чумы». Но кто же является бенефициаром такого «пира»? По данным сводки сайта finance.yahoo.com, общий доход компании GamesWorkshop, владеющей правами на вселенную Warhammer 40000 и руководящей игротехническим управлением над ней, составляет 617,5 тысяч фунтов стерлингов; чистая прибыль от продолжающейся и прекращенной деятельности равна 196,1 тысяч фунтов стерлингов! [Games Workshop Group PLC, n.d.]

---

<sup>15</sup> Откр. 18:7.

И это на мифах, которые воспитывают в людях «неудачников» по Берну; которые напоминают податному населению, где именно находится его самое место; которые дают этому самому податному населению иллюзию возвышенного превозмогания и подвига, игротехники зарабатывают такие огромные суммы!

После такого сложно не задуматься о том, что мы уже живем или во время, или даже уже после конца света, где мысль иссякает, дети злорадно играют в убийц, а будущее просто растворяется в дымке космоса и Варпа под смех Темных Богов...

**«И показал мне чистую реку воды жизни, светлую, как кристалл»<sup>16</sup>, некоторые выводы, непосредственно следующие из авторских рассуждений**

Настоящая статья, в соответствии с заявленной темой, посвящена анализу взаимосвязи реальности, сверхреальности и гиперреальности на примере игровой вселенной «Warhammer 40000» как значимого и крайне популярного медиамифа о современности. Формулируя промежуточные выводы, сведем их к следующим пунктам:

1. игра способна привлекать пользователей архетипическими содержаниями внутри себя;
2. игра активно эксплуатирует архетипические содержания в целях развлекательной интеракции;
3. вселенная Warhammer 40000 – это синтетический миф про современность, разворачивающийся в медиакультурном пространстве.

---

<sup>16</sup> Откр. 22:1.

С другой стороны, выявление природы мифа вселенной Warhammer 40000 не дает полного права механически экстраполировать такие же свойства на другие вымышленные миры без более детального их анализа.

В том числе, в настоящем исследовании автором не были рассмотрены пути практического применения таких вселенных и медиакультурных методов в их влиянии на игрока, что является перспективой для дальнейших исследований игровласти и игрополитики.

Таким образом, погружение в глубину, которая не только теоретически представляема, но и эмпирически выражена, является основанием для дальнейшего детального философского и социокультурного изучения граней возможностей игровых технологий в рамках концептуальной социально-философской рефлексии.

### Литература

- Адепта Сороритас. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Адепта\\_Сороритас](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Адепта_Сороритас) (дата обращения: 17.11.2025).
- Апинян, Т. А. (2003). *Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие: исследования феномена игры*. Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского университета.
- Берн, Э. (2022). *За пределами игр и сценариев*. Москва: Бомбара, Эксмо.
- Библия (2005). *Азбука веры: сайт*. Режим доступа: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (дата обращения: 17.11.2025).
- Боги Хаоса. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Боги\\_Хаоса](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Боги_Хаоса) (дата обращения: 17.11.2025).
- Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции*. Москва: Постум.
- Гегель, Г. В. Ф. (1975). *Энциклопедия философских наук: в 3 т. Т. 1: Наука логики*. Москва: Мысль.

- Грибоедов, А. С. (1987). *Горе от ума*. Москва: Наука. Режим доступа: <https://www.litres.ru/book/aleksandr-griboedov/gore-ot-uma-148277/chitat-onlayn/?page=3> (дата обращения: 17.11.2025).
- Ересь Хоруса. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Ересь\\_Хоруса](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Ересь_Хоруса) (дата обращения: 17.11.2025).
- Император Человечества. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Император\\_Человечества](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Император_Человечества) (дата обращения: 17.11.2025).
- Империум Человечества. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Империум\\_Человечества](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Империум_Человечества) (дата обращения: 17.11.2025).
- Инквизиция. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Инквизиция> (дата обращения: 17.11.2025).
- Кор Фаэрон. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Кор\\_Фаэрон](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Кор_Фаэрон) (дата обращения: 17.11.2025).
- Корниенко, Н. В. (2020). К вопросу о квазиреальности (на основе трудов философов традиционалистов). *Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке*, 9(4A), 73-85. <https://doi.org/10.34670/AR.2020.46.52.008>
- Корсаков, А. И. (2012). Религия и наука в трудах основателя первого позитивизма. *Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 1: Богословие. Философия. Религиоведение*, 40(2), 80-92.
- Культ Механикус. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Культ\\_Механикус](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Культ_Механикус) (дата обращения: 17.11.2025).
- Лоргар. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Лоргар> (дата обращения: 17.11.2025).
- Маленко, М. Я. (2025). Людополитика: власть и соавторство в видеоиграх. *Hsedesign.ru: сайт*. Режим доступа: <https://hsedesign.ru/books/project/0738bdd01d4247b6b874462096d823a5> (дата обращения: 17.11.2025).
- Малкадор Сигиллит. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Малкадор\\_Сигиллит](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Малкадор_Сигиллит) (дата обращения: 17.11.2025).
- Миссионария Галаксия. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Миссионария\\_Галаксия](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Миссионария_Галаксия) (дата обращения: 17.11.2025).
- Новикова, О. Н. (2017). Виртуальный игровой мир как симулякр жизни. *Гуманитарный вектор*, 12(3), 23-29.
- Примарх. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Примарх> (дата обращения: 17.11.2025).

- Ретюнских, Л. Т. (1998). *Онтология игры: диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук*. Москва: Московский педагогический государственный университет.
- Схола Прогениум. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Схола\\_Прогениум](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Схола_Прогениум) (дата обращения: 17.11.2025).
- Эреб. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Эреб> (дата обращения: 17.11.2025).
- Юнг, К. Г. (2023). *Реальное и сверхреальное*. Москва: АСТ.
- Games Workshop Group PLC (GMWKF) (n.d.). *Finance.yahoo.com: website*. Режим доступа: <https://finance.yahoo.com/quote/GMWKF/financials/> (дата обращения: 17.11.2025).
- Geek\_Warp (2025). Вы всё неправильно поняли: настоящее лицо Warhammer 40 000. Объективные факты, под которыми скрывается "Океан". *Dzen.ru: сайт*. Режим доступа: <https://dzen.ru/a/aEiKM2OmEkUkB9rG> (дата обращения: 17.11.2025).
- Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: Videogames against Control*. Winchester & Washington: Zero Books.
- SavvaScriptor (2023). Адептус Астартес: вера, верования и суеверия. *Pikabu.ru: сайт*. Режим доступа: <https://clck.ru/3QeBLP> (дата обращения: 17.11.2025).

### Информация об авторе

Семушкин Лев Александрович – аспирант. Башкирский государственный педагогический университет имени М. Акмуллы (Россия, 450077, Республика Башкортостан, Уфа, ул. Октябрьской революции, 3-а), ORCID: 0009-0001-4908-9988, [semushkin\\_la@mail.ru](mailto:semushkin_la@mail.ru)

## «IN HOC SIGNO LUDERE», OR THE ANALYSIS OF GAME UNIVERSES AS SYNTHETIC MEDIA CULTURAL MYTHS: A SOCIO-PHILOSOPHICAL ANALYSIS

Lev Semushkin

**Abstract.** The author raises the problem of realities (superreal, hyperreal, quasi-real) in the context of game and reality recursion. Game universes are media cultural phenomena that are represented in a variety of forms of interaction. The problem is that the narrative content acquires the properties of a myth about modern postmodernity and simulation at the same time. The reflection of the depth of the capabilities of a gaming technician in constructing a media cultural space embodies the novelty of this study. The object of the study is the recursive relationship between the game and the real, the subject of the study are the superreal and hyperreal. The purpose of the study is to study a synthetic myth based on the example of the Warhammer 40,000 universe. As a result of the research, the archetypal content of the game universe was established,

which is exploited in an entertainment orientation, which defines the fictional world as a quasi-reality realized in the media cultural space.

**Keywords:** Recursion, superreal, hyperreal, quasi-real, Jean Baudrillard, Carl Gustav Jung, Warhammer 40,000, media cultural phenomena, synthetic myth.

## References

- Adepta Sororitas. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Адепта\\_Сороритас](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Адепта_Сороритас) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Apinyan, T. A. (2003). *Playing in the space of the serious. Game, myth, ritual, dream, art, and others*. St. Petersburg: St. Petersburg University Publ. (In Russian).
- Bern, E. (2022). *Beyond games and scripts*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- Bible (2005). *ABC of Faith: website*. Available at: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Gods of Chaos. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Gods\\_of\\_Chaos](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Gods_of_Chaos) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulation*. Moscow: Postum Publ. (In Russian).
- Hegel, G. W. F. (1975). *Encyclopedia of philosophical sciences. Vol. 1: The science of logic*. Moscow: Mysl Publ. (In Russian).
- Griboyedov, A. S. (1987). *Woe from Wit*. Moscow: Nauka Publ. Available at: <https://www.litres.ru/book/aleksandr-griboedov/gore-ot-uma-148277/chitat-onlayn/?page=3> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- The Horus Heresy. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/The\\_Horus\\_Heresy](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/The_Horus_Heresy) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- The Emperor of Mankind. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Imperator\\_of\\_Humanity](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Imperator_of_Humanity) (accessed: 11.11.2025). (In Russian).
- The Imperium of Mankind. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Imperium\\_of\\_Humanity](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Imperium_of_Humanity) (accessed: 11.11.2025). (In Russian).
- The Inquisition. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Inquisition> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Kor Phaeron. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Kor\\_Phaeron](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Kor_Phaeron) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Kornienko, N. V. (2020). On the Question of quasi-reality (based on the works of traditionalist philosophers). *Context and Reflection: Philosophy on the World and Man*, 9(4A), 73-85. <https://doi.org/10.34670/AR.2020.46.52.008> (In Russian).

- Korsakov, A. I. (2012). Religion and science in the works of the founder of the first positivism. *Bulletin of the Orthodox St. Tikhon's University for the Humanities. Series 1: Theology. Philosophy. Religious Studies*, 40(2), 80-92. (In Russian).
- Cult Mechanicus. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Cult\\_Mechanicus](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Cult_Mechanicus) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Lorgar. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Lorgar> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Malenko, M. Ya. (2025). Ludopolitics: power and co-authorship in video games. *Hsedesign.ru: website*. Available at: <https://hsedesign.ru/books/project/0738bdd01d4247b6b874462096d823a5> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Malkador Sigilith. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Malkador\\_Sigilith](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Malkador_Sigilith) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Missionaria Galaxia. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Missionary\\_Galaxy](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Missionary_Galaxy) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Novikova, O. N. (2017). Virtual game world as a simulacrum of life. *Humanitarian Vector*, 12(3), 23-29. (In Russian).
- Primarch. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Primarch> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Retyunskikh, L. T. (1998). *Ontology of the game* [doctoral dissertation]. Moscow. (In Russian).
- Schola Progenium. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: [https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Schola\\_Progenium](https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Schola_Progenium) (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Erebus. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Erebus> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Jung, K. G. (2023). *The real and the super-real*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Games Workshop Group PLC (GMWKF) (n.d.). *Finance.yahoo.com: website*. Available at: <https://finance.yahoo.com/quote/GMWKF/financials/> (accessed: 17.11.2025).
- Geek\_Warp (2025). You've got it all wrong: the real face of Warhammer 40,000. The objective facts that hide the "Ocean". *Dzen.ru: website*. Available at: <https://dzen.ru/a/aEiKM2OmEkUkB9rG> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: videogames against control*. Winchester & Washington: Zero Books.
- SavvaScriptor (2023). Adeptus astartes: faith, beliefs, and superstitions. *Pikabu.ru: website*. Available at: <https://clck.ru/3QeBLP> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).

### Author information

Semushkin Lev Aleksandrovich – PhD student, Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla (3-a, Oktyabrskoy revolyuции St., Ufa, 450077, Russia), ORCID: 0009-0001-4908-9988, [semushkin\\_la@mail.ru](mailto:semushkin_la@mail.ru)

### For citation:

Semushkin, L. A. (2025). «In hoc signo ludere», or the analysis of game universes as synthetic media cultural myths: a socio-philosophical analysis. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(13), 226-265. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-226-265](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-226-265)

СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ

**experience**  
INDUSTRIES

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

**индустрии**  
ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2025, №4 (13)