

индустрии ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2026, №2 (15)

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

experience
INDUSTRIES

Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT), 2026, 2 (15)

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 апробации 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
им. Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия

Заместитель главного редактора

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

Редакционная коллегия

Е. В. Быкова	Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Г. В. Варакина	Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва, Россия
А. П. Воеводин	Луганская государственная академия культуры и искусств им. М. Матусовского, Луганск, Россия
О. А. Габриелян	Крымский федеральный университет им. 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 им. 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 им. 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 им. В. И. Вернадского, Симферополь, Россия

Редакционный совет

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

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

Учредитель и издатель: ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет им. 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

Издание зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. ISSN 2949-1606 (Online)
Выписка из реестра зарегистрированных СМИ: Эл № ФС77-83574 от 13 июля 2022 г.
Официальный сайт издания: <https://eiscrt.press>

Дата выхода: 30.06.2026

© Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого, 2026

© Авторы статей, 2026

Все права защищены



Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT), 2026, 2 (15)

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

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

Editorial Council

Theodora D. Adjin-Tetty	Durban University of Technology, Durban, South Africa
Sergey V. Dansikh	Yanka Kupala State University of Grodno, Grodno, Belarus
Vanya Ch. Dobрева	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

The edition is registered by the Federal Service for Supervision of Communications,
Information Technology, and Mass Media (Roskomnadzor). ISSN 2949-1606 (Online)

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

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

Release date: 30.06.2026

© Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, 2026

© Authors, 2026

All rights reserved



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

Колонка главного редактора. Визуальные коды на перепутьях традиций и цифровых медиапрактик Сергей Маленко	9
---	----------

традиция

Наскальный сторителлинг: от палеолитических палимпсестов к графическим новеллам Елена Окладникова	17
Биополитический скандал на четырех лапах: образ оборотня в американском кинематографе Иван Суслов	51
В поисках братства: метаморфозы патриотического нарратива в современном российском кинематографе Всеволод Шипулин	88

дело вкуса:

впечатления коносьера

Звезды в бокалах: мифопоэтика вина в топосе Млечного Пути и «крымская вселенная» Олег Шевченко	127
---	------------

горизонты

Психоделическая визуальная образность в современных музыкальных видеоклипах: как устроен мир, где на гитаре играют револьвером Вадим Лапатин	164
--	------------

Преступность, корпорация и власть в эпоху
«модифицированных»: когда законы пишут алгоритмы, а
киборги стоят на страже порядка

Сергей Маленко, Андрей Некита..... 216

Когда убеждает даже молчание: креолизированный текст
как коммуникативная стратегия современной рекламы

Владислав Чирков, Андрей Буровский..... 288

CONTENTS OF THE ISSUE

- Editor-in-Chief's column.** Visual codes at the crossroads of tradition and digital media practices **9**
Sergey Malenko.....

tradition

- Rock storytelling: from paleolithic palimpsests to graphic novels
Elena Okladnikova..... **17**

- Biopolitical scandal on four feet: the image of the wolves in the american cinema
Ivan Suslov..... **51**

- In search of brotherhood: on interpretations of the patriotic narrative in the scripts, images and myths of contemporary russian cinema
Vsevolod Shipulin..... **88**

a matter of taste: connoisseur's impressions

- Stars in glasses: wine mythopoetics in the Milky Way topo and the crimean universe
Oleg Shevchenko..... **127**

horizons

- Psychedelic visual imagery in present-day music videos: what happens in a world where frets are clamped with a revolver **164**
Vadim Lapatin.....

Crime, corporation, and authority in the era of "modified":
when algorithms write laws, and cyborgs guard order

Sergey Malenko, Andrey Nekita..... 216

When even silence is convincing: creolized text as a
communicative strategy in modern advertising

Vladislav Chirkov, Andrey Burovsky 288

Колонка главного редактора

Сергей Маленко,
Новгородский государственный
университет
им. Ярослава Мудрого
(Великий Новгород, Россия)

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



[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-9-15](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-9-15)

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОДЫ НА ПЕРЕПУТЬЯХ ТРАДИЦИЙ И ЦИФРОВЫХ МЕДИАПРАКТИК

Дорогие читатели!

Второй номер научно-практического сетевого издания «Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований / Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies» (EISCRT) презентует своим заинтересованным читателям результаты научной рефлексии российских исследователей по поводу актуальных трендов формирования современного медиапространства.

Открывает номер рубрика «Традиции» со статьей петербургской исследовательницы Елены Окладниковой, которая

рассматривает эволюцию драматургической структуры визуального повествования. Предметом ее научного интереса становится сравнительный анализ принципов визуального повествования, содержащихся в произведениях палеолитической живописи и современных комиксах. В итоге автор приходит к выводу о том, что комиксы как популярные медийные продукты массовой культуры являются прямыми наследниками архаических традиций древних обществ, поскольку базируются на коммунитарных символических кодах.

Иван Суслов, представляющий Саратовскую государственную юридическую академию, предлагает оригинальный опыт анализа образов оборотней, характерных для американского кинематографа рубежа XX – XXI веков. Именно их кинематографическая визуализация позволяет раскрыть содержание символов телесной инаковости, поскольку они направлены на осмысление противоречивых практик восстановления социальной нормы. При этом, именно формирующийся вокруг этих сюжетов биополитический контекст, позволяет осознать всю глубину антропологической драмы современной цивилизации.

Показательно, что современные кинообразы становятся не только средоточиями глобальных смыслов, но и позволяют проанализировать и глокальные нарративы. Так Всеволод Шипулин рассматривает их патриотический аспект и потому в поле его зрения попадают образы и символы, которые, с одной стороны, непосредственно отсылают к мифу о «золотом веке», но, с другой, они, в то же время, оказываются обильно представленными в современном российском кинематографе. Автор выделяет три

последовательных этапа продвижения подобных патриотических визуальных дискурсов, наглядно иллюстрирующих динамику смены моделей культурной политики в отношении патриотических ценностей.

Рубрика «Дело вкуса», которую курирует крымский философ Олег Шевченко, представляет исследование, посвященное попытке введения космологической мифологии в философско-культурологический дискурс о вине. Космическая эпоха, начавшаяся во второй половине XX века, настоятельно потребовала символического сопровождения новых реальностей поистине вселенского масштаба. Поэтому, именно вино, как напиток богов, закономерно может стать тем культурным кодом, в котором будет максимально органично переплетены древние земные мифологии, винная органолептика и современные маркетинговые стратегии.

Вадим Лапатин в рубрике «Горизонты» предлагает познакомиться с результатами своих исследований особенностей трансформации визуальной образности музыкальных видеоклипов под влиянием психоделических практик. С одной стороны, формирование узнаваемой визуальной эстетики является примером выражения попытки заглянуть вглубь сознания индивида, а с другой, оно же позволяет понять, как подобные практики повлияли на изменение медиасферы и стали ее неотъемлемой частью.

Футуристические тренды в медиакультуре становятся предметом научного анализа новгородских исследователей Сергея Маленко и Андрея Некиты. Опираясь на системный анализ американской киноиндустрии, авторы выделяют несколько

базовых символов, последовательное и настойчивое воспроизведение которых позволяет сконструировать и продвинуть в потребительские массы образы ближайшего будущего. В итоге голливудские кинематографические модели будущего традиционно конструируются в спектре коммуникации преступности, государственной власти и могущественных корпораций, а ведущими инструментами для ее эффективного воспроизводства, охраны и трансляции становятся роботизированные машины и киборги.

Владислав Чирков и Андрей Буровский исследуют особенности коммуникативных парадигм креолизированных медиатекстов. При этом оказывается, что именно их образный компонент становится ведущим, а вербальный – всего лишь дополняет реализацию рекламных стратегий. Авторы обосновывают необходимость конструирования эффективного креолизированного рекламного текста исходя из конкретных коммуникативных задач, которые решают те или иные российские кампании.

Редакционная коллегия издания «Индустрии впечатлений» рада представить на суд читателей актуальные исследования российских ученых и приглашает всех заинтересованных к продолжению интересных и впечатляющих научных дискуссий на своих страницах.

Для цитирования статьи:

Маленко, С. А. (2026). Визуальные коды на перепутьях традиций и цифровых медиапрактик. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 9–15. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-9-15](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-9-15)

Editor-in-Chief's Column

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-9-15](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-9-15)

VISUAL CODES AT THE CROSSROADS OF TRADITION AND DIGITAL MEDIA PRACTICES

Dear readers!

The second issue of the online scientific and practical publication "Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies" (EISCRT) presents the results of scientific reflection by Russian researchers on current trends in the formation of the modern media space.

The issue opens in the "Traditions" section with an article by St. Petersburg researcher Elena Okladnikova, who examines the evolution of the dramatic structure of visual narrative. Her research focuses on a comparative analysis of the principles of visual narrative found in Paleolithic paintings and modern comics. Ultimately, the author concludes that comics, as popular media products of mass culture, are direct heirs to the archaic traditions of ancient societies, as they are based on communitarian symbolic codes.

Ivan Suslov, representing the Saratov State Law Academy, offers an original analysis of werewolf images, characteristic of American cinema at the turn of the 20th and 21st centuries. Their cinematic visualization allows us to uncover the meaning of symbols of bodily otherness, as they seek to understand the contradictory practices of restoring social norms. At the same time, it is the biopolitical context

that develops around these stories that allows us to grasp the full depth of the anthropological drama of modern civilization.

Significantly, contemporary cinematic images are becoming not only focal points of global meanings but also enable the analysis of glocal narratives. Vsevolod Shipulin examines their patriotic aspect, focusing on images and symbols that, on the one hand, directly reference the myth of the "golden age," but, on the other, are also abundantly represented in contemporary Russian cinema. The author identifies three successive stages in the promotion of such patriotic visual discourses, clearly illustrating the dynamics of shifting cultural policy models in relation to patriotic values.

The "A Matter of Taste" column, curated by Crimean philosopher Oleg Shevchenko, presents a study devoted to an attempt to introduce cosmological mythology into the philosophical and cultural discourse on wine. The cosmic age, which began in the second half of the 20th century, urgently demanded a symbolic accompaniment to new realities of truly universal scale. Therefore, wine, as the drink of the gods, can naturally become the cultural code that seamlessly intertwines ancient earthly mythologies, wine sensory characteristics, and modern marketing strategies.

In the "Horizons" column, Vadim Lapatin offers insight into the results of his research into the transformation of visual imagery in music videos under the influence of psychedelic practices. On the one hand, the formation of a recognizable visual aesthetic is an example of an attempt to delve deep into an individual's consciousness, and on the other, it also allows us to understand how such practices have

influenced the transformation of the media sphere and become an integral part of it.

Futuristic trends in media culture are becoming the subject of scholarly analysis by Novgorod researchers Sergey Malenko and Andrey Nekita. Drawing on a systemic analysis of the American film industry, the authors identify several basic symbols whose consistent and persistent reproduction allows for the construction and promotion of images of the near future to the consumer masses. As a result, Hollywood cinematic models of the future are traditionally constructed within the spectrum of communication between crime, government, and powerful corporations, with robotic machines and cyborgs becoming the leading tools for their effective reproduction, protection, and transmission.

Vladislav Chirkov and Andrey Burovsky examine the specific communicative paradigms of creolized media texts. It turns out that their figurative component is the dominant one, while the verbal component merely complements the implementation of advertising strategies. The authors substantiate the need to construct effective creolized advertising texts based on the specific communicative objectives addressed by various Russian campaigns.

The editorial board of the publication "Industry of Impressions" is pleased to present to readers the latest research by Russian scientists and invites all interested parties to continue the interesting and impressive scientific discussions on its pages.

For citation:

Malenko, S. A. (2026). Visual codes at the crossroads of tradition and digital media practices. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 9–15. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-9-15](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-9-15)

традиция

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-17-50](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-17-50)

5.10.1. Теория и история культуры, искусства
УДК 316.774:903.1:85.156.7



НАСКАЛЬНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ: ОТ ПАЛЕОЛИТИЧЕСКИХ ПАЛИМПСЕСТОВ К ГРАФИЧЕСКИМ НОВЕЛЛАМ



Елена Окладникова,
*Российский
государственный
педагогический
университет
им. А. И. Герцена
(Санкт-Петербург, Россия)*

Elena Okladnikova,
*Herzen State Pedagogical
University
(St. Petersburg, Russia)*

ORCID: 0000-0003-4720-9584
e-mail: [okladnikova-
ea@yandex.ru](mailto:okladnikova-ea@yandex.ru)

Аннотация. Объектом исследования, результаты которого представлены в настоящей статье, стало изучение эволюции динамики драматургической структуры визуального повествования, характерной для систем социальной коммуникации в хронологическом диапазоне от палеокультуры до культуры современного массового общества. Предметом исследования является сравнительный анализ принципов визуального повествования в произведениях палеолитической живописи Западной Европы и в современных комиксах. Методика исследования состоит в сочетании историко-культурного, источниковедческого и искусствоведческого подходов в осмыслении функций практик визуального повествования в системах палеокультуры и культуры современного массового общества. Результаты исследования состоят в выявлении того факта, что практики визуального повествования, широко распространенные в современной медиакультуре

в своих истоках, напрямую восходят к ранним формам религиозных представлений палеокультуры. Современные медийные комиксы в сравнительно-исторической перспективе – это наследие архаических традиций социальной коммуникации древних обществ, но уже с линейными текстами и индивидуальным авторством. Подобно панно на скальной живописи палеолита Западной Европы, современные комиксы содержат символические коды, объединяющие людей в сообщества, а потому понятные только «своим».

Ключевые слова: антропология медиа, визуальное повествование, комиксы, палеокультура, современная массовая медийная культура

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования статьи:

Окладникова, Е. А. (2026). Наскальный сторителлинг: от палеолитических палимпсестов к графическим новеллам. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 17–50. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-17-50](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-17-50)

ROCK STORYTELLING: FROM PALEOLITHIC PALIMPSESTS TO GRAPHIC NOVELS

Abstract. The research presented in this article explores the evolution of the dramatic structure of visual narrative, characteristic of social communication systems spanning the chronological range from paleoculture to modern mass society. The subject of the study is a comparative analysis of the principles of visual narrative in Western European paleolithic paintings and modern comics. The research methodology combines historical-cultural, source-based, and art-historical approaches to understanding the functions of visual narrative practices in paleoculture and modern mass society. The study reveals that visual narrative practices, widespread in modern media culture, trace their origins directly to early forms of religious belief in paleoculture. Contemporary media comics, from a comparative historical perspective, are a legacy of the archaic social communication traditions of ancient societies, but now with linear texts and individual authorship. Like the cave paintings of the Paleolithic period in Western Europe, modern comics contain symbolic codes that unite people into communities and are therefore understandable only to those "within their own".

Keywords: media anthropology, visual storytelling, comics, paleoculture, contemporary mass media culture

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation:

Okladnikova, E. A. (2026). Rock storytelling: from paleolithic palimpsests to graphic novels. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 17–50. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-17-50](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-17-50)

От ритуальных нарративов палеокультуры к медиастратегиям современных комиксов

В середине 1970-х годов автор этой статьи работала с археологами на границе Алтая, Казахстана и Китая в одной из горных долин на раскопках скифского кургана. Работы продолжались весь полевой сезон, копали погребение знатного скифского воина, находок было много, и они оказались весьма интересным. В день отъезда, когда ящики с артефактами уже были погружены кузов экспедиционного ГАЗ-66, а лагерь свернут, к нам подъехал местный пастух. В конце непродолжительной беседы, он задал вполне резонный с его точки зрения вопрос:

«Какую пользу ваши занятия археологией приносят народному хозяйству? Вот, выкопали вы яму, а зимой в буран мои овцы упадут в эту яму, ноги переломают...».

После его отъезда с ямой мы быстро разобрались, а вот ответ на его вопрос о пользе гуманитарных исследований для народного хозяйства долго не давал мне покоя. Действительно, прямой связи между занятием археологий, а уж тем более наскальной живописью каменного века и более поздних эпох, и народным хозяйством не существует. Археологические исследования, увы, не входят в сферу материальной культуры и не являются частью ни одного из секторов экономики (промышленности, сельского хозяйства, сферы услуг).

Тем не менее, устойчивое развитие экономики любой страны мира опирается не на природные и даже не на денежные ресурсы. Гуманитарное знание в широком смысле – подлинная основа человеческого, культурного и интеллектуального капитала,

создающего базис нематериальной инфраструктуры для социальной и материальной (хозяйственной) основ развития общества. Устойчивое развитие народного хозяйства любой страны непосредственно опирается на образованность, креативность, способность к инновациям и когнитивное коллективное мышление людей. Поэтому, формирование культурного капитала невозможно без изучения истории, истоков мировой культуры, древнего искусства.

В настоящее время научные разработки в области первобытного искусства настоятельно требуют междисциплинарного мышления. Как показали труды в области наскальной живописи каменного века и более поздних эпох классиков исторической мысли (А. Брейля – теория четырех стилей первобытного искусства) [Breuil, 1952]; А. Леруа-Гурана – символично-структурная теория происхождения искусства [Leroi-Gourhan, 1982]; А. С. Гущина – магическая игровая теории происхождения искусства [Гущин, 1937]; А. П. Окладникова – прагматическая, трудовая теория происхождения искусства [Окладников, 1967]; М. Раппенглюк – астроархеологическая теория происхождения искусства на примере анализа росписей пещеры Ляско (Франция) [Rappenglück, 1999]; А. Д. Столяра – теория «протоискусства» [Столяр, 1972; Ранние формы искусства, 1972]; З. А. Абрамовой – знаково-символическая теория происхождения искусства [Абрамова, 1962, 2010]; О. Н. Бадера – трудовая теория происхождения искусства [Бадер, 1965]; Н. Н. Гуриной – функциональная теория происхождения искусства [Гурина, 1980] и др.) в осмыслении и научном анализе палеолитического

искусства в целом наиболее остро востребованными оказались этнографический, а также исторические, антропологические, искусствоведческие и герменевтические подходы.

Углубленный анализ произведений наскальной живописи прошлых эпох, а именно: семиотический угол зрения на эти памятники открыл горизонты их скрытых связей с современным искусством, культурой медиа и новейшими формами визуального повествования, глубинные истоки которого уходят в каменный век. Это направление в исследовании языка визуального повествования в искусства палеолита было определено французским антропологом и Анри Леруа-Гураном. Именно он перевел изучение палеолитического искусства с уровня «кто, что и зачем нарисовал» на уровень глубинного анализа структуры, символики и описания когнитивных систем мышления древнего человека.

Герменевтический анализ открывает возможность чтения древних наскальных рисунков как оригинальных текстов, дошедших к нам из далекого прошлого. Используя его инструменты, мы начинаем понимать, почему художник изобразил животное именно так, зачем использовал определённые цвета, что означают редкие фигурки людей или странные геометрические знаки. И это не просто чтобы «посмотреть на картинку», а для того, чтобы расшифровать замысел автора, жившего десятки тысяч лет назад. Этот вид анализа обогащает нас умением работать с неполной информацией, видеть скрытые связи, интерпретировать символы, строить гипотезы, а в итоге позволяет заняться дешифровкой палеолитических наскальных изображений.

Разумеется, работа по дешифровке содержания наскальных рисунков эпохи палеолита никак не связана напрямую с технологиями современного народного хозяйства, строительством заводов и запуском космических аппаратов. Но зато она развивает у людей – особенно у молодёжи – гибкость ума, креативность и способность к нестандартному мышлению. А именно эти качества и лежат в основе инноваций, которые, в свою очередь, двигают вперед технологии, бизнес и, в конечном счете, экономику. Умение «читать» древние рисунки – значит тренировать мозг для работы с неоднозначностью, символами и контекстом. А такие «прокачанные» мозги сегодня нужны везде – от локальных стартапов до системы госуправления.

«Герменевтика и семиотический анализ визуальных кодов формируют когнитивные компетенции, позволяющие работать с неопределённостью и интерпретировать сложные информационные системы, что становится критически важным навыком в современном образовании, науке, дизайне, IT-сфере и социальном управлении» [Розина, 2003: 10].

Трудно отрицать, что человечество создавало цивилизации благодаря развитию трудовых навыков, изобретению техники и технологий. При этом не менее важным для выживания людей на протяжении тысячелетий оставались и другие навыки, а именно: умение делиться знаниями, сотрудничать и символически осмысливать окружающую реальность, которая, к тому же, еще и постоянно меняется. Сотрудничество, а уж тем более когнитивная и символическая деятельность, совершенно невозможны без языковых практик. Одной из первых стала практика визуального повествования, характерная для наскального

искусства, в рамках которой оформлялись разнообразные форматы долгосрочного мышления, столь важные в периоды природных и социальных кризисов.

Палеолитическое наскальное искусство – это свидетельство становления человеческой символической культуры, основанной на визуальных повествованиях или текстах. Сегодня спектр форм таких визуальных текстов огромен: кино, фотография, анимация, инфографика (используемая для рассказа сложных историй через графики, диаграммы, карты и схемы), концепт-арт, интерактивные фильмы, социальные медиа и сторителлинг, театр и перформанс, архитектура и дизайн пространства, экспозиционный дизайн, и, конечно, отдельная форма визуального повествования – это комиксы, которые

«функционируют как целостная семиотическая система, объединяющая визуальный и текстовый компоненты в единый коммуникативный акт» [Козлов, 1999: 6].

Нарративные функции палеолитического наскального искусства и их сравнение с современными формами сторителлинга в настоящее время активно рассматриваются современными археологами [Aubert, 2026]. Так в 2025 году в Бельгии состоялась конференция по проблемам визуальной нарратологии, семиотике комикса и историческим корням графического повествования [Beaty et al, 2025]. Помимо этого, информация об исследованиях в области изучения гибридных форм комиксов и визуальной коммуникации, которая может служить методологической основой их сравнения с наскальной живописью содержится в работах отечественных исследователей [Першеева и др., 2023]. Теория

и практика «комикс-стади» как академической дисциплины, включающая разделы по визуальной нарратологии и исторической преемственности визуальных форм сегодня существует как самостоятельный раздел науки [Hudoshnyk, 2022].

Так что же такое визуальное повествование?

И чем оно отличается, например, от книжной иллюстрации? Книжная иллюстрация, графический лист, живописное произведение, не создает фабулу литературного произведения в целом. Максимум, что может отобразить в книжной иллюстрации художник – это описанную в книге сцену, привязанную к книжному формату. Комикс же обладает своей собственной драматургической структурой. Например, комиксы как «рассказы (повествования)» в картинках. Любой комикс захватывает зрителя силой визуальной историей, которая всегда содержит: завязку, которая устанавливает контекст и вводит зрителя в историю; развитие, раскрывающее характеры и конфликт; кульминацию, представляющую собой эмоциональный пик; развязку, обеспечивающую удовлетворение и замыкание. Яркий пример – творчество известных художников-карикатуристов Х. Бидstrup [Бидstrup, 1958; Бидstrup, 2010] или художников советского сатирического журнала «Крокодила» [Грачев, 2024].

Сегодня комиксы, как особая форма визуального повествования являются оригинальным сочетанием изображения и текста. Нарративными инструментами этого повествования служат панели, ракурсы, цвет и шрифт, а также набор особых элементов для передачи эмоций (штрихи, звездочки, завитки, изгибы, вензели

и т. п). Именно они указывают на характер действия и траектории движений персонажей [McCloud, 1994]. Кроме того, важным моментом является композиционное расположение изобразительных элементов на панелях. Так крупные планы могут акцентировать внимание на деталях и эмоциях персонажей, показывают масштабы сцены. Использование же сюжетных арок поддерживает рассказ, указывая на то, как герой отправляется в приключение, обнаруживает препятствия, получает помощь, преодолевает критические барьеры и возвращается с победой.

«При этом комикс функционирует как целостная знаковая система, в которой пространственное расположение элементов и последовательность кадров активируют специфические механизмы восприятия, обеспечивая слитность визуального и вербального контуров повествования» [Сонин, 1999: 14].

Цвет и игра света передают настроение, усиливают или смягчают акценты. Теплые оттенки могут означать страсть или гнев, холодные (синие, фиолетовые) – спокойствие, печаль. Ритм и монтаж управляют вниманием и темпом восприятия зрителя. Символизм и метафоричность добавляют глубины восприятия, формируют точку зрения, т.е. указывают на взгляд субъекта как наблюдателя/читателя [Eisner, 1985]. Символические элементы и определенные объекты или образы могут быть нагружены скрытыми смыслами, которые значительно обогащают и углубляют сюжетную линию комикса. Летучие мыши в классическом комиксе «Бэтмен» являются символами страха и ночной охоты, а паутина символизирует ловушку. Символическое обозначение звуковых эффектов как «POW», «CRASH» или «SLAM» добавляет акустическую глубину действию.

Слово не нужно: как рассказать об охоте, ритуале и конфликте вообще без текста от Каповой пещеры до Bubble Comics

Сразу оговоримся, что между приемами визуального повествования в палеолитическом искусстве (монументальное на скальное искусство) и в современных комиксах (массовое искусство современного общества) возможны параллели, хотя их и разделяют огромные дистанции, как в хронологическом, так и, собственно, в культурном плане. Тем не менее, оба эти вида визуального языка стремятся передать действие, описать какое-то важное событие или изложить содержание рассказа, используя изображение как основной носитель смысла.

Среди таких приемов особенно выделяются следующие.

Первое. Множественные изображения одного и того же объекта, например, животного, как это представлено на плафонах пещер Ляско (Франция) и Альтамиры (Испания) (ил. 1).

Так, одно и то же животное может быть изображено в различных позах: бегущим, лежащим на траве, прыгающим, упавшем, мирно пасущимся. Такая композиция может передавать последовательность действий или динамику, развернутую во времени. В современных комиксах герой также может быть изображен художником несколько раз на одной панели для того, чтобы передать движение (например, запечатлеть героя в беге или танце). Так, и художники палеолита, и современные мастера комиксов используют прием мультипликации или полифазного изображения. В итоге статичное изображение превращается



Ил. 1. Изображение быка. Плафон пещера Альтамира, Испания (около 15 000-12 000 лет до н.э., поздний палеолит, мадленский период). Художники использовали естественные неровности каменной поверхности для создания объёма: выступы скалы имитировали мышечную массу животных. Множественные изображения одного животного в разных позах на плафоне демонстрируют раннюю форму визуального нарратива и попытки передать движение в рамках статичного изображения. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/kRKbK>

в динамичное. Ярким примером тому может служить «Панель львов» (ил. 2) в пещере Шове (Chauvet Cave, Франция, ок. 36–30 тыс. лет до н.э.).

На одной из стен пещеры сохранилась композиция с изображениями двадцати львов, движущихся в одном направлении. У некоторых не прорисованы головы, т. к., видимо, мастер хотел передать движение всей стаи львов, а не каких-то конкретных особей. Львы нарисованы в разных позах: одни звери бегут, другие рычат, какие-то повернули головы назад. Направление взглядов и тел зверей передано так, что у зрителя



Ил. 2. «Панель львов», пещера Шове. Франция (около 36 000-30 000 лет до н.э., поздний палеолит, ориньякская культура). Художник использовал приём полифазного изображения: львы показаны в разных позах (бег, рычание, поворот головы), а у некоторых фигур намеренно не прорисованы головы, что усиливает ощущение движения всей стаи, а не передает статичный портрет отдельных особей. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/>

создается ощущение напряженной охоты или же преследования. В современных комиксах так же существуют панели с изображением групповых действий, где герои представлены в различных позах, но, тем не менее, все они объединены одним общим замыслом (например атакой на врагов). Отсутствие лиц некоторых героев в таких сценах комиксов (толпа, армия, команда)

похоже на прием изображения массы зверей на «Панели львов» (ил. 2), изображений носорогов, «Панели с лошадьми» (Шове).

В карикатурных комиксах советского сатирического журнала «Крокодил» искажение пропорций человеческого тела осуществлялось в юмористическом стиле, например, «Капитан Крокодил» (автор – Сергей Смирнов). Цель такого искажения – высмеивание стереотипов американских супергероев. Другой пример: комикс «Майор Гром» (Bubble Comics) (ил. 3).

Злодеи в этом комиксе намеренно изображались с неестественно вытянутыми конечностями, гигантскими челюстями и деформированными чертами. Антигерой был нарисован с лицом, напоминающим маску и телом, собранным из обрывков одежды – основными символами его психической нестабильности.

Второе. В композиционном плане в наскальном искусстве каменного века *отсутствует перспектива*, которая заменяется композиционной плоскостной динамикой. В палеолитических комициях периодов от *ориньяка* (40 тыс. лет назад), *салютре* (18 тыс. лет назад) до *мадлен* (15 тыс. лет назад) наблюдается отсутствие точки отсчета для наблюдателя или «рамки».

Композиции строятся по принципу значимости или ритма, при пренебрежении техникой передачи глубины пространства и линейной перспективы. Тем не менее, в некоторых изображениях просматриваются попытки «оторвать» фигуру от плоскости камня с целью придания ей объемности. Например, в изображениях бегущих или плывущих животных с повернутыми назад головами. В современных комиксах (манга, манхва) законы перспективы также часто нарушаются художниками в угоду эмоциональному и

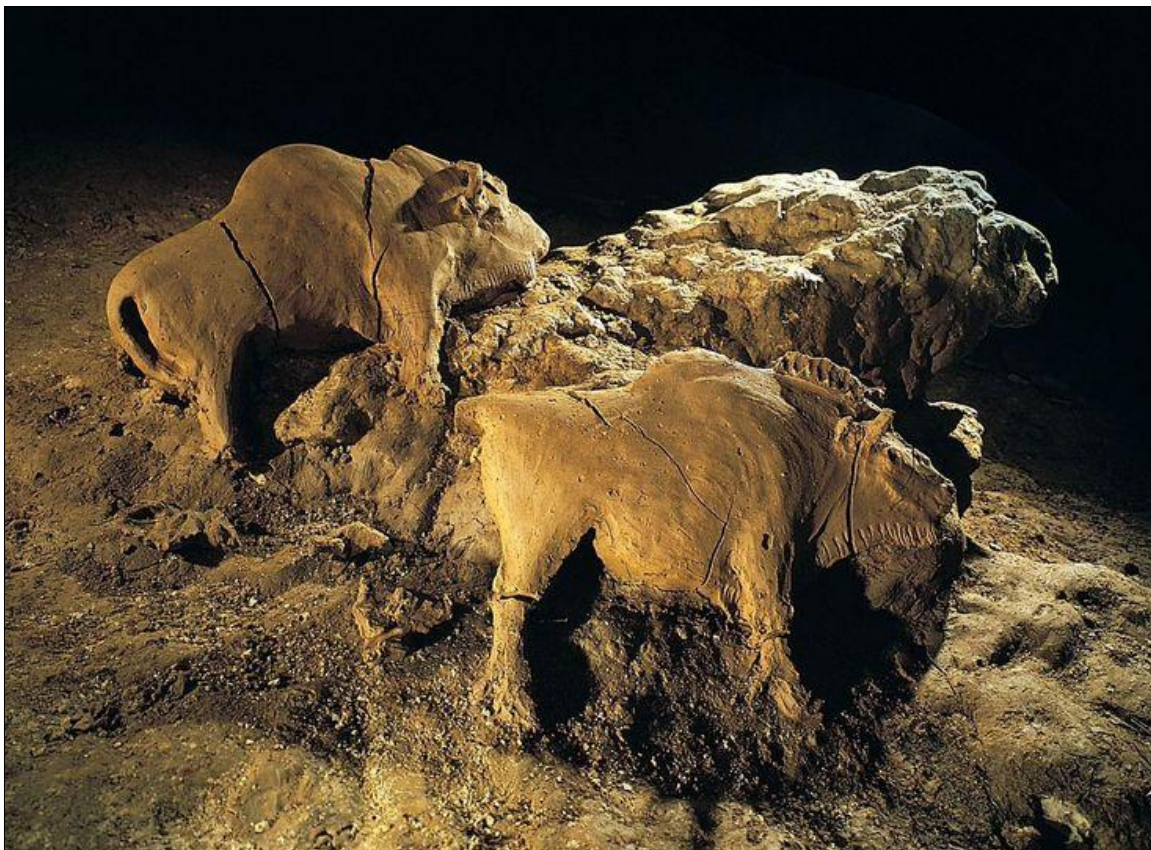


Ил. 3. «Майор Гром». Комикс издательства Bubble Comics. Год создания серии: первый выпуск – 8 октября 2012 г.; серия публиковалась до 2016–2017 гг. В комиксе «Майор Гром», особенно в сюжетной арке «Чумной Доктор», используется приём намеренной визуальной гиперболизации: злодеи изображаются с неестественно вытянутыми пропорциями, гротескными чертами лица и маскообразными лицами, что служит визуальной метафорой их психической нестабильности и моральной деформации. Этот приём перекликается с традициями сатирической карикатуры (в т.ч. советского журнала «Крокодил») и современной манги, где внешняя деформация персонажа отражает его внутренний конфликт или социальную роль. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/DxSep>

нарративному эффекту, поскольку особое значение приобретает ясность действия и реалистичность образов. По свидетельству специалистов, в

«современных комиксах, включая мангу, нарративная ясность и эмоциональная выразительность часто имеют приоритет над соблюдением законов перспективы и реалистичности изображения, что позволяет усилить воздействие истории на читателя»
[Мелихов, 2024: 3].

Третье. В палеолитическом искусстве Западной Европы и России (Капова пещера, Южный Урал, датировка: от ~36 400 до ~14 500 лет назад (поздний палеолит) тексты отсутствуют. Тем не менее, сцены на стенах пещер могут *передавать важные действия* (охоту, ритуалы, конфликтные столкновения). Показательно, что движение древними художниками изображалось с помощью таких изобразительных приемов, как позы, расположение и повороты тел животных на плоскости, частей тел людей (например, изображений рук на стенах Альтамиры (Испания, датировка: ~15 000 – 12 000 лет до н.э.). Другой пример, глиняные бизоны пещеры Тук-д'Одубер (Tuc d'Audoubert, Франция, ок. 13-11 тыс. лет до н.э.) (ил. 4). Это особое глиняное скульптурное повествование, расположенное в труднодоступной части пещеры, представляет собой два объемных рельефа бизонов, запечатленных в движении. Один из них находится справа, голова его опущена, а другой расположен слева с поднятой мордой и согнутыми ногами. Между скульптурами в застывшей глине сохранились следы детских ног и отпечатки пальцев, вероятно оставленные участниками ритуалов. Смысл сцены состоит в передаче брачного поведения животных или конфликтного поведения.



Ил. 4. Скульптурные изображения бизонов в пещере Тук д'Одубер (Франция, около 13-11 тыс. лет до н.э.). Скульптуры из Тук-д'Одубер демонстрируют, что уже в палеолите художники владели не только изобразительными, но и скульптурно-нарративными приемами, позволяющими передавать действие, эмоцию и символический смысл без вербального сопровождения, что выступает как ключевая параллель с визуальным языком современных комиксов.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/pin/767230486489758013/>

В современных комиксах также встречаются сцены подобного «замороженного поведения» персонажей. Этот прием используется для передачи драматизма ситуации в произведениях французского художника-иллюстратора, оформителя кинофильмов, мультфильмов и видеоигр, Жана Жиро (комикс «Moebius») (ил. 5).

Отсутствие фона и фокус на действии, при отсутствии намека, на передачу какого-то пейзажа, растительности или других фигур вокруг глиняных бизонов. Этот прием также часто встречается



Ил. 5. Пример «замороженного поведения». Жан Жиро. Комикс «Моебиус». Иллюстрация демонстрирует, что прием «замороженного поведения», используемый для передачи драматизма и эмоциональной интенсивности, имеет глубокие корни в истории визуального повествования: от палеолитических скульптур до авангардных комиксов XX–XXI вв. В обоих случаях художник жертвует реалистичностью ради нарративной выразительности и символической насыщенности. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/pin/317574211208801399/>

в современных комиксах и состоит он в том, что, когда художник убирает все лишнее, чтобы подчеркнуть эмоцию или передать действие (например, в комиксе «Синий жук» Mystery Men Comics № 1 (1939). Рисунок Чарльза Николаса) или в сценах дуэлей у Фрэнка Миллера) [Макклауд, 2016].

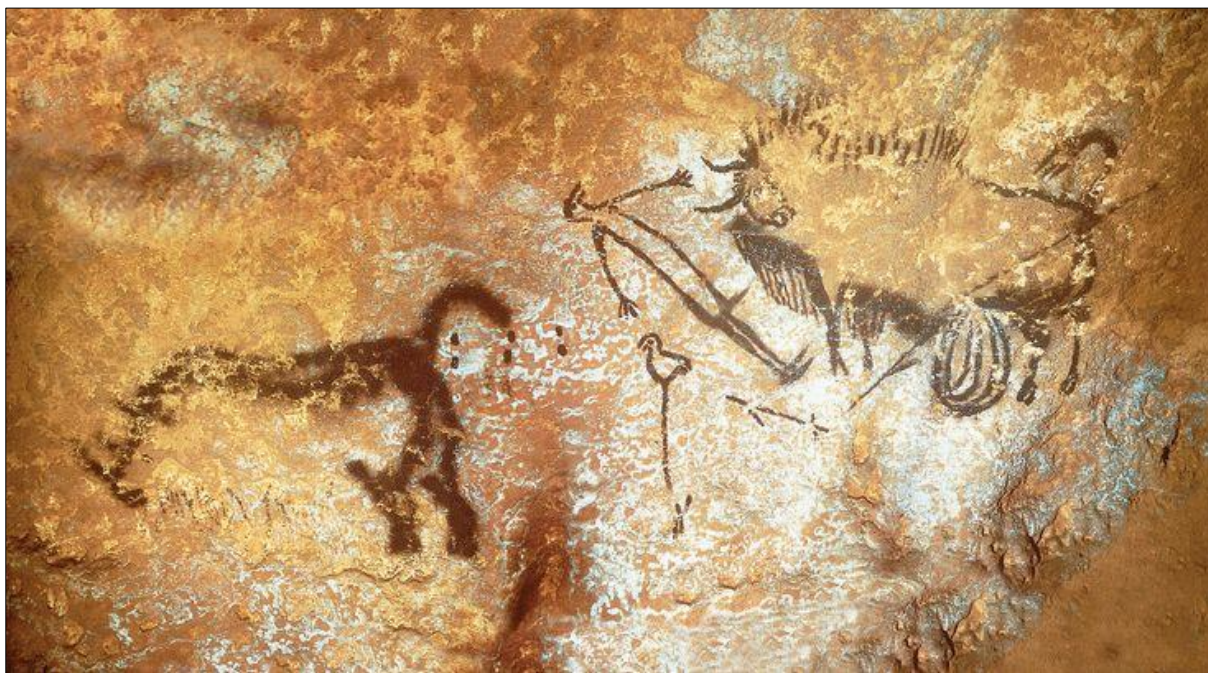
Аналогии изображения сцен «без текстов» можно наблюдать и в комиксах, в которых рассказ передается с помощью визуальных

средств (жестов, мимики, композиции, ритма панелей и т. д.). Как и древние художники, современные мастера комиксов используют универсальный визуальный язык тела и действия, который оказывается понятен зрителю и без вербального сопровождения.

Четвертое. *Символические искажения пропорций* тел животных в искусстве палеолита. У животных часто увеличены отдельные части тел (рога, копыта, брюхо), что делалось художниками намеренно, чтобы выделить важные элементы изображения с магической или знаково-символической целью). В палеолитической наскальной живописи (Шове, Ляско, Альтамира, Капова пещера) конкретные виды животных регулярно повторяются и их изображения уделяется особое внимание (лошади, бизоны, ископаемые олени, мамонты, львы). Можно выказать предположение, что для первобытного художника это были не просто объекты охоты.

Эти животные наделялись были носителями важных смыслов, концептами силы, плодородия, опасности, духовного посредничества с миром духов. Об этом могут свидетельствовать изображения львов без голов и с мощными телами. В таких рисунках первобытный художник не столько хотел нарисовать реалистичное животное, сколько передать сущность хищника как некой опасной природной или мистической силы. Другим ярким примером символизации роли и образов животных является сцена из «Колодца» Ляско, в которой запечатлена ритуальная драма. Например, широко известный «Колодец» в пещере Ляско получил такое название, из-за того, что это труднодоступное пространство, расположенное в скальной расщелине на глубине

шести метров, куда древние люди добирались ползком, на четвереньках. В «Колодце» сохранялась явно сюжетная, исполненная драматизмом композиция... Однако большинство изображений не образуют единой сцены, а животные наложены друг на друга, из разных времен (ил. 6).



Ил. 6. Ритуальная сцена. «Колодец» пещеры Ляско (Франция, возраст рисунков обычно оценивается в 17 000–22 000 лет, ранний мадленский период). Сцена из «Колодца» Ляско демонстрирует, что уже в палеолите художники владели сложными приёмами визуального нарратива: последовательностью действий, символической конденсацией смысла, композиционной фокусировкой. Эти приёмы, развитые в современных комиксах, свидетельствуют о преемственности визуального языка как универсального

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

Как можно было бы превратить сцену в «колодце» Ляско в комикс? Алгоритм создания комикса может быть примерно описан следующим образом: 1) создание нарратива (рассказа, истории, мифа, сказания); 2) раскадровка, формирование панелей, в которых запечатлен какой-то один момент действия; 3) разворачивание сюжета в серии панелей (кадров) визуального

повествования; 4) формирование пустого пространства (фона) на панели (в кадре), что позволяет художнику сделать акцент на главном, как правило, драматическом моменте сюжета (табл. 1).

№	Нарратив/ раскадровка	Описание	Цвет/свет
1	Нарратив	Это мог быть миф о смерти и трансформации, шаманский визионерский опыт или ритуал охоты. Представлено взаимодействие персонажей, через визуализацию причинно-следственной связи (копье → рана → падение).	
2	Панель № 1	Композиция: Крупный план. Копье вонзается в бок бизона. Преувеличенное изображение крови и внутренностей, вырывающихся наружу из тела бизона. Глаза бизона – широко раскрыты, полны ярости и боли. Рядом с человеком (шаманом?) располагается жезл (ритуальный?) с навершием в форме водоплавающей птицы.	Фон: темная пещера, слабый свет сверху.
3	Панель № 2	Композиция: Средний план. Человек с птичьей головой падает навзничь. Его тело напряжено. Справа – бизон, уже истекающий кровью, но с характерной экспрессией, угрожающе наклонивший рога в сторону человека	Фон: темная пещера, слабый свет сверху.
4	Панель № 3	Композиция: Средний план: человек с птичьей головой лежит перед бизоном, раскинув руки. Голова его обращена к небу к небу. Справа – бизон, уже истекающий кровью, но являющий воплощение огромной силы и физической мощи. Слева – носорог, отворачивается, как будто не хочет быть свидетелем.	Цвета: теплые (красные, охристые) для тел, холодные (синие, серые) для теней

Табл. 1. Вариант прочтения сцены в «колодце» в пещере Ляско на языке современного комикса

Пятое. *Отсутствие четкой «картиной рамки» панно* при условии визуальной ритмики представленной сцены. В палеолитической живописи изображения животных могут «растекаться» по стене пещеры, следуя изгибам естественной поверхности. Художники могли использовать сталактитовые натеки для передачи объемов тел нарисованных животных. Границы между сценами могут быть размыты. В комиксах же панели часто сливаются, перетекая друг в друга, а художники могут использовать форму страницы как часть повествования, как это заметно в авангардных или арт-комиксах Жана Жиро «Мебиус» (Moebius) или работах американского графического художника Криса Вэа (Chris Ware). В этих случаях пространство стены или страницы превращается в активного участника нарратива, и перестает служить пассивным фоном.

Шестое. *Многослойность, наложение одних рисунков на другие (палимпсест),* сделанных с разницей в тысячи лет, в палеолитическом искусстве, которая получила название палимпсест имеет несколько толкований. Одно из них сводится к тому, что священные места оставались объектами поклонения многих поколений людей, приходивших в эти пещеры. Их мифологические представления менялись, также, как и культурные практики. Но аура святости, связанная с этими местами, сохранялась. Поэтому палеолитические охотники могли обновлять древние изображения, нанося поверх них новые.

«Перекрывания, в которых участвуют изображения раннего пласта, являются одним из косвенных хронологических маркеров, указывающих на ранний возраст <...>» [Зоткина и др., 2021: 455].

Другая гипотеза предполагает наличие практики передачи хронологической глубины или временной перспективы, где прошлое проступает под слоями настоящего. В одних пещерах другие художники создавали новые рисунки только на свободных местах, а в некоторых, напротив, наносили новые изображения поверх уже имеющихся. Это свидетельствует о том, что отношение к прошлому в обществе людей каменного века было сложным и осмысленным.

Как же выглядит палимпсест на стенах палеолитических пещер? Чаще всего, это: 1) изображение животных нарисованные или же выбитые одно поверх другого; 2) частичное перекрытие фигур (например, когда лошадь нарисована поверх бизона); 3) сочетание различных техник (угольный рисунок + гравировка + отпечатки рук), с одним или двумя отсеченными пальцами как знак жертвоприношения духам). На панелях во французской пещере Шове рисунки животных возрастом около 36 тысяч лет назад перекрыты более поздними изображениями (около 21 тысячи лет назад). Так, носорог нарисован поверх льва, а рядом расположены отпечатки рук, которые могли быть сделаны много тысяч лет спустя (т.е. после 30 000 лет назад). На одной стене расположены рисунки, созданные с разницей в 15 тысяч лет назад.

Современные исследователи используют инфракрасную рефлектографию и 3D-моделирование, чтобы «разделить» слои, как это было во французской пещере Пеш-Мерль, «Панель пятнистых лошадей»: один слой – львы (около 36 тысяч лет назад), другой – медведи (около 21 тысяча лет назад). Животные там изображены с использованием естественных пятен на скальной

поверхности [Leroi-Gourhan, 1982]. Позднее поверх этих рисунков были сделаны отпечатки рук людей и нанесены геометрические знаки. Особая форма палимпсеста представлена во французской пещере Руффињьяк. В подземных галереях Руффињьяк сохранились многочисленные изображения мамонтов, носорогов и сопровождающих их геометрических знаков. К сожалению, не все рисунки сохранились, часть из них была стерта, некоторые оказались скрытыми под сталактитовыми натеками. В результате у зрителя открывается возможность достроить изображения уже в своем воображении.

Как раз эта особенность росписей пещеры умело используются современной туристической индустрией: виртуальные туры по пещере при помощи разных технических средств (УФ-подсветка, 3D-реконструкция, анимация движения животных) помогают «включать» разные живописные слои. В этих условиях зритель непосредственно становится соавтором смысла. Именно те части рисунков, которые сокрыты сталактитами или повреждены активизируют воображение современного наблюдателя, тем самым оживляя визуальное повествование.

На скалах алжирского плато Тассилин-Анджер (Tassili n'Ajjer) палимпсест сохранил свидетельство грандиозной экологической катастрофы, вызванной аридизацией климата. Нижний слой рисунков на скале представляет собой изображения охотников с луками и гиппопотамов (около 8-5 тыс. лет назад), а верхний (около 1000 лет назад) – это верблюды, колесницы и всадники с копьями. Еще один пример – это пещера Эль-Кастильо в Испании. Ее стены покрыты красными кругами и изображениями оленей,

которые появились в эпоху верхнего палеолита. Примечательно, что отпечатки рук более позднего времени перекрывают рисунки раннего периода.

Палимпсест, как в наскальном искусстве каменного века, так и в современных комиксах, и в изображениях стрит-арта превращается в универсальную форму визуальной памяти в силу следующих причин: 1) изобразительная поверхность трансформируется в «архив»; 2) время (смена исторических эпох) становится видимым); 3) «новое» не стирает «старое», оно вступает с ним в диалог.

В комиксах, (например, по роману иранской писательницы Маржан Сатрапи «Персеполис», художник совмещает прошлое с настоящим на одной странице (детские воспоминания, исторические события, внутренние переживания и размышления). При этом, чтобы передать эмоцию или диалог он использует минималистический черно-белый стиль, где фон отсутствует. В графической новелле «Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth» Криса Уэра страницы часто построены как архивные палимпсесты: старые фотографии, письма, схемы наслаиваются друг на друга, чтобы передать травму памяти. Другой пример: в юмористической фэнтези-сэге «Dungeon» («Подземелье») Жоан Сфар и Льюис Триллон все герои – это говорящие животные, наделенные яркими характерами: дракон-наемник, утка-маг, кролик-воин. Символическими идентификаторами их характеров являются такие семантические и психологические концепты как *агрессия* (хищник) или *наивность* (травоядное животное).

В качестве аналога можно рассмотреть пример палимпсеста в произведениях художников стиля стрит-арт из Берлина, Мельбурна, Сан-Паулу, которые покрывают стены домов граффити с наносимыми поверх них новыми лозунгами и политическими баннерами.

Так, поверхность стены пещеры или лист комикса превращается в хранилище памяти, объединяя разные хронотопы. В палимпсестах палеолитического искусства прошлое в прямом смысле слова проступает сквозь настоящее, именно поэтому они оказываются так близки современным комиксам и графическим новеллам. Время в обеих формах визуального повествования (*прошлого* и *настоящего* периодов истории Человечества) не линейно, оно не исчезает, поскольку представлено пространственно и остается видимым под настоящим. Подобно художниками каменного века, современные мастера комиксов и стрит-арта часто работают с уже символически обработанной поверхностью. Стена пещеры для мастеров каменного века, как и стрит-арт для современного художника не воспринимаются как чистый холст. Такие поверхности служат местами памяти, к которым они апеллируют своими идеями. При этом, и в палеолитической живописи, и в комиксах животное представлено как активный участник мироздания, его социальной или природной частей. Оно не пассивный объект, различие в форме визуального повествования только в том, что наррация в палеолитическом искусстве окутана таинственностью и мистифицирована, а в комиксах сопровождается вербальными текстами и иронична.

Поэтому палеолитическую живопись и комиксы можно рассматривать как примеры визуального повествования, основанные не на словах, а на образах и смыслах. Так, например, обе стены и плафоны пещер (в Шове – динамика стаи, охота, напряжение через множественные фигуры; в Тук-д'Одубер – интимная, почти театральная сцена с участием зрителей, следы людей) это не просто галереи изображений с рисунками животных, а изобразительные пространства, подчиненные нарративной логике. Зритель «дочитывает»/«додумывает»/«довоображает» живописную сцену как встречу, ритуал, танец. В наскальных панно нет текстов, но зато есть разворачивающиеся в повествовании сцены (охота, ритуалы, передвижение животных).

Показательно, что в комиксах мы наблюдаем ту же нарративную логику развития сюжетов: один кадр – момент действия, несколько кадров – развитие сюжета, а пустота вокруг оставлена художником намеренно, дабы поставить акцент на главном. Создатели комиксов сегодня, также как и палеолитические художники прошлого, создавали универсальный визуальный язык телесности, пространства и жестов. Именно этот язык и заставляет зрителя участвовать в декодировании смыслов, а не просто внимать готовому рассказу. Этим языком можно выражать иронию и передавать юмористические смыслы в комиках. В палеолитическом искусстве этим языком транслировались идеи святости ритуалов и мистики.

Суммируя сказанное нами выше, можно провести следующие аналогии между палеолитическим наскальным искусством и современными комиксами.

Во-первых, это концепт **зверь**: животные пещеры Шове и комикса «Майти Мауса» = это символические идентификаторы концептов силы, физической мощи, опасности (Шове)/смелости, креативности («Майти Маус») и т.п.

Во-вторых, это концепт **Время**: палимпсесты символические указатели на хронологическую глубину памятника накального искусства = поверх изображения медведя позже нарисован носорог – возможно, как новый слой смысла (Шове). Изображения животных эпохи «зеленой Сахары» (около 8 000–5 000 лет), а поверх них – нарисованные верблюды, колесницы, воины (Тассили-н-Анджер, Алжир)/совмещение прошлого с настоящим («Персеполис»). Работа «Flower Thrower» в Бетоне – на фоне облупленной стены, где прошлое (разруха) становится частью смысла (надежда vs насилие).

Цель	Ритуал, магия	Развлечение, образование
Персонажи	Животные, реже люди, гибриды	Люди, супергерои
Сюжет	Слабый (палеолит) / умеренный (мезолит)	Высока завязка, развитие
Композиция	Наложение, отсутствие фона, динамика поз	Панели, гуттеры
Время	Циклическое (сезоны, ритуалы)	Линейное / нелинейное
Текст	Отсутствует	Диалоги, звукозапись, пояснения
Авторство	Коллективное, анонимное	Индивидуальное
Материал/медиум	Стена пещеры, камень	Бумага, цифровой экран
Взаимодействие	Пассивное (зритель-участник ритуала)	Активное (читатель-собираатель панелей сюжета)

Табл. 2. Ключевые особенности языка визуального повествования в первобытном искусстве и современных комиксах

В-третьих, концепт важного ритуального/театрально-драматургического **действия** (Тук-д'Одубер) бизоны/ в комиксах «The Arrival» – это сила самого рассказа.

В-четвертых, концепт сильной **эмоции** в наскальном искусстве через искажение пропорций тел животных («Колодец» Ляско) символический указатель на сущность хищника как опасной природной или мистической силы/в комиксах указатель на силу, слабость, особое эмоциональное состояние («The Killing Joke» («Убийственная шутка»), 1988) (табл. 2).

Вместо заключения: визуальное мышление как древнейший язык человеческой культуры

Первобытное искусство отнюдь не «примитивно». Это принципиально иной способ повествования, в рамках которого визуальный язык служит не столько развлечению, сколько установления связей между членами социума и миром сверхъестественного. Изучение памятников палеолитической живописи как важный раздел археологии сегодня официально признано научным сообществом. В XIX веке, когда были открыты росписи такой испанской пещеры как Альтамира, научное сообщество отрицало сам факт ее существования. Это происходило в силу господства представлений о том, что первобытный, примитивный человек, то есть, архантроп, не мог создавать столь совершенные реалистические произведения искусства. Признание самого факта существования палеолитического искусства наглядно показало, что именно



визуальное повествование является одной из самых древних форм человеческого мышления.

В искусстве палеолита, особенно, в эпоху *мадлен* (археологической культуре позднего палеолита, существовавшей 15–8 тысяч лет до н. э.), язык визуального повествования был анималистичен, реалистические рисунки животных наносились на стены пещер краской (различные оттенки охры, уголь), а изображения людей и геометрических фигур были редкостью. В мезолите и уже позднее, в неолите, в силу изменения условий жизни древних людей этот язык становится сухим, образы животных приобретают геометрические очертания, наррация визуального повествования усложняется появляются многофигурные сцены с участием людей (рыбная ловля, охота, ритуалы) и т. п.

Показательно, что форматы языка визуального повествования продолжали трансформироваться на протяжении всей истории мирового искусства, проникая в живопись (гравюры Хокусая (Япония), картины У. Хогарт (Англия), графику Ф. Гойя (Испания), фрески виллы Фарнезе (Италия)) и скульптуру. Этот язык получил свое развитие и в житийной иконе, и в русском лубке т. п. Поэтому современные комиксы – это не просто детские забавные рассказы в картинках, а продолжение архаических форм повествования, представленные языком образов. Они остаются наследниками этой традиции, но с линейным сюжетом, текстом и индивидуальным авторством. Памятники первобытного искусства – это самые настоящие первые «комиксы человечества», только без слов. Да и создавались они с другими целями. Их авторы использовали визуальную последовательность (даже без панелей), передавали

эмоции и действия через позы и композицию, насыщали произведения символическими кодами, понятными только «своим». Современные комиксы своеобразно переняли открытые еще художниками палеолита навыки рассказывать истории глазами, добавив к ним литературную структуру, психологию персонажей и социальные комментарии.

Оба описанных нами жанра искусства, и палеолитическое наскальное искусство, и комиксы предельно экономны в изобразительных средствах. Их создатели использовали универсальные визуальные коды, широко применяли такие изобразительные приемы как *мультипликация* (повторы и наложения образов), *ритм в построении композиций* для того, чтобы передать ощущение времени и *направление действия*. В итоге, можно высказать идею, что современные комиксы – это эволюционное продолжение древнейших форм визуального повествования, адаптированное к условиям «работы» в системах новых медиа, но, тем не менее, сохранившее свою древнюю задачу: рассказать историю, которую можно прочесть глазами, привлекая навыки когнитивного мышления, зародившегося еще в эпоху каменного века.

Литература

- Абрамова, З. А. (1962). *Палеолитическое искусство на территории СССР*. Москва; Ленинград: Наука.
- Абрамова, З. А. (2010). *Древнейший образ человека: каталог по материалам палеолитического искусства Европы*. Санкт-Петербург: Петербургское Востоковедение.
- Бадер, О. Н. (1965). *Капова пещера: палеолитическая живопись*. Москва: Наука.
- Бидstrup, Х. (2010). *Рисунки*. Москва: Издательский Дом Мещерякова.
- Бидstrup, Х. (1958). *Рисунки и карикатуры*. Москва: Правда.

- Грачев, С. (2024). Сатирический «Крокодил»: шутки, которые актуальны и сегодня. *Аргументы и факты: официальный сайт*. URL: https://web.archive.org/web/20180407121354/http://www.aif.ru/culture/book/satiricheskij_krokodil_shutki_kotorye_aktualny_i_segodnya (дата обращения: 26.10.2025).
- Гурина, Н. Н. (1980). *Древняя история Северо-Запада СССР*. Ленинград: Издательство ЛГУ.
- Гущин, А. С. (1937). *Происхождение искусства*. Ленинград; Москва: Искусство.
- Зоткина, Л. В., Сутугин, С. В., Постников, Н. В., Русакова, И. Д., & Давыдов, Р. В. (2021). Наскальное искусство раннего пласта на территории Минусинской котловины: опыт систематизации данных и экспериментально-трассологического исследования. *Проблемы археологии, этнографии, антропологии Сибири и сопредельных территорий*, 27, 453–458. <https://doi.org/10.17746/2658-6193.2021.27.0453-0458>
- Козлов, Е. В. (1999). *Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах* [автореферат кандидатской диссертации]. Волгоградский гос. пед. ун-т.
- Макклауд, С. (2016). *Понимание комикса. Невидимое искусство*. Москва: Белое яблоко.
- Мелихов, А. Г. (2024). Японский комикс: к вопросу об истоках современной традиции «манга». *Russian Linguistic Bulletin*, 12(60), 1–4. <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.60.21>
- Першеева, А. Д., Фадеева, Т. Е., Сковородников, П. Ю., & Лушкин, С. С. (2023). Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации. *Артикульт*, 1(49), 47–58.
- Полякова, К. В. (2004). *Становление семиотической системы американского комикса и японского манга* [кандидатская диссертация]. Санкт-Петербург: Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена.
- Окладников, А. П. (1967). *Утро искусства*. Ленинград: Искусство.
- Сонин, А. Г. (1999). *Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование (на материале франкоязычных комиксов)* [автореферат кандидатской диссертации]. Барнаул: Алтайский гос. ун-т.
- Столяр, А. Д. (1985). *Происхождение изобразительного искусства*. Москва: Искусство.
- Ранние формы искусства: сборник статей* (1972). Москва: Искусство.
- Розина, И. В. (2003). *Медиа-картина мира: когнитивно-семиотический аспект* [автореферат докторской диссертации]. Барнаул: Алтайский гос. ун-т.
- Aubert, M. (2026). Narrative cave art and the origins of visual storytelling: New evidence from Sulawesi. *Scientific Inquirer*, January 9. URL: <https://scientificinquirer.com/2026/01/09/the-future-of-storytelling-51200-years-of-visual-narrative-and-what-it-means-for-tomorrow/> (accessed: 01.05.2026).
- Beaty, B., Round, J., Sabin, R., Grove, L., & Ahmed, M. (Eds.). (2025). Is Comics Studies in Crisis? *Panel discussion proceedings: Joint International Bande Dessinée Society conference and International Graphic Novels*



- and Comics Conference, Ghent, Belgium, June 30 July 4, 2025. URL: <https://internationalgraphicnovelandcomicsconference.com/wp-content/uploads/2025/06/Book-of-Abstracts-FINAL.pdf> (accessed: 01.05.2026).
- Breuil, H. (1952). *Quatre cents siècles d'art pariétal*. Paris: Arts et Métiers Graphiques Publ.
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Hudoshnyk, O., & Krupskiy, O. (2022). Science and comics: from popularization to the discipline of Comics. *History of Science and Technology*, 12(2), 210–230. <https://doi.org/10.32703/2415-7422-2022-12-2-210-230>
- Leroi-Gourhan, A. (1982). *The Dawn of European Art: An Introduction to Palaeolithic Cave Painting*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCloud, S. (1994). *Comics righting lessen*. New York: Harper Collins.
- McCloud, S. (2016). *Understanding Comics*. Moscow: White Apple Publ.
- Rappenglück, M. A. (1999). *Eine Himmelskarte aus der Eiszeit? Der Stiersaal in Lascaux und das Paläolithikum als Epoche der Astronomie*. Nürnberg: Verlag Dr. Michael Rappenglück Publ.

References

- Abramova, Z. A. (1962). *Paleolithic art on the territory of the USSR*. Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Abramova, Z. A. (2010). *The Oldest Image of Man: Catalogue of Materials from the Paleolithic Art of Europe*. St. Petersburg: Petersburg Oriental Studies Publ. (In Russian).
- Aubert, M. (2026). Narrative cave art and the origins of visual storytelling: New evidence from Sulawesi. *Scientific Inquirer*, January 9. URL: <https://scientificinquirer.com/2026/01/09/the-future-of-storytelling-51200-years-of-visual-narrative-and-what-it-means-for-tomorrow/> (accessed: 01.05.2026).
- Bader, O. N. (1965). *Kapova cave. Paleolithic painting*. Moscow: Science Publ. (In Russian).
- Beaty, B., Round, J., Sabin, R., Grove, L., & Ahmed, M. (Eds.). (2025). Is Comics Studies in Crisis? *Panel discussion proceedings: Joint International Bande Dessinée Society conference and International Graphic Novels and Comics Conference, Ghent, Belgium, June 30 July 4, 2025*. URL: <https://internationalgraphicnovelandcomicsconference.com/wp-content/uploads/2025/06/Book-of-Abstracts-FINAL.pdf> (accessed: 01.05.2026).
- Bidstrup, H. (1958). *Drawings and cartoons*. Moscow: Pravda Publ. (In Russian).
- Bidstrup, H. (2010). *Drawings*. Moscow: Meshcheryakov Publishing House. (In Russian).
- Breuil, H. (1952). *Quatre cents siècles d'art pariétal*. Paris: Arts et Métiers Graphiques Publ.

- Early Forms of Art: Collection of Articles*. (1972). Moscow: Art Publ. (In Russian).
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Grachev, S. (2024). Satirical "Crocodile": jokes that are still relevant today. *Arguments and Facts: official website*. URL: https://web.archive.org/web/20180407121354/http://www.aif.ru/culture/book/satiricheskiy_krokodil_shutki_kotorye_aktualny_i_segodnya (accessed: 26.10.2025).
- Gurina, N. N. (1980). *Ancient history of the North-West of the USSR*. Leningrad: Publishing house of Leningrad State University. (In Russian).
- Gushchin, A. S. (1937). *The Origin of Art*. Moscow: Art Publ. (In Russian).
- Hudoshnyk, O., & Krupskiy, O. (2022). Science and comics: from popularization to the discipline of Comics. *History of Science and Technology*, 12(2), 210–230. <https://doi.org/10.32703/2415-7422-2022-12-2-210-230>
- Kozlov, E. V. (1999). *Communicativeness of comics in textual and semiotic aspects*. [Abstract of a Candidate of Philological Sciences Dissertation]. Volgograd: Volgograd State Pedagogical University Publ. (In Russian).
- Leroi-Gourhan, A. (1982). *The Dawn of European Art: An Introduction to Palaeolithic Cave Painting*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCloud, S. (1994). *Comics righting lessen*. New York: Harper Collins.
- McCloud, S. (2016). *Understanding Comics*. Moscow: White Apple Publ.
- Melikhov, A. G. (2024). Japanese comics: on the origins of the modern manga tradition. *Russian Linguistic Bulletin*, 12(60), 1–4. (In Russian). <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.60.21>
- Okladnikov, A. P. (1967). *Dawn of Art*. Leningrad: Art Publ. (In Russian).
- Persheeva, A. D., Fadeeva, T. E., Skovorodnikov, P. Yu., & Lushkin, S. S. (2023). Digital Comics and Network Art: Perspectives on Visual Communication. *Artikult*, 1(49), 47–58. (In Russian).
- Polyakova, K. V. (2004). Formation of the semiotic system of American comics and Japanese manga [Candidate Dissertation]. St. Petersburg: Herzen State Pedagogical University Publ. (In Russian).
- Rappenglück, M. A. (1999). *Eine Himmelskarte aus der Eiszeit? Der Stiersaal in Lascaux und das Paläolithikum als Epoche der Astronomie*. Nürnberg: Verlag Dr. Michael Rappenglück Publ.
- Rozina, I. V. (2003). *Media picture of the world: cognitive-semiotic aspect* [Abstract of the doctoral dissertation]. Barnaul: Altai State University. (In Russian).
- Sonin, A. G. (1999). *Comics as a sign system: a psycholinguistic study (based on French-language comics)* [Abstract of a candidate's dissertation]. Barnaul. (In Russian).
- Stolyar, A. D. (1985). *The Origin of Fine Art*. Moscow: Art Publ. (In Russian).
- Zotkina, L. V., Sutugin, S. V., Postnikov, N. V., Rusakova, I. D., & Davydov, R. V. (2021). Rock Art of the Early Layer in the Minusinsk Basin: An Attempt at Data Systematization and Experimental Tracological Research. *Problems*

of Archaeology, Ethnography, and Anthropology of Siberia and Adjacent Territories, 27, 453–458. (In Russian). <https://doi.org/10.17746/2658-6193.2021.27.0453-0458>

Поступила в редакцию / Received 25.10.2025
Поступала после рецензирования / Revised 24.03.2026
Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторе / About the author

Окладникова Елена Алексеевна – доктор исторических наук, профессор кафедры социологии. Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена (Россия, 191186, Санкт-Петербург, набережная реки Мойки 48).

ORCID: 0000-0003-4720-9584, okladnikova-ea@yandex.ru

Okladnikova Elena Alekseevna – Doctor of Historical Sciences, Professor at the Department of Sociology. Herzen State Pedagogical University (48, Moika River Embankment, St. Petersburg 191186, Russia).

ORCID: 0000-0003-4720-9584, okladnikova-ea@yandex.ru

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The author declares that there is no conflict of interest.

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-51-87](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-51-87)

5.7.7. Социальная и политическая философия
УДК 791-51(73):392.28:304.9



БИОПОЛИТИЧЕСКИЙ СКАНДАЛ НА ЧЕТЫРЕХ ЛАПАХ: ОБРАЗ ОБОРОТНЯ В АМЕРИКАНСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ



Иван Суслов,
Саратовская
государственная
юридическая академия
(Саратов, Россия)

Ivan Suslov,
Saratov State
Academy of Law
(Saratov, Russia)

ORCID: 0000-0003-0991-6368
e-mail: suslov85@inbox.ru

Аннотация. Статья посвящена исследованию образа оборотня в американском кинематографе XX–XXI веков как одного из наиболее выразительных фигур экранной мифологии биовласти. Оборотень рассматривается как символ телесной инаковости, нарушающей границы между человеком и животным, нормой и девиацией, болезнью и преступлением, лечением и уничтожением. Теоретическую основу исследования составляют концепции биовласти, «голой жизни», иммунитарной защиты общества и неолиберального самоуправления телом. Показано, что кинематографическое оборотничество позволяет выявить культурные механизмы дисциплинирования, изоляции, нормализации и символической ликвидации тел, не вписывающихся в установленный социальный порядок. Особое внимание уделяется эволюции образа оборотня: от трагического субъекта, обреченного на гибель ради восстановления нормы, к фигуре заражения и биологического усиления. Делается вывод, что фильмы

об оборотнях формируют и транслируют особую биополитическую мифологию, через которую массовая культура осмысляет страхи перед неконтролируемой природой человека, распадом телесной нормы и пределами гуманистического понимания человеческого.

Ключевые слова: оборотень, биополитика, биовласть, американский кинематограф, хоррор, социальная норма, дисциплинарный контроль, массовая культура

Финансирование: исследование выполнено на базе научно-образовательной лаборатории правовой философии Института правотворчества и правового прогнозирования ФГБОУ ВО «Саратовская государственная юридическая академия».

Для цитирования статьи:

Суслов, И. В. (2026). Биополитический скандал на четырех лапах: образ оборотня в американском кинематографе. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 51–87. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-51-87](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-51-87)

BIOPOLITICAL SCANDAL ON FOUR FEET: THE IMAGE OF THE WOLVES IN THE AMERICAN CINEMA

Abstract. The article examines the image of the werewolf in twentieth- and twenty-first-century American cinema as one of the most expressive figures of the biopolitical imagination in popular culture. The werewolf is considered not merely as a traditional horror character, but as a symbol of bodily otherness that disrupts the boundaries between the human and the animal, norm and deviance, illness and crime, treatment and destruction. The theoretical framework of the study draws on the concepts of biopower, bare life, the immunitary protection of society, and neoliberal self-management of the body. The article shows that cinematic lycanthropy makes it possible to reveal cultural mechanisms of disciplining, isolation, normalization, and symbolic elimination of bodies that do not fit into the established social order. Special attention is paid to the evolution of the werewolf image: from a tragic subject doomed to death for the sake of restoring the norm to an ambivalent figure of infection, biological enhancement, gender autonomy, and social threat. It is concluded that werewolf films produce a specific biopolitical mythology through which popular culture reflects on fears of uncontrolled human nature, the collapse of bodily normativity, and the limits of a humanistic understanding of the human.

Keywords: werewolf; biopolitics; biopower; American cinema; horror; social norm; disciplinary control; popular culture

Funding: the study was conducted at the Research and Educational Laboratory of Legal Philosophy at the Institute of Lawmaking and Legal Forecasting of the Saratov State Law Academy.

For citation:

Suslov I.V. (2026). Biopolitical scandal on four feet: the image of the wolves in the american cinema. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 51–87. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-51-87](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-51-87)

Серебряные пули биовласти

После того как французский философ Мишель Фуко предложил внимательнее присмотреться к процессам властного контроля за болезнями, рождаемостью, сексуальностью, а также иным проявлениям телесности или, другими словами, к самой биологической «фактуре» человеческого существования, политика перестала быть делом только парламентов, правительств и партий. Отныне власть хочет знать, кто болен, кто заразен, кто опасен, кто репродуктивен, кто стар... То есть, хочет знать вообще обо всех, кто по тем или иным причинам не вписывается в аккуратную таблицу социального порядка.

В то же время, итальянский мыслитель Джорджо Агамбен назвал политической моделью современности не город (с площадями и форумами а-ля античность), а концлагерь, в котором в человеке сохраняется лишь его бесправный биологический остаток.

«Первоначально в основе политических отношений лежит отвержение или исключение <...> Фундаментальное действие суверенной власти – это порождение голой жизни как первоначального политического элемента и как рубеж между природой и культурой» [Агамбен, 2011: 230].

Оказалось, что политику можно отыскать не только в парламентах, но и в роддомах, особенно когда государство решает, как стимулировать граждан к рождению детей, кому и какие пособия за это предоставлять. Политика обнаруживается и в морге, потому что даже мертвое тело не выпадает из поля власти: его ведь нужно зарегистрировать, классифицировать,

вскрыть, похоронить, опознать, иногда использовать как доказательство преступления или материал для приращения медицинского знания в ближайшем или же отдаленном будущем. Отсутствие нужных штампов в паспорте вакцинации может ограничить свободу передвижения. И даже фитнес-браслет, мирно считающий шаги и пульс исподволь «приучает» человека добровольно наблюдать за собой, измерять, оптимизировать, беспрестанно требуя от собственного тела бесстрастные административные отчеты.

Однако человеческое тело далеко не всегда послушно институциональной власти. Различные протестные действия могут выражаться в голодовке, отказе от медицинского вмешательства, рискованных телесных экспериментах, превращении тела в плакат и иных сценариях. В предельных и преступных формах такая логика может доходить до террористической атаки.

«Терроризм стал политической концепцией (концепцией войны или, фактически, гражданской войны), которая имеет касательство к <...> мятежу или восстанию против законного правительства <...> и <...> практике ведения войны в нарушение соответствующих правил, включая нападение на гражданское население» [Хардт & Негри, 2006: 30].

Невзирая на желания политиков, тело болеет, стареет, рождает, умирает, мутирует, наслаждается.

Биополитическая проблематика всплывает в публичных дискуссиях всякий раз, когда общество спорит об эвтаназии, трансплантации органов, абортах, клонировании, евгенике, суррогатном материнстве, редактировании генома, искусственном интеллекте и будущем «улучшенного» человека [Hughes 2004].

И если еще вчера все это казалось уделом научной фантастики и изощренными вымыслами кинорежиссеров, то уже сегодня в эпоху репродуктивных клиник, фармрынка, фитнес-трекеров, генетических баз данных и обещаний когда-нибудь переписать человека оказывается так же просто, как обновить операционную систему.

Неудивительно, что параллельно с «реальной» биополитикой активно растет ее экранная тень. Массовый кинематограф – это, пожалуй, самая мощная машина по производству образов будущего, страхов настоящего и проработки травм прошлого, заставляющая миллионы людей задуматься о расизме, медицинском контроле, миграционных фильтрах, криминализации бедности, биологической дискриминации, экспериментальной науке и всего того, о чем еще пишут в толстых философских монографиях.

Антиутопии, хорроры, фильмы о мутантах, вампирах, несчастных зараженных, о киборгах и оборотнях можно называть как вторичным «жанровым мусором», так и оригинальным архивом биополитических кошмаров. На экране можно показать общество, в котором власть наконец-то получила полный доступ к телу; или же мир, в котором болезнь является преступлением, а человеческая аномалия – поводом для охоты. В «Гаттаке» генетический паспорт – это кастовая метка, в «Дитя человеческое» деторождение – это политическое чудо. Ну, а в «Районе № 9» преследование инопланетного тела позволяет показать аллюзию на тотальность расистской, полицейской и медицинской логик.

Кинематографический оборотень – это настоящий биополитический «скандал на четырех лапах», который настоятельно требует регистрации, лечения и анкетизации. Это ходячее опровержение гуманистической самоуверенности, утверждающей, что человек давным-давно приручил природу, обуздал инстинкты, построил цивилизацию и теперь может спокойно рассуждать о прогрессе. Нет, говорит оборотень.... Не приручил! Лишь только запер! И замок, как теперь выясняется, держится из рук вон плохо...

Давайте попробуем задуматься, когда же оборотень становится врагом? В секунду укуса? В момент первой лихорадки? При появлении первой шерсти? После первого убийства? Или общество имеет право уничтожить монстра заранее, потому что потенциальная опасность уже «записана» в его крови? Именно так в лихой фантастический сюжет исподволь закладывается проблематика карантина, медицинского наблюдения, полицейской регистрации.

В фильмах про оборотней традиционно конкурируют две логики, два тропа: мистическое проклятие (в рамках настоящей статьи не особенно интересное) и модель заражения, основанная на трансформации человека в «носителя», гражданина в риск, субъекта права в проблему общественной безопасности. Действия общества после этого становятся абсолютно предсказуемыми: выявить, изолировать, обследовать, лечить, ну, и, на худой конец, пристрелить, если никакое лечение в итоге не помогает. В итоге, именно серебряная пуля, таким образом, символизирует суверенное решение в чистом виде. Маленький «металлический»

аргумент биополитической власти, не дающий возможность монстру объяснить свою сложную внутреннюю драму.

А ведь, на самом деле, оборотень намного интереснее других монстров, фильмы про него разоблачают звериную логику цивилизации, клыками которой как раз и являются оружие, шприцы, факелы. Массовая культура в открытую и ярко проговаривает то, что академический язык традиционно прячет за осторожными терминами: современное общество панически боится тела, которое ну никак не удастся окончательно нормализовать. Можно сколько угодно говорить о свободе, правах и разнообразии, но стоит телу стать слишком непредсказуемым, и напускной, деланный гуманизм очень быстро уступает место древней и кровавой охоте.

Новгородский философ А.Г.Некита справедливо отмечает, что

«символика человека-оборотня становится частью «нижней» мифологии, повествующей о докультурных и доцивилизационных типах коммуникации с окружающей средой. Именно поэтому человек-оборотень показывает обществу условность культурных, социальных и естественных знаков отличия, а природа в образах оборотней перестаёт быть фатумом для оборачивающегося. Поскольку именно его сокрытая сущность определяет форму ее представления: она имеет дуальный характер, соединяя человеческие и животные черты. Поэтому неугасающее внимание массовой культуры к феномену «оборотничества» напрямую указывает на ограниченность рациональных способов конструирования и интерпретации природы и культуры, всякий раз подвергая сомнению сложившиеся формы символической интеракции» [Некита, 2018: 1].

Да, оборотень приходит из старых мифов, но чувствует себя удивительно уверенно в мире биотехнологий, пандемий,

генетического редактирования, фармакологического контроля, всякий раз задавая прямой и крайне неприятный вопрос: что делать с человеком, если человек – не только человек?

Одной из наиболее значимых работ, систематизировавших историю экранного оборотня, является монография Крейга Манна, доцента кафедры кино и телевидения в Университете Шеффилд-Халлам, Великобритания (*Phases of the Moon: A Cultural History of the Werewolf Film*). Исследователь, рассматривая более чем столетнюю историю фильмов об оборотнях, показывает, что кинематографический вервольф исторически изменчив и в разные эпохи артикулирует различные культурные тревоги: колониальные и расовые страхи раннего кино, кризис научного рационализма, атомную и военную тревожность, подростковую девиацию, сексуальную революцию, контркультуру, кризис маскулинности, биологическое оружие [Mann, 2020].

Оборотень «меняет фазы» вместе с культурой, подобно самой Луне: в одних исторических обстоятельствах он становится образом колониального Другого, в других – подростка-девианта, в третьих – сексуально опасного тела, в четвертых – солдата, биологического оружия или постчеловеческого гибрида [Wagner, 2021]. Тем самым Манн последовательно создает необходимую историко-культурную карту, без которой дальнейшее теоретическое прочтение образа оборотня было бы крайне фрагментарным.

Однако культурно-исторический подход Манна не исчерпывает всех возможностей анализа. Через образ оборотня массовой кинематограф моделирует практически весь

спектр технологий властных манипуляций над телом: диагностику, изоляцию, карантин, медицинское наблюдение, полицейское преследование, нормализацию, принудительное лечение и ликвидацию. Именно здесь открывается пространство для биополитического подхода. И если Манн отвечает на вопрос, какие культурные страхи выражает оборотень в разные исторические периоды, то биополитический анализ уже позволяет поставить вопрос иначе: какие режимы контроля над телесной инаковостью становятся видимыми через оборотнический сюжет?

Биополитический скандал на четырех лапах

Упоминавшийся нами выше Мишель Фуко, определяя биополитику указывал, что понимает ее как

«то, как начиная с XVIII века пытались рационализировать проблемы, поставленные перед правительственной практикой феноменами, присущими всем живущим, составляющим население: здоровье, гигиена, рождаемость, продолжительность жизни, потомство... Мне представляется, что эти проблемы неотделимы от рамок политической рациональности, в которых они возникли и обрели свое звучание» [Фуко, 2010: 405].

Оборотень в этой перспективе оказывается идеальным нарушителем биополитической бухгалтерии. Днем он еще «числится» человеком, гражданином, налогоплательщиком, сыном, мужем, студентом, рабочим или полицейским. Но зато ночью, когда человеческая кожа больше не выдерживает давления звериного нутра, он моментально выпадает из всех этих аккуратных классификаций. Его невозможно просто внести в реестр, вылечить

таблеткой, поставить на учет или отправить домой с настоятельной терапевтической рекомендацией избегать стрессов и полнолуния.

Оборотень – это существо, которое, в соответствии с агамбеновской логикой «голой жизни», включено в политический порядок ровно настолько, насколько оно же может быть из него исключено. Пока герой – человек, его защищает право. Но, как только он превращается в зверя, право начинает колебаться, а затем и вовсе отступает перед старой, как мир, практикой охоты. И массовый кинематограф постоянно возвращается к этой сцене биополитического исключения.

Если оборотничество по сюжету не является следствием мистического проклятия, то включается медицинская логика эпидемиологических сценариев: укус, инкубационный период, первые симптомы, попытка скрыть болезнь, страх перед разоблачением, затем неконтролируемая вспышка, требующая (с отсылкой к имунитарной парадигме итальянского политического философа Роберто Эспозито) введения карантина, санитарной подозрительности, поиска носителя, страха перед контактом, подозрения к чужому телу, принудительной изоляции [Esposito, 2008].

Британский социолог и социальный теоретик Николас Роуз, анализируя неолиберальную биополитику, показывал, что современный субъект все больше обязан сам управлять своим телом, здоровьем, рисками, желаниями, генетикой, психикой, образом жизни [Rose, 2007]. В этом смысле оборотень – это настоящий кошмар неолиберальной самодисциплины и главный герой мрачной притчи о человеке, которого заставили быть

менеджером собственной природы, но природа отказалась подчиняться корпоративному регламенту. В «An American Werewolf in London» (1981) ликантропия приобретает физиологическую убедительность: превращение показывается как болезненная, неприлично подробно описанная катастрофа тела. Зритель становится свидетелем того, как ломаются кости, вытягивается морда, рвется кожа. Сцена трансформации в «Американском оборотне в Лондоне» до сих пор считается одной из великих демонстраций практических спецэффектов до цифровой, но крайне детализированной кинематографической магии (ил. 1).



Ил. 1. Ужас первого превращения. Кадр из фильма «Американский оборотень в Лондоне» (англ. *An American Werewolf in London*), Великобритания, США, 1981. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.kinorium.com/75606/gallery/?photo=38139440>

Массовый кинематограф последовательно и в деталях рассказывает ужасную историю о том, как культура обнаруживает в человеке природу и немедленно созывает против нее настоящую «чрезвычайную комиссию»: врача, полицейского, охотника,

священника, ученого, журналиста, вооруженного соседа. Кино во всех красках показывает, как общество производит границу между человеком и чудовищем, нормой и патологией, лечением и казнью.

Постановка исследовательской задачи: как же нам биополитически смотреть на оборотня?

После обозначения общей биополитической интриги, связанной с образом оборотня, нам необходимо перейти от публицистически заостренного вопроса «что делать с человеком, если человек – не только человек?» к исследовательской процедуре. В центре внимания настоящей статьи оказывается то, какие социальные, медицинские, правовые и моральные реакции запускает подобное превращение. Ведь все фильмы об оборотнях настойчиво ставят перед зрителем один и тот же вопрос, но каждый раз в новой исторической упаковке: является ли трансформированный субъект больным, преступником, жертвой, хищником, носителем инфекции, представителем иной общности или новым антропологическим типом?

Цель настоящего исследования как раз и состоит в выявлении эволюции антропологического типа кинематографического оборотня и тех биополитических смыслов, которые закрепляются за этой фигурой в различные исторические периоды. Образ оборотня рассматривается как совокупный индикатор отношения массовой культуры к телесной девиации, насилию, сексуальности, фиксирующий, как и почему меняется логика восприятия монстра: от проклятого и страдающего одиночки к социально

адаптируемому или же, напротив, сознательно хищническому субъекту.

Показательно, что теоретическую рамку исследования задает именно биополитическая проблематика, обозначенная нами во вступительной части и позволяющая увидеть в сюжетах об оборотнях практики дисциплинарного наблюдения, нормализации и подавления опасного тела. В агамбеновской логике исключения следует описывать ситуации, в которых оборотень выводится из пространства права и становится существом, подлежащим уже не суду, но уничтожению. Неолиберальное требование самоконтроля [Lemke, 2011] подсвечивается в поздних сюжетах про оборотня, вынужденного управлять собственной опасной природой.

Нарратив оборотничества, связанный с обязательным получением дополнительных жизненных сил в результате симбиоза человеческой и звериной природы, вполне может быть прочитан как аллегория на циркуляцию биологического материала в современном обществе, фармакологическую модификацию тела и капитализацию жизненных процессов, присущих современному биокапитализму [Cooper, 2008].

Методологически наше исследование исходит из представления о современном экране как о биополитическом устройстве, которое отображает и конфигурирует «распорядок» телесности [Väliaho, 2014]. Тогда как кинематографические сцены заражения, выявления, изоляции и «лечения» оборотней определяются как демонстрация визуально-нарративных биополитических кодов.

В качестве предметно-эмпирического материала нами рассматриваются американские и американо-британские фильмы, в которых оборотничество выступает центральным или же значимым сюжетом, в котором

«может происходить смена облика того или иного актора, и включение в содержание этих акторов, помимо сверхъестественных существ, человека значительно расширяют возможности для появления мотивов превращения» [Коломакина & Трубецкой, 2019: 55].

Хронологически материал охватывает период от ранних образцов 1910-х годов и классического голливудского канона до фильмов 2010-2020-х годов. Такой широкий охват позволяет автору увидеть, как образ оборотня мутирует вместе с обществом, меняя жанровую функцию, моральный статус, гендерное соотношение, источник превращения и степень социальной приемлемости.

В статье последовательно выделяются несколько этапов экранной эволюции оборотня. Первый этап связан с кинематографом 1910-1970-х годов, когда оборотень преимущественно предстает трагическим субъектом, страдающим от неконтролируемого проклятия и в финале чаще всего уничтожаемым ради восстановления социального порядка. Второй этап приходится уже на 1980-е годы, когда образ значительно усложняется: на экране уже демонстрируются сообщества оборотней, усиливается мотив заражения, а инаковость не всегда требует немедленной ликвидации. Третий этап охватывает 1990-2000-е годы, когда на первый план выходят сюжеты, связанные с контролируемой трансформацией и вариантами социальной адаптации. Наконец, в фильмах 2010-2020-х годов оборотень

из жанра ужасов и драмы активно мигрирует в пространство детектива, боевика, иронического хоррора и постгуманистической неопределенности.

Кинематографический анализ осуществлялся автором по следующим параметрам. Во-первых, при разборе фильма фиксировался источник трансформации: проклятие, наследственность, укусы/вирус, эксперименту или иной форме передачи звериной природы; во-вторых, учитывалась степень контроля над превращением: метаморфоза могла быть показана как внезапная катастрофа или как способность, используемая более или менее осознанно. В-третьих, во время анализа выяснялся моральный статус оборотня: раскаивается ли он, сопротивляется ли своей природе, интегрируется ли в общество или использует звериную силу для насилия и доминирования; в-четвертых, принималась во внимание социальная реакция на оборотня: кто выступает против него? (полиция, армия, врачи, специальные охотники, обычные граждане или же другие оборотни). В-пятых, появление женских оборотней и этнически маркированных форм ликантропии определялось нами как важнейший фактор эволюции всей кинематографической оборотнической мифологии.

Таким образом, наша исследовательская задача заключается в изучении истории изменения биополитического воображения массовой культуры, а конкретнее – перехода кинематографа к сюжетам про адаптацию оборотня в человеческой повседневности, с неизбежной романтизацией его образа и репрезентации стратегий сознательного использования

монстрами своих возможностей. Экранная демонстрация возможностей занять намного лучшее место в социальной стратификации как раз за счет потенциала своего биологического превосходства, который существенно расширяет пределы гуманистического понимания человека в современной культуре.

Монстр, которого еще можно пожалеть: трагический вервольф старого Голливуда

В кинематографе первой половины XX века оборотень появляется именно как несчастный пленник тела, внезапно вышедшего из-под человеческого контроля, которому трагически не повезло оказаться носителем древней, темной неудобной природы, а не как триумфальный хищник, наслаждающийся собственной звериной силой, который считает себя человеком.

Уже в немой картине «The Werewolf» (1913 г.) превращение связывается с колдовскими практиками индейских племен, то есть ликантропия помещается в архаическое, чужое и плохо поддающееся рациональному объяснению пространство этнической экзотики и страха перед «дикой» природой, которая будто бы прячется за пределами цивилизованного мира, но в любой момент может прорваться внутрь него. В «Werewolf of London» (1935 г.) оборотнем оказывается ученый, представитель классической рациональности, сторонник знания и прогресса, призванный объяснять и контролировать природу, но именно его тело демонстративно предает рациональный порядок (ил. 2).

Классический (и фактически канонический) антропологический тип оборотня представлен Ларри Тэлботом

в «The Wolf Man» (1941 г.). Это – трагический герой, получивший звериную судьбу как смертельный диагноз. Его оборотничество не является осознанным выбором, карьерной стратегией или



Ил. 2. Вот как выглядит ученый-монстр. Кадр из фильма «Лондонский оборотень» (англ. *Werewolf of London*, США, 1935 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://www.classic-monsters.com/wp-content/uploads/2014/06/werewolf_of_london_main.jpg

способом наслаждаться насилием, а, напротив, переживается им как проклятие, которое невозможно отменить. С одной стороны, оборотень сохраняет важнейшие человеческие черты: страх, раскаяние, память, стыд, желание избавиться от проклятия. С другой стороны, его тело уже перестает принадлежать человеческому порядку, а поэтому силы правопорядка, вооруженные граждане, охотники и другие представители нормального общества получают право действовать предельно жестко. Оборотня отслеживают, с целью устранения во имя

восстановления нарушенной нормы, отказывая ему в суде, лечении, возможности вернуться в общество (ил. 3).



Ил. 3. Ларри Тэлбот. Кадр из фильма «Человек-волк» (англ. The Wolf Man, США, 1941 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://tri.su/zKoZv>

В фильме «I Was a Teenage Werewolf» (1957 г.) оборотничество является метафорой подростковой девиации, кризиса идентичности и панического страха взрослых перед молодежью. Показательно, что превращение героя связано с гипнотическим

экспериментом психиатра, а значит запускают звериную метаморфозу не какая-то дикая лесная ведьма и не старое проклятие, а именно представитель дисциплинарного знания, претендующего на исправление человека. Психиатрическая власть, желающая нормализовать подростка, сама же и производит чудовище. Фильм рассказывает не только историю о монстре, но и показывает, что социальные институты контроля могут создавать девиации в еще более страшной форме (ил. 4).



Ил. 4. Голливудская визуализация образа молодого оборотня. Кадр из фильма «Я был подростком-оборотнем» (англ. *I Was A Teenage Werewolf*, США, 1957 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://tri.su/MpPDX>

Для большинства фильмов 1940–1960-х годов в целом характерно, что оборотень не получает никакого удовольствия от собственной жестокости. Его преступления совершаются в состоянии трансформации, то есть, когда он вообще находится за границей какой бы то ни было правовой ответственности. Драматургия ранних фильмов об оборотнях использует не столько чувство страха зрителя, сколько апеллирует к их жалости. Зритель, конечно, боится монстра, но одновременно и понимает трагедию человека, оказавшегося в ловушке собственного тела. Финальный приговор, однако, всегда жесток и тяжел: общество вынуждено уничтожить монстра.

Жанрово ранние фильмы тяготеют к драме и трагедии, а не к ироническому хоррору или зрелищному боевику. Финальная гибель оборотня является почти обязательным действием по восстановлению порядка. Тело, нарушившее границу между человеком и зверем, должно быть ликвидировано, как раз во имя того, чтобы «нормальное» социальное тело вновь смогло почувствовать себя целым и безопасным. В раннем кинематографическом каноне в принципе отсутствует интерес к возможности устойчивой интеграции оборотня в общество. Его нельзя принять, приручить, романтизировать или превратить в обаятельного антигероя. Его можно только оплакать и устранить.

Таким образом, в кинематографе 1910–1970-х годов активно конструируется и транслируется образ оборотня как трагического субъекта, разрываемого между человеческой памятью и звериной телесностью, между желанием остаться человеком и невозможностью удержать собственную природу в границах нормы. Аномалия раннего оборотня страшна как раз тем, что

человеческое в нем еще слишком заметно. Оно обнаруживается, локализуется, и, в конечном счете, уничтожается во имя порядка.

Шкура как социальный капитал: 1980-е и приручение монстра

Именно в 1980-е годы экранный оборотень выходит из трагической клетки и становится субъектом, членом скрытого сообщества, носителем альтернативной идентичности, а иногда и вполне пригодным для социальной адаптации существом. В фильмах 1980-х гг. начинает задаваться куда более опасный вопрос: а что, если монстр не просто страдает от своей инаковости, а умеет ею пользоваться?

Именно в это десятилетие оборотень перестает быть исключительно одиноким (проклятым) человеком и впервые обретает «своих». В «The Howling» (1981 г.) рассказывается о сообществе существ, скрывающихся среди людей и демонстрирующих подпольную форму жизни внутри дисциплинарного общества. Оборотни, конечно, маргинализируются, одновременно, переставая просить у нормального мира сочувствия, выстраивая собственные правила, этику и режим выживания. Монстры вместо того, чтобы просто бежать от охотников, начинают организовываться, защищаясь от обнаружения и уничтожения. Инаковость из болезни или проклятием превращается в форму групповой идентичности со своей иерархией, связями, способами маскировки и защиты (ил. 5).



Ил. 5. Добро пожаловать в сообщество оборотней!

Кадр из фильма «Вой» (англ. *The Howling*, США, 1981 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://i.pinimg.com/736x/71/d8/96/71d896fcc58079d387d9611e1bazdd16.jpg>

В этот период именно роковой укус вытесняет мифологему наследственного проклятия, которое ранее отсылало к року и судьбе. Теперь оборотнем теоретически может стать не только избранный или обреченный, отныне ликантропия начинает приобретать черты эпидемиологического сюжета. Это радикально демократизирует саму метаморфозу: оборотнем может стать вообще любой, кого укусили, заразили, вовлекли или телесно «пометили». Оборотень больше не обязательно является избранным чудовищем, его отличие может быть передано, размножено, распространено как вирус, сексуально передаваемое заболевание, генетическими

экспериментирование. Оборотень (ранее будучи «просто» чудовищем) при этом оказывается потенциальным субъектом инициации/заражения.

В 1980-е вервольф перестает обязательно погибать в финале, пытается встроиться в повседневность. Жанровая рамка существенно расширяется: драма уступает место трагикомедии, подростковой комедии, ироническому хоррору, экшн-истории. В «Teen Wolf» (1985 г.) оборотничество показано как подростковая суперспособность, неожиданный способ увеличить социальный капитал. Голливуд пробует приручить оборотня, превратить его в тело, пригодное для социализации (разумеется, в комедийных тонах), что качественно меняет антропологический статус вервольфа. Если раньше звериное начало автоматически разрушало человеческую идентичность, то теперь оно же становится ее странным усилением (ил. 6).



Ил. 6. А вот подросло и новое поколение подростков-оборотней. Кадр из фильма «Волчонок» (англ. Teen Wolf, США, 1985 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://tri.su/mrkD8>

Натурализация (и даже гуманизация) оборотня – это лишь один из трендов кинематографа конца XX века. Одновременно в американском кино отчетливо появляется фигура злого оборотня – существа, которое осознанно использует звериную силу для убийства, доминирования и наслаждения насилием. Новый оборотень способен принимать свою хищническую природу как социальное преимущество, а потому, даже и не мечтает избавиться от звериных трансформаций.

Оговоримся, что 1980-е годы – это внутренне противоречивый этап в истории экранного оборотня. С одной стороны, все еще сохраняется старая логика страха перед звериной телесностью, заражением и насилием. С другой – уже возникает возможность социальной адаптации, комического обыгрывания и даже положительной оценки оборотнической силы. Таким образом, экранное биополитическое воображение существенно усложняется. В кинематограф впервые всерьез проверяет возможность существования оборотня не только за пределами общества, но и внутри него – в школе, пригороде, в молодежной компании, в самой повседневности. Зверь уже не прячется в лесу, а сидит за соседней партой.

Культура позднего XX века иронизирует над привычными нормами, а постмодернистская чувствительность практически окончательно размывает жесткие границы между героем и чудовищем, добром и злом, болезнью и идентичностью, проклятием и ресурсом. Одновременно растет и влияние молодежных субкультур как способа сопротивления взрослому дисциплинарному миру, на фоне которого существуют такие

представители иной общности – стаи, подпольные группы, субкультуры, альтернативного порядка – как оборотни.

Наконец, важную роль в подобных процессах сыграла и трансформация самой киноиндустрии.

Когда проклятие становится преимуществом: кинематографический оборотень конца XX века

В 1990–2000–е годы кинематографический оборотень – это существо, способное использовать собственную инаковость как ресурс, оружие, форму сексуальной автономии, социального продвижения и даже превосходства. Оборотень конца XX века начинает задаваться вопросом: а зачем вообще отказываться от силы, которую дает Зверь?

На уровне сюжетной структуры именно в этот период возникает относительное равновесие между контролируемой и неконтролируемой трансформацией. Превращение, оказывается, отныне можно предвидеть, использовать, направлять, а иногда и вызывать в нужный момент. В фильме «Wolf» (1994 г.) волчье начало помогает вернуть утраченную витальность в мир позднекапиталистической усталости, офисных интриг, карьерной конкуренции и уходящей мужественности. Герой Джека Николсона постепенно обнаруживает, что обострение чувств, возвращение энергии, рост агрессии существенно компенсируют социальную слабость. В «Wolf» впервые отчетливо прослеживается сюжетный троп, согласно которому победить оборотня способен, прежде всего, другой оборотень. Конфликт переносится с привычного социально-правового уровня, предполагающего что монстра

преследуют полиция или вооруженные граждане, на уровень внутривидовой конкуренции за власть, территорию, женщину, статус и право быть сильнейшим (ил. 7).



Ил. 7. Герой Джека Николсона на охоте. Кадр из фильма «Волк» (англ. Wolf, США, 1994 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://707.su/dMHu>

В 1990-е существенно меняется и гендерная структура оборотнической мифологии. Если в классическом кино оборотень почти автоматически мыслился как мужчина – носитель разрушительной силы, агрессии, вины и неконтролируемой сексуальности, – то к концу XX века женщины-оборотни начинают количественно и символически соперничать с мужчинами. Образ женщины-оборотня позволяет поднимать темы сексуального взросления, сопротивления дисциплинарным ожиданиям и отказа быть удобным объектом мужского или семейного контроля.

В картине «Ginger Snaps» (2000 г.) превращение девушки-подростка в оборотня является дерзкой, кровавой и почти панковской метафорой женского взросления. Ликантропия соседствует с социальным отчуждением, а также телесными изменениями, происходящими у девушки-подростка (ил. 8).



Ил. 8. А вот подросло и третье поколение подростков-оборотней...
Кадр из фильма «Оборотень» (англ. *Ginger Snaps*, дословно - «Джинджер выходит из себя», Канада, 2000 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://707.su/G4Rz>

Ханна Прист редактор сборника «She-Wolf: A Cultural History of Female Werewolves» специально обращается к фигуре женщины-оборотня в искусстве, фольклоре, истории, кино, литературе и игровой культуре [Priest, 2015]. Для анализа кинематографического оборотня этот поворот оказывается крайне важным. Классический вервольф долгое время был преимущественно мужской фигурой: он воплощал разрушительную

агрессию, кризис самоконтроля. Женщина-оборотень меняет структуру этой мифологии. Эта проблематика конкретизируется и в других работах, посвященных фильму «Ginger Snaps» [Janssen, 2021].

В 1990-е годы появляются сюжеты, в которых оборотням удается снять проклятие или, по крайней мере, найти способ сосуществовать со своей природой. Условно «хорошие» или не злобные оборотни выживают, интегрируются в человеческое общество, вступают в отношения, учатся контролировать свои превращения. Однако параллельно растет и противоположная тенденция: увеличивается доля злых, нераскаивающихся и сознательно агрессивных оборотней. Это объясняется общим сдвигом массовой культуры 1990-х годов к фигуре Антигероя и к более циничному пониманию силы как важнейшего социального ресурса. Поздний капиталистический мир карьерной конкуренции, сексуальной раскрепощенности, культа успеха все больше начинает напоминать пространство опасных хищников.

Монстр-оборотень в эпоху пандемий и моральной неопределенности

В кинематографе 2010–2020-х годов оборотень существует в мире, который уже давно привык к монстрам, научился иронизировать над ужасом и одновременно все сильнее подозревать любое тело в потенциальной опасности. Это как раз и составляет суть эпохи пандемической чувствительности, биотехнологических тревог, иронического хоррора и постгуманистической усталости. Кажется, что кинематограф

готовит нас к тому, что вопрос «кто перед нами – человек или зверь?» вот-вот превратится в реальную полицейскую, медицинскую, социальную проблему.

Показательно, что гендерный паритет, оформившийся в 1990–2000-е годы, в целом сохраняется, феминизм XXI века продолжает торжественный марш по нашей планете. Женщины-оборотни в кинематографе – это полноценные носители ликантропической субъектности. Троп заражения продолжает оставаться ведущим механизмом трансформации, через экран связываясь с массовыми страхами эпохи глобальных биологических угроз, пандемий, лабораторных рисков, неконтролируемого распространения вирусов и санитарной подозрительности.

При этом, существенно меняется и моральная подоплека повествований. Злые оборотни начинают количественно и символически доминировать над положительными или нейтральными образами. Наиболее заметными становятся истории о бесконтрольных или выборочных убийствах, о хищническом наслаждении насилием.

Проведенный анализ репрезентации образа оборотня в американском кинематографе с 1910-х по 2020-е годы позволяет проследить сложную эволюцию от архаического представления о «проклятом существе», вынужденном подчиняться иррациональной стихии трансформации к субъекту, чья метаморфоза оказывается контролируемой, а моральная позиция – открытой для разных интерпретаций. Нет сомнений в том, что кинообраз оборотня тщательно собирается из страхов, конфликтов, норм и визуальных привычек конкретной эпохи. Иными

словами, меняется не столько сам оборотень на экране, сколько общество, которое на него смотрит.

Хронологический анализ выявляет несколько ключевых тенденций. Во-первых, меняется гендерная структура пантеона персонажей-оборотней: от почти исключительно мужского образа первой половины XX века кинематограф приходит к относительному гендерному паритету, при котором женское оборотничество получает самостоятельную смысловую нагрузку. Во-вторых, трансформируется источник превращения: ранний кинематограф предпочитал мотив проклятия, наследия и судьбы, тогда как начиная с 1980-х годов все заметнее доминирует троп заражения, соответствующий эпидемиологическому и биомедицинскому воображению позднего XX и начала XXI века.

Не менее радикально меняется моральный статус оборотня. От раскаивающегося трагического персонажа, обреченного на гибель ради восстановления порядка, американский кинематограф приходит к фигуре сознательно злого, нейтрального, социально адаптированного оборотня. Такая амбивалентность соответствует постмодернистской фрагментации этических систем и нарастающей популярности антигероев как центральных фигур массовой культуры. Наконец, жанровая трансформация – от драмы и трагедии к трагикомедии, детективу, боевику и криминальному хоррору – отражает перевод историй про оборотней в пространство иронии. Чем дальше кинематограф уходит от классического готического канона, тем очевиднее становится, что оборотень нужен массовой культуре не только для страха. Через него кино проверяет границы человеческого, обсуждает

риск заражения, насилие, сексуальность, гендерную субъектность, социальную паранойю и право общества уничтожать то, что оно не способно нормализовать.

Оборотничество как сюжетный ход в биополитическом дискурсе

Следует оговориться, что фигура оборотня в массовой культуре, прежде всего в американском кинематографе, представляет собой сложный символический узел. Оборотничество позволяет обсуждать проблему модификации человеческой природы. Превращение в зверя радикально меняет биологические качества персонажа: усиливает мышцы, обостряет чувства, ускоряет реакцию, снимает привычные моральные запреты, дает способность к нападению и выживанию. Фильмы про оборотня, возможно, фантастически предвосхищают дискуссии вокруг трансгуманизма, биотехнологического улучшения человека и будущего социального расслоения по телесным параметрам. Если тело можно усилить, то кто в итоге получит доступ к такому усилению? Если звериная природа дает преимущество, то почему от нее нужно отказываться? Если биология становится оружием, то не возникнет ли общество новой иерархии, по логике которой сильные получают право диктовать правила слабым?

Именно здесь образ оборотня сближается с тем, что С.А. Маленко описывает как воспроизводство архаической оппозиции «сильных» и «слабых», «охотников» и «жертв» в современной массовой культуре:

«За хищниками сохраняется архаическая активность и сверхчеловеческие способности, в то время как за паствой

окончательно закрепляется пассивно-созерцательная и потребляющая («овечья») роль» [Маленко, 2018: 4].

Вервольф, благодаря своей сверхчеловеческой силе, получает возможность нарушать социальные запреты, переходить границы, присваивает себе право на насилие. И чем слабее в таких сюжетах выглядит обычный человек, тем соблазнительнее кажется фигура того, кто, несмотря ни на что, сумел выйти за пределы человеческой ограниченности.

Однако биополитическая проблематика оборотничества не сводится только лишь к силе и доминированию. Не менее важна здесь тема гендерной и этнической инаковости. Исторически женские персонажи-оборотни долго оставались на периферии повествования как дополнительный сюжетный эффект преимущественно мужской драмы. Ликантропия может быть также связана с образами «чужих» – индейцев, цыган, таинственных племен, архаических сообществ, носителей древнего знания или проклятой крови, что воспроизводит старый страх перед чужой культурой, а инаковость маркируется как опасная, заразная, нерациональная и скрыто угрожающая цивилизованному порядку.

Как отмечал А. Г. Некита, именно

«укус предстает началом ритуала символической инициации обывателя, переросшего своё социальное окружение и настойчиво ищущего новую культурную общность, сообразно своим духовным потребностям и физическим возможностям» [Некита, 2018: 3].

Именно поэтому в фильмах об оборотнях так важна тема стаи. Оборотничество крайне редко остается только индивидуальной аномалией. Вокруг него постоянно возникает возможность

создания новой общности – опасной, закрытой, дисциплинированной, связанной кровью, телом, тайной и общей угрозой. Именно такая стая напрямую противопоставляется атомизированному миру современного общества.

Таким образом, оборотничество как специфический сюжетный ход позволяет западному кинематографу оригинально исследовать достаточно широкий комплекс биополитических проблем современного общества: контроль за подростками и маргиналами, перспективу биологического усиления человека, этническую стигматизацию, социальную стратификацию и борьбу за право на инаковость.

Цивилизация на цепи: вервольф как мифология современной власти или вместо заключения

Синтез рассмотренных нами аспектов позволяет заключить, что именно через фигуру оборотня массовый кинематограф критически анализирует социальные страхи и этические дилеммы. Сверхсильные оборотни моделируют перспективу социального расслоения по биологическим признакам. Женские персонажи и представители маргинализированных групп показывают, как тело может одновременно становиться источником силы и объектом контроля.

В массовом воображении оборотень выступает как фигура биополитической тени – того темного, вытесненного двойника цивилизации, который непрерывно напоминает ей о непрочности всех санитарных, правовых, медицинских и моральных перегородок. Оборотень трагически разрушает мечту о тотальной



прозрачности, показывает, что в человеке всегда остается нечто неучтенное: звериное, ночное, агрессивное. Тогда как распространенный нарратив «охоты на оборотней» работает как аллегория репрессивных практик биополитической власти, непосредственно направленных на контроль отклоняющегося тела и поведения.

Фильмами об оборотнях массовая культура соблазняет зрителя-обывателя самой возможностью необычайной трансформации, дающей силу, скорость, выносливость, обостренные чувства. Звериная природа пугает, но одновременно и необычайно притягивает «маленького» человека реализацией мечты о преодолении человеческой слабости, о выходе за пределы обычного тела, о биологическом превосходстве. Оборотничество напрямую связано с тревожной фантазией о новом, усиленном существе, которое не желает подчиняться прежним ограничительным нормам.

Фильмы об оборотнях непосредственно отражают многовековые идеологические страхи, связанные с биологическими и технологическими модификациями человека, показывая обществу архаического родственника будущего «улучшенного» человека.

В фильмах об оборотнях социальный порядок вариативно пересобирается. В одних сюжетах оборотень – изгой, которого преследует нормальное большинство. В других – представитель новой хищнической элиты, способной диктовать свои правила слабым. В третьих – участник стаи, альтернативной общности. Оборотничество позволяет моделировать разные варианты

биополитического устройства общества: от режима тотального подавления аномалии до мира, в котором аномалия сама становится источником власти.

Идеологическая функция голливудского «ужасного» кино здесь достаточно прозрачна. Фильмы про оборотней десятилетиями эксплуатируют комплекс

«страхов обывателя, связанных с отрицанием природного начала в душе и теле современного псевдоцивилизованного человека и бессознательном ожидании мести со стороны природы за попытку уничтожить её» [Некита, 2018: 2].

Таким образом, фильмы об оборотнях выполняют не только развлекательную, но и диагностическую функцию, визуализируя внутренние конфликты общества, превращая абстрактные биополитические дилеммы в яркие, жесткие и запоминающиеся экранные образы. Кинематографический оборотень оказывается той яркой фигурой, которую массовое сознание одновременно и боится, и осуждает, и романтизирует, тайно желая подобной телесной трансформации. В настоящее время главный тезис биополитической мифологии следующий: цивилизация не столько победила зверя, сколько научилась временно держать его на цепи.

Литература

- Агамбен, Дж. (2011). *Ното sacer. Суверенная власть и голая жизнь*. Москва: Европа.
- Коломакина, Б. А., & Трубецкой, С. А. (2019). Мифологическая основа мотива превращения в эпосе. *Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Серия: Эпосоведение*, 2(14), 48–57. <https://doi.org/10.25587/SVFU.2019.14.32179>
- Маленко, С. А. (2018). Идеологема «волков и овец»: американские фильмы ужасов в производстве массовой культуры. *Ученые записки Новгородского государственного университета*, 6(18), 42.

- Некита, А. Г. (2018). Антропология оборотничества: американские фильмы ужасов в геополитических трансмутациях визуальной культуры. *Ученые записки Новгородского государственного университета*, 6(18), 1–5.
- Фуко, М. (2010). *Рождение биополитики: курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1978–1979 учебном году*. Санкт-Петербург: Наука.
- Хардт, М., & Негри, А. (2006). *Множество: война и демократия в эпоху империи*. Москва: Культурная революция.
- Cooper, M. (2008). *Life as surplus: Biotechnology and capitalism in the neoliberal era*. Seattle: University of Washington Press.
- Esposito, R. (2008). *Bios: Biopolitics and philosophy*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hughes, J. (2004). *Citizen cyborg: Why democratic societies must respond to the redesigned human of the future*. Boulder, CO: Westview Press.
- Janssen, F. (2021). *Wolf-women: Femininity and abjection in Ginger Snaps*. Radboud University.
- Lemke, T. (2011). *Biopolitics: An advanced introduction*. New York: NYU Press.
- Mann, C. I. (2020). *Phases of the moon: A cultural history of the werewolf film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Priest, H. (2015). *She-wolf: A cultural history of female werewolves*. Manchester: Manchester University Press.
- Rose, N. (2007). *The politics of life itself: Biomedicine, power, and subjectivity in the twenty-first century*. Princeton: Princeton University Press.
- Väliaho, P. (2014). *Biopolitical screens: Image, power, and the neoliberal brain*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wagner, S. A. (2021). Review of Phases of the moon: A cultural history of the werewolf film, by Craig Ian Mann. *Gothic Studies*, 23(2), 234–236.

References

- Agamben, Dzh. (2011). *Homo sacer. Sovereign power and bare life*. Moscow: Evropa Publ. (In Russian).
- Cooper, M. (2008). *Life as surplus: Biotechnology and capitalism in the neoliberal era*. Seattle: University of Washington Press.
- Esposito, R. (2008). *Bios: Biopolitics and philosophy*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fuko, M. (2010). *The birth of biopolitics. Lectures at the Collège de France, 1978–1979*. Saint Petersburg: Nauka Publ. (In Russian).
- Hardt, M., & Negri, A. (2006). *Multitude: War and democracy in the age of empire*. Moscow: The Cultural Revolution Publ. (In Russian).
- Hughes, J. (2004). *Citizen cyborg: Why democratic societies must respond to the redesigned human of the future*. Boulder, CO: Westview Press.
- Janssen, F. (2021). *Wolf-women: Femininity and abjection in Ginger Snaps*. Radboud University.
- Kolomakina, B. A., & Trubetskoy, S. A. (2019). The Mythological Basis of the Motif of Transformation in the Epic. *Bulletin of the North-Eastern Federal University named after M. K. Ammosov. Series: Epic Studies*, 2(14), 48–57. (In Russian). <https://doi.org/10.25587/SVFU.2019.14.32179>
- Lemke, T. (2011). *Biopolitics: An advanced introduction*. New York: NYU Press.

- Malenko, S. A. (2018). The ideologeme of "wolves and sheep": American horror films in the production of mass culture. *Scientific Notes of Novgorod State University*, 6(18), 42. (In Russian).
- Mann, C. I. (2020). *Phases of the moon: A cultural history of the werewolf film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Nekita, A. G. (2018). Anthropology of werewolfism: American horror films in the geopolitical transmutations of visual culture. *Scientific Notes of Novgorod State University*, 6(18), 1–5. (In Russian).
- Priest, H. (2015). *She-wolf: A cultural history of female werewolves*. Manchester: Manchester University Press.
- Rose, N. (2007). *The politics of life itself: Biomedicine, power, and subjectivity in the twenty-first century*. Princeton: Princeton University Press.
- Väliaho, P. (2014). *Biopolitical screens: Image, power, and the neoliberal brain*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wagner, S. A. (2021). Review of Phases of the moon: A cultural history of the werewolf film, by Craig Ian Mann. *Gothic Studies*, 23(2), 234–236.

Поступила в редакцию / Received 10.01.2026
Поступала после рецензирования / Revised 24.03.2026
Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторе / About the author

Суслов Иван Владимирович – кандидат социологических наук, доцент кафедры философии, Саратовская государственная юридическая академия (Россия, 410056, г. Саратов, ул. Вольская, д. 1).
ORCID: 0000-0003-0991-6368, suslov85@inbox.ru

Suslov Ivan Vladimirovich – Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy. Saratov State Law Academy (1, Volskaya str., Saratov, 410056, Russia).
ORCID: 0000-0003-0991-6368, suslov85@inbox.ru

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The author declares that there is no conflict of interest.

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-88-125](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-88-125)

5.7.7. Социальная и политическая философия

УДК 791(470):355.233.231.1:81'42



В ПОИСКАХ БРАТСТВА: МЕТАМОРФОЗЫ ПАТРИОТИЧЕСКОГО НАРРАТИВА В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ



Всеволод Шипулин

Новгородский
государственный
университет
им. Ярослава Мудрого
(Великий Новгород,
Россия)

Vsevolod Shipulin

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

ORCID: 0000-0002-8921-3752

e-mail:

Vsevolod.Shipulin@novsu.ru

Аннотация. В статье исследуются особенности смысловых и визуальных интерпретаций российского патриотического нарратива кинематографическими средствами. С этой целью автором выделяются основные образы и мифологические сюжеты, составляющие этот нарратив, анализируется их идейное наполнение и практика применения в зависимости от социально-политического контекста на примере содержания ряда российских фильмов последних трех десятилетий. В частности, исследуется семантика традиционных для патриотического дискурса в искусстве образов «героя» и «врага», визуализация мифа об историческом величии народа и государства, служащего своеобразным национальным вариантом мифа «о золотом веке». Особое внимание обращается на особенности рефлексии в российском кино мифологического сюжета, именуемого в статье мифом «о мрачном прошлом», анализируются идеологические обоснования его

возникновения. Отталкиваясь от государственного целеполагания продвижения патриотического нарратива, в современном российском кинематографе начиная с 1990-х годов автор выделяются три этапа. На первом этапе, когда государственное финансирование и заказ на трансляцию патриотических ценностей фактически отсутствовали, этот нарратив проявлялся в кино нерегулярно, стихийно выражая глубинные национальные архетипы, образы и фобии. На втором этапе в фильмах, снятых с государственной поддержкой, реализовывался запрос на обновленный патриотический дискурс, допускающий вариативные и нестереотипные трактовки проявления любви к отечеству. На третьем этапе, который определился началом активного противостояния России и Запада, военными действиями в Донбассе и Новороссии, вновь становятся востребованными установки и идейные клише классического патриотизма.

Ключевые слова: патриотический нарратив, современное российское кино, визуализация, образ героя, образ врага, миф об идеальном прошлом, миф о мрачном прошлом, тема братства

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования статьи:

Шипулин, В. О. (2026). В поисках братства: метаморфозы патриотического нарратива в современном российском кинематографе. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 88–125. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-88-125](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-88-125)

IN SEARCH OF BROTHERHOOD: ON INTERPRETATIONS OF THE PATRIOTIC NARRATIVE IN THE SCRIPTS, IMAGES AND MYTHS OF CONTEMPORARY RUSSIAN CINEMA

Abstract. This article explores the semantic and visual interpretations of Russian patriotic narratives through cinematic means. To this end, the author identifies the key images and mythological plots that comprise this narrative, analyzing their ideological content and practical application depending on the socio-political context using the content of several Russian films of the last three decades as an example. Specifically, the author examines the semantics of the "hero" and "enemy" images traditional in patriotic discourse in art, as well as the visualization of the myth of the historical greatness of the people and state, which serves as a unique national version of the "golden age" myth. Particular attention is paid to the reflection of the mythological plot, referred to in the article as the myth of the "dark past," in Russian cinema, and the ideological justifications for its emergence are analyzed. Based on the state's goal of promoting a patriotic narrative, the author identifies three stages in contemporary Russian cinema since the 1990s. During the first stage, when state funding and mandates for the dissemination of patriotic values were virtually nonexistent, this narrative manifested itself in cinema sporadically, spontaneously expressing deep-seated national archetypes, images, and phobias. During the second stage, films produced with state support reflected the demand for a renewed patriotic discourse, allowing for varied and non-stereotypical interpretations of expressions of love for the fatherland. During the third stage, which was defined by the onset of active

confrontation between Russia and the West, with military actions in Donbas and Novorossiia, the attitudes and ideological clichés of classical patriotism once again became relevant.

Keywords: patriotic narrative, contemporary Russian cinema, visualization, hero image, enemy image, myth of the ideal past, myth of a dark past, theme of brotherhood

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation:

Shipulin, V. O. (2026). In search of brotherhood: on interpretations of the patriotic narrative in the scripts, images and myths of contemporary russian cinema. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 88–125. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-88-125](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-88-125)

Патриотический нарратив в кино: каким он может и должен быть

Патриотический нарратив, под которым мы понимаем совокупность историй, образов и символов, формирующих и транслирующих чувство принадлежности к родине, гордости за ее достижения, уважительное отношение к ее истории, культуре и традициям, а также готовность отстаивать интересы страны в противостоянии с врагом, находит свое выражение в искусстве с давних времен. В первой половине двадцатого века, на которую пришлись две мировые войны, этот нарратив обретает особую востребованность и выразительность, а также активно продвигается государством, стремящимся с его помощью мобилизовать население на борьбу с внешним врагом и внутренними трудностями. Для этого активно задействовались усовершенствованные технологии массовой коммуникации и пропаганды, использовался инструментарий различных видов искусства. Среди них далеко не последнее место играл именно кинематограф, сила эмоционального и мотивационного воздействия которого на коллективное сознание была, пожалуй, наибольшей.

Начиная со второй половины прошлого века на фоне кризиса ряда метанарраций и ценностей классического модерна патриотические установки и образы в искусстве, в том числе в кинематографе, утрачивали прежнюю одномерность и стереотипность, становились все более многослойными. Патриотический нарратив в искусстве стал допускать использование новой оптики, позволяющей с определенной долей критицизма отображать содержание скрепляющих национальную память исторических мифов, несколько по-иному оценивать события и персонажей, ранее представлявшихся в исключительно в идеально-романтизированном ключе. Кроме того, прогрессирующая на Западе, да и в мире в целом политкорректность побуждала кинематографистов к продвижению таких идейных установок, как отказ от европоцентризма, мультикультурализм, уважение к меньшинствам, что подчас оказывалось гораздо более значимым, чем пропаганда патриотических ценностей в их классическом понимании.

В нашей стране, вдобавок к упомянутым выше процессам, серьезное влияние на содержание кинематографических сюжетов оказывали и другие не менее важные обстоятельства. Масштабные социальные трансформации, переживаемые страной в двадцатом столетии, сопровождались сменой идеологических ориентаций, которые государство активно стремилось навязать искусству. Вместе с ними смещались и идейные акценты в патриотическом нарративе; сама роль государства в регулировании процессов в культурной сфере в разные исторические периоды была неодинаковой. Первые фильмы патриотического содержания были

сняты еще в императорской России (например, картина «Оборона Севастополя», 1911, режиссеры В. Гончаров, А. Ханжонков).

Советский период начиная со второй половины 1930-х годов представил огромное количество кинематографических сценариев и образов, выражающих патриотический идеал в соответствующем идеологическом ракурсе: от героических подвигов во время Великой Отечественной войны до освоения космоса и выдающихся научных открытий. Фильмы различных жанров стремились запечатлеть величие советского государства и народа, отразить его успешное продвижение к светлому будущему. Вместе с тем и в советские десятилетия патриотический нарратив в кинематографе не оставался раз и навсегда данным. Наряду с монументальными образами идеологически одномерных героев на экранах возникали и более сложные персонажи, оказавшиеся в ситуации экзистенциального выбора, или же простые обыватели, своим повседневным трудом вносящие значимый вклад в общее дело.

Во многом это было связано с тем, что, как полагают исследователи, после Великой Отечественной войны в советском кино появляются фильмы

«по актуальной тематике, посвященной проблемам колхозной жизни, строительству новых предприятий и городов <...>. Выросло число картин, где в центре внимания находятся проблемы частной жизни – любовь, дружба» [Мазур, 2017: 177].

Но, конечно, наиболее радикальные изменения в отечественном кинематографе случились уже гораздо позже – в период, известный как «перестройка». На фоне мощной волны так

называемого разоблачительного (по отношению к обветшалым идеологическим догмам и реалиям «развитого социализма») кино в коллективном сознании людей обозначился кризис советских патриотических ценностей. Тренд на популяризацию индивидуалистических, а также общечеловеческих идеалов (взамен исключительно патриотических) продолжился и в постсоветской кинематографии, однако наряду с ним позже появился и государственный запрос на новое патриотическое кино. Начавшаяся в феврале 2022 года СВО особо заострила проблему патриотизма в российском кинематографе.

Далее мы исследуем эволюцию интерпретаций патриотического нарратива на примере ряда отечественных фильмов последних трех десятилетий. Для этого следует выделить основные образы и мифологические сюжеты, составляющие этот нарратив, а также проанализировать, как они использовались и трансформировались в зависимости от социально-политических контекстов. Разумеется, выбор конкретных фильмов для анализа отражает лишь авторское видение тенденций и особенностей смыслового конструирования и визуального выражения патриотических установок и образов в современном отечественном кино. Тогда как задача изучения всех картин на указанную тему нами не ставилась. Стоит отметить, что все рассматриваемые далее фильмы либо презентовались массовому зрителю именно как патриотические, либо же были восприняты им в качестве таковых. Большинство из них было снято при финансовой поддержке Фонда кино или Министерства культуры Российской Федерации.

Русские своих не бросают: стихийный народный патриотизм 1990-х без государственного участия

Впрочем, в 1990-е годы государственная поддержка отечественного кино была минимальной. Из негосударственных источников, в частности, были профинансированы, пожалуй, лишь наиболее известные фильмы того периода – «Брат» (1997 г.) и «Брат-2» (2000 г.) А. Балабанова, многие образы и фразы из которых стали общеизвестными и оказали значительное влияние на становление культурного кода постсоветской России, вошли в народный фольклор. Диалогия выходила на экраны как раз тогда, когда официальный, государственный патриотический нарратив отсутствовал, поскольку советские идеологические ориентиры уже утратили свою действенность, а новые еще не были сформированы. Именно в тот период в условиях экономического кризиса и в целом неуспешных военных действий на Северном Кавказе страна в муках заново обретала свою идентичность.

В известном смысле как раз фильмы «Брат» и «Брат-2» прозвучали резким диссонансом на фоне того, что значительная часть информационно-политического и культурного поля была наполнена контентом, популяризовавшим общечеловеческие (либеральные, вестернизированные) ценности, идею сотрудничества России с Западом, что как раз и отвергается героями фильмов («Что русскому хорошо, то немцу смерть», «Скоро всей вашей Америке кирдык» и т. д.). Диалогия в концентрированном виде выразила естественные, нативные патриотические установки русского народа [Завгородний, 2021]; очень часто стихийные, до

конца не промысленные и не всегда политкорректные (указанные фильмы, помимо всего прочего, часто упрекались в подкреплении ксенофобии и утверждении

«дискриминирующих гендерных стереотипов» [Романов, 123]).

Установки, которые, формируясь в национальном самосознании на протяжении столетий, сохранились в глубинах народной памяти и вырвались наружу в поступках и словах Данилы Багрова, его брата и других персонажей фильмов в эту трагическую, противоречивую и в известной степени бесцензурную эпоху.

«Сила в правде», – говорит Данила в фильме «Брат-2» американцу, эти слова русского парня из девяностых непосредственно перекликаются с известным изречением князя Александра Невского **«Не в силе Бог, но в правде»**, которое тот адресовал воинам своей дружины перед тем, как отправиться из Новгорода на битву со шведами [Семенков, 2014: 183]. **«Русские на войне своих не бросают»**, – восклицает Данила Багров в том же фильме, и спустя десятилетия именно этот лозунг оказывается созвучным смыслу действий России по защите населения Крыма и Донбасса на фоне трагических событий, разворачивающихся с 2014 года на Украине. Таким образом, фильм, навевающий ассоциации как с далеким прошлым, так и с событиями последнего времени, выступает своеобразным культурным мостом, соединяющим столь далеко отстоящие друг от друга эпохи в рамках единого патриотического дискурса.

Продвижение патриотического нарратива в искусстве и в кинематографе, в частности, нередко осуществляется

с помощью образа героя, реального или же намеренно сконструированного, как правило, наделяемого характеристиками мужества, доблести, самопожертвования, преданности отечеству и народу. При этом особенностью мировосприятия современных россиян, в том числе и молодого поколения, является отсутствие общего образа героя, поскольку

«представления об образах героев и антигероев времени, их ценностно-ролевом наполнении и наборе черт у различных кластеров российской молодежи могут не совпадать» [Артамонова & Соколова, 2023: 20],

что, как видится, затрудняет популяризацию патриотического дискурса в коллективном сознании. Предлагается даже специально спродюсировать образ героя в отечественном кинематографе [Амирджанов, 2022]. Однако главный персонаж рассматриваемой дилогии Данила Багров все же сумел на время предстать в качестве такового образца для немалого количества молодых людей (что, например, отразилось в резко возросшем количестве мальчиков, нареченных его именем после выхода фильмов) – случай, пожалуй, уникальный для постсоветского времени. Его мысли и поступки, подчас жестокие и прямолинейные, но продиктованные желанием защитить слабых, «своих» и восстановить справедливость, гармонировали с мироощущением многих в эпоху, когда привычные социальные и правовые гарантии рухнули, а падение престижа страны на международной арене воспринималось болезненно для национальной гордости (ил. 1, 2).



Ил. 1. Слова и поступки Данилы Багрова, порой жесткие и прямолинейные, но продиктованные желанием восстановить справедливость, гармонизировали в 1990-е годы с мироощущением многих. Кадр из фильма «Брат» А. Балабанова (1997 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://images-s.kinorium.com/movie/shot/107584/w1500_49004445.jpg



Ил. 2. «Скажи мне, американец, в чем сила? Разве в деньгах? Я вот думаю, что сила – в правде». Кадр из фильма «Брат 2» А. Балабанова (2000 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://707.su/qzOB>

Наряду с образом героя важным элементом патриотического нарратива часто выступает и образ врага, также представленный

в описываемой нами диалогии. Разумеется, любовь к родине возможна и безотносительно контекста противостояния враждебным силам. Более того, может быть, именно такая позитивная трактовка патриотизма – без ненависти и агрессии, сочетающаяся с уважением к другим народам и культурам – является идеальной в абстрактном, этическом смысле. Однако на сегодняшний день политическое бытие человечества еще слишком далеко от кантовского идеала вечного мира. А посему, конкуренция государств на международной арене, не исключая и военного формата разрешения конфликтов, стимулирует мобилизацию общества на защиту интересов родины и способствует развитию модели патриотизма, ориентированной на противодействие врагам отечества. Очевидна и еще одна причина, по которой образ врага присутствует в патриотическом кинематографе: движущей силой сюжета и основой драматургии в фильме выступает конфликт. А противостояние вызывающего симпатию героя, отстаивающего, нередко с риском для жизни, интересы своего отечества, силам внешнего зла выступает наиболее эффективной идейно-сюжетной матрицей.

Обратим внимание, что в диалогии «Брат» и «Брат-2» конкретное наполнение образа врага в значительной мере эволюционирует от первого фильма ко второму. Так в первой картине в качестве чужого, враждебного начала изначально рассматриваются представители криминалитета – выходцы с Кавказа, именно представителя этой группы и должен ликвидировать Данила Багров. Патриотизм главного героя, мотивирующий его бороться за справедливость для нуждающихся

в защите «своих», содержит и элемент национальной неприязни. Показательна, в связи с этим сцена в трамвае, где он, противостоя распоясавшимся чужакам, произносит известную фразу («*Не брат ты мне...*»), которая при демонстрации фильма в наши дни полностью не озвучивается.

Разумеется, в картинах последующих десятилетий, когда уже более или менее оформился официальный государственный патриотический нарратив, в качестве неотъемлемой идеологемы инкорпорирующий единство многонационального российского народа, ни подобная фраза, ни вообще подобная сцена иметь места уже не могли. А вот интерпретация образа врага, представленная во втором фильме дилогии, вполне соответствует не только глубинному народному самоощущению, но и дискурсу официального российского патриотизма первой четверти XXI в. Олицетворение «нехорошего» здесь – представитель США, вообще Америка и весь Запад в целом, которые своим образом жизни и мысли, культом наживы, цинизмом и индивидуализмом резко оттеняют душевную чистоту, братство и стремление к справедливости, присущие россиянам.

**Где свои, а где чужие:
метаморфозы официального патриотического дискурса
в российском кинематографе**

Показательно, что реализация патриотического нарратива в фильмах, снятых уже по государственному заказу, имеет свою идейную специфику, представленную в сценариях и визуализированную в образах. В отличие от установок

государственной политики (и того же фильма «Брат-2»), многими представителями творческого сообщества, в том числе кинематографистами, представление о противостоянии России и Запада как узлового конфликта, на фоне которого и должен продвигаться патриотический нарратив, не разделяется или принимается с оговорками. Немаловажен и коммерческий мотив кинопроизводителей – желание сделать фильм узнаваемым в мире, и не в последнюю очередь на Западе, заставляет учитывать это обстоятельство при создании сценариев.

Компромисс здесь, впрочем, возможен. Пространством для него выступает, в частности, тема Великой Отечественной войны, переживание трагедий и триумфов которой остается важнейшей составляющей национальной памяти и патриотического воспитания. Важно, что используемый в этом случае образ врага – гитлеровского нацизма не только однозначно воспринимается в качестве такового россиянами разных поколений и убеждений, но и выступает тем концентрированным отрицательным образом Запада, который резко негативно оценивались и там. Потому картины, посвященные борьбе советского народа с нацизмом, имели шанс получить признание и за рубежом.

Примером такого фильма является «Сталинград» Ф. Бондарчука (2013 г.). Изображая одну из самых величественных и кровопролитных битв в истории, ставшую образцом величайшего триумфа отечественного военного искусства и примером солдатского героизма, режиссер сосредоточивает внимание

в большей степени именно на последнем. В центре киноповествования находится группа советских солдат во главе с капитаном Громовым, которые, укрывшись в полуразрушенном жилом доме, мужественно ведут оборону против превосходящих сил вермахта. Оговоримся, что такой реалистичный взгляд на войну изнутри, непосредственно «из окопов», демонстрирующий переплетение ужасов сражения и личных судеб героев, не является новым в отечественном кинематографе, он был представлен, в частности, в советских фильмах, как «А зори здесь тихие» С. Ростоцкого (1972 г.), «Они сражались за Родину» С. Бондарчука (1975 г.), «Иди и смотри» Э. Климова (1985 г.).

Фильмы, живописующие страдания и подвиги на фоне тягот военного быта, могут быть весьма эффективным инструментом популяризации патриотизма. Поскольку они вызывают эмоциональное сопереживание героям – зачастую обычным людям, которые, рискуя жизнью, не на словах, а на деле демонстрируют стойкость и героизм, выполняя боевое задание, часто спасая при этом других, столь же простых людей. В фильме «Сталинград» как раз таким примером выступает восемнадцатилетняя девушка Катя, которая осталась в осаждаемом доме после того, как погибли ее родители (ил. 3). Широко известно,

«что воздействие кинопроизведения на эмоциональном, чувственном уровне происходит подчас гораздо сильнее, чем на интеллектуально-смысловом» [Марусенков, 2025: 17].



Ил. 3. В готовности к самопожертвованию во имя спасения простых людей (в частности, восемнадцатилетней девушки Кати) проявляется любовь к отечеству в фильме «Сталинград».

Кадр из фильма «Сталинград» Ф. Бондарчука (2013 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.kinopoisk.ru/film/468196/>

В готовности к самопожертвованию во имя рядовых обывателей и проявляется в данном случае и любовь к отечеству. «Сталинград», впрочем, не избегает и визуализации героизма в гротескной форме: примечательна сцена, когда атакующие советские солдаты на бегу превращаются в движущиеся живые факелы.

На фоне военного противостояния в «Сталинграде» присутствует и тема любовных отношений между героями, содержащая сюжетную линию, которую просто невозможно было представить в кинематографе советского периода. В оценке картины критиками высказывалось мнение, что в фильме, снятом к 70-летию эпохальной битвы на Волге, прежде всего значимы развивающиеся на батальном фоне

«две истории любви. Первая – любовь пятерых советских бойцов к найденной в развалинах восемнадцатилетней Кате. Вторая – любовь немецкого капитана к белокурой русской Маше, напомнившей

ему погибшую жену. Эти линии так важны, что, когда царит любовь – пушки молчат» [Кичин, 2013].

Причем влечение офицера Петера Кана к русской девушке, начавшееся как элементарное использование захватчиком беззащитной жертвы, оказывается в итоге взаимным. Петер («Петя») спасает Машу от немецкого плена и прячет ее в укрытии, но финал их союза все же трагичен: Машу убивает один из героических советских солдат, обороняющих дом, как изменницу, спутавшуюся с врагом.

Концептуально образ Кана в фильме весьма значим: он призван продемонстрировать, что война трагична в равной степени для всех ее сторон и это обстоятельство не менее важно для фильма о войне, нежели демонстрация превосходства своих над «чужими». Во всяком случае, именно таким способом этот образ и был считан теми, кому традиционный отечественный патриотический нарратив не близок. Как раз такая его трактовка, вероятно, должна была сделать «Сталинград» более приемлемым для восприятия западным зрителем и представителями Американской киноакадемии, включившими его в лонг-лист фильмов – номинантов на премию «Оскар» в категории «Лучший фильм на иностранном языке» (в следующую стадию отбора он, впрочем, так и не прошел) (ил. 4).

Одним из популярных мифологических сюжетов, составляющих патриотический нарратив, в значительной мере способствующий его популяризации и эмоциональной рецепции, выступает миф об историческом величии народа, нации, государства. Он служит своеобразным национальным вариантом



Ил. 4. Образ немецкого офицера Петера Кана призван продемонстрировать, что война трагична в равной степени для всех ее сторон и это обстоятельство не менее важно для фильма о войне, нежели демонстрация превосходства своих над чужими. Кадр из фильма «Сталинград» Ф. Бондарчука (2013 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://707.su/BgIR>

мифа «о золотом веке», некой утопии, направленной в прошлое. Как правило, идеализированное прошлое отмечено героическими свершениями, военными победами, которые, впрочем, могут оттеняться и трагическими моментами. Особенно активно продвижение исторических мифов, частично основанных на реальных, частично – на вымышленных событиях, характерно для государств, относительно недавно обретших (восстановивших) свою независимость и потому остро нуждающихся в идейном обосновании формирующейся национально-политической идентичности. С этой целью активно задействуется инструментарий государственной пропаганды, система образования [Шипулин, 2021: 269], искусство, в том числе кинематограф [Castello Branco & Ligus, 2023].

Примером продвижения национально-исторического, патриотического нарратива средствами кинематографа могут служить польские фильмы «Огнем и мечом» (1999 г.) и «Варшавская битва 1920 года» (2011 г.) Е. Гофмана, «Катынь» А. Вайды (2007 г.), «Пилсудский» М. Роса (2019 г.), стремящиеся представить величие и трагизм польской истории через противостояние ее извечному врагу в лице России и СССР. В нашей современной кинематографии мотив мифологизированного героического прошлого также присутствует, из последних можно упомянуть фильм, названный критиками патриотическим блокбастером [Визгалова, 2025] «Злой город» К. Буслова (2025 г.). Лента повествует об обороне города Козельска, находящегося на территории современной Калужской области в период монгольского нашествия на русские княжества (ил. 5).



Ил. 5. Кадр из фильма «Злой город» – наглядный пример визуализации героического прошлого в современном отечественном кино. Кадр из фильма «Злой город» К. Буслова (2025 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://707.su/pIUZ>

В российском кино, однако, нередко визуализируется и иной мифологический нарратив, аналогичный которому вряд ли широко присутствует в современных польских или, например, украинских

фильмах. Его можно назвать мифом о мрачном прошлом, причем, что важно, причиной для исторического пессимизма выступают при этом вовсе не козни внешнего врага (такой сюжет отнюдь не оригинален), а действия своей же власти, а то и отрицательные черты самого русского/советского народа.

Показательно, что склонность к национальному самоуничижению присутствует в отечественной культуре как минимум со времен «Философических писем» А. Я. Чаадаева, но наиболее явственно она дала о себе знать в последние сто с небольшим лет – после октября 1917 года. В советском кинематографе императорская Россия представала в образе «тюрьмы народов», «темного царства», средоточием угнетения, несправедливости и нищеты. Все позитивное, что там все же имело место, не относилось к заслугам царского режима (научные и культурные достижения были плодом гениальности отдельных личностей, военные победы – результатом патриотического порыва угнетаемых народных масс). Идеологическая и

«политическая целесообразность, с ее приемами манипуляции, выборочного цитирования, замалчивания положительного, выпячивания негативного, произвольной редукции высказываний и т. п.» [Сараскина, 2024, 406],

была важнее истины.

В постсоветскую эпоху идейные акценты в российском кинематографе были расставлены совершенно иначе: как правило, теперь именно советский период иллюстрировался в фильмах подчеркнуто отрицательно, с использованием гротеска. Популярны мотивы полной задавленности советских людей

тоталитарной системой, невозможности свободного творчества, трагического разрыва между реалиями жизни и официальной пропагандой. Вместе с тем советская эпоха оставила в коллективной памяти немало знаковых событий (Великая Отечественная война, послевоенное восстановление страны, достижения в области освоения космоса, спортивные победы и пр.), которые не только стали неотъемлемой частью своеобразного патриотического кода нации, но и в условиях государственного заказа на популяризацию патриотизма активно задействуются современными кинематографистами.

Как и советские картины о старой России,

«постсоветские фильмы и сериалы о советском прошлом, претендующие на роль “документа эпохи”, стремятся интерпретировать это прошлое в интересах настоящего» [Бугаева, 2022: 253].

При этом олицетворявшие советскую систему представители партийного аппарата, как правило, визуализируются как внутренние противники, с которыми должен вести борьбу протагонист, часто выступающий как бунтарь. Именно он в рамках существовавших социальных реалий, был призван отстаивать не идеологизированные, но индивидуальные, гуманистические, общечеловеческие ценности. Насколько такой подход позволяет продвигать патриотический нарратив – вопрос действительно дискуссионный: пропорции позитива и негатива, героического пафоса и трагедии, великого и смешного в российских фильмах о советском прошлом неодинаковы и различаются в зависимости от сценарного и режиссерского целеполагания.

Примером фильма, где негатив преобладает, является фильм П. Лунгина «Братство» (2019 г.). Выбранное название и предполагаемая дата выхода на экраны – 9 мая, накануне Дня Победы, а также государственное финансирование, поддержка этого проекта не только со стороны Министерства культуры, но и Министерства обороны вроде бы намекали на явную патриотическую направленность фильма. Цели и последствия войны СССР в Афганистане, которой посвящено киноповествование, можно политически и художественно интерпретировать по-разному, но, безусловно, она, как и почти любая война, является событием, на фоне которого могут популяризироваться ценности воинского братства, взаимовыручки и патриотизма, ведь в отечественной культурной традиции

«военный человек и военная история остаются важными частями национального самоопределения» [Миценко, 2020: 70].

В фильме же, напротив, дается в целом отрицательный образ главных участников тех событий – советских военнослужащих, многие из которых предстают как неуравновешенные люди и явные невротики. Представляется, что внешний враг – афганские моджахеды – был нужен создателям фильма лишь как фон, на котором советские военные вступают друг с другом в драки, продают оружие тем же афганцам, заключают с ними соглашения, которые сами же потом и нарушают, в результате чего гибнут заложники и т. п.

Неудивительно, что фильм вызвал отторжение у той части аудитории, которая ожидала от него другой интерпретации событий того времени (в том числе у ветеранов афганской войны,

которые приходили на демонстрацию картины нередко со своими детьми). Бывший командующий 40-й армией (воевавшей в Афганистане) Борис Громов вообще призвал отозвать у фильма прокатное удостоверение, поскольку тот представляет собой

«один из вариантов классической черной русофобии в исполнении П. Лунгина» [Генерал Борис Громов, 2019] (ил. 6).



Ил. 6. Далеко не все советские военнослужащие, изображенные в фильме «Братство», могут служить примером воинской доблести, боевого товарищества и патриотизма. Кадр из фильма «Братство» П. Лунгина (2013 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://images.iprv.rt.ru/images/c6tl46jir4sslqtqsktg.jpg>

В итоге фильм был удален из программы Московского международного кинофестиваля. Мотивация режиссера фильма вполне очевидна – он делал картину в соответствии со своим видением эпохи и конкретных событий, на основе чего и определился тот ценностный месседж, который предназначался зрителю. Менее ясна мотивация государственных инстанций,

финансировавших и продвигавших этот фильм как патриотический, хотя содержание его не могло быть им неясно. Несоответствие идейного позиционирования картины ее содержанию и вызвало скандал, в результате чего изначальную дату премьеры на широком экране пришлось сдвигать. Ситуация, на наш взгляд, отразила неустойчивость представлений и разногласия у людей, занимающихся российской культурной политикой, относительно того, что такое современный российский патриотический нарратив и с помощью каких сюжетов и их интерпретаций его следует популяризировать.

Гораздо более позитивно встретила зрительская аудитория спортивную драму А. Мегердичева «Движение вверх» (2017 г.), посвященную победе сборной команды СССР по баскетболу на летней Олимпиаде 1972 года в Мюнхене, где в финале она победила многолетнего чемпиона – команду США. В условиях популярности международных спортивных мероприятий как медийных событий спорт во всем мире стал одним из самых мощных инструментов для демонстрации национальной идентичности [Mauro, 2020: 932] и продвижения патриотических ценностей. Неудивительно, что в США итоги этого матча до сих пор оспариваются [Ершова, 2022]. Фильм был успешен в прокате, его восторженно оценили многие критики, а также тогдашний министр культуры В. Р. Мединский, назвавший его образцовым отечественным кинопродуктом, который

«закольцовывает многолетние творческие искания нашего кинематографа, возвращается к якобы утраченным ценностям и смыслам великой школы советского кино и воспроизводит их в современном формате» [Мединский, 2018].

Присмотримся, однако, внимательнее, каким же образом происходит воспроизведение ценностей и смыслов советского кинематографа в этом фильме. Нужно иметь в виду, что в ту пору спортивные достижения (их было немало, и победа баскетбольной сборной в 1972 году, безусловно, относится к самым выдающимся из них) активно использовались партийным руководством для подтверждения и продвижения как внутри страны, так и за рубежом идеи о преимуществе советского общественного строя над буржуазным, являлись важным элементом пропаганды советского патриотизма. Неслучайно финальные титры, которые следуют за ретро-кадрами олимпийского матча, сопровождаются словами известной тогда песни «Герои спорта» (музыка А. Пахмутовой, слова Н. Добронравова):

«Мы хотим всем рекордам наши звонкие дать имена» [Добронравов, 2001].

Однако этим отсылка к советскому патриотизму в фильме и заканчивается.

Герои фильма – баскетболисты сборной СССР и главный тренер Гаранжин в стремлении победить руководствуются отнюдь не любовью к советской родине и уж тем более не политико-идеологическими целями. Один из стержневых игроков команды литовец Паулаускас и вовсе эту родину открыто ненавидит, мечтает о побеге за границу, а главный тренер ему не только не препятствует, но даже советует это сделать накануне решающей финальной игры. И если в классических патриотических фильмах образ врага, как правило, ассоциируется с внешним противником, при этом, например,

«мы вновь сталкиваемся с типовыми ситуациями, связанными с карикатурно-гротесковыми сценами недоверия и подозрительности, попытками установления приоритета «американской идентичности» и национально-партикулярных интересов над здравым смыслом» [Юдин, 2019: 186-187],

то в «Движении вверх» соперники – представители команды США лишены каких-либо примечательных черт и в целом не вызывают никаких эмоций. Тогда как воплощением зла на экране выступают советские спортивные чиновники: они боятся поражения от американцев и предпринимают усилия для того, чтобы эта встреча вовсе не состоялась, «вставляют палки в колеса» в ходе ее подготовки.

Намеренно сатирически обыгрываются и реалии советской действительности: когда во время матча с американскими студентами со стороны соперников было предложено обезболивающее средство для травмированного советского игрока, представитель советской команды отвергает предложение со словами: «У нас анальгин есть». При таких вводных, когда сложности создают не столько спортивные конкуренты, сколько внутренние противники, возникает резонный вопрос, как сборная СССР вообще смогла тогда победить. Ответ на него в фильме содержится: игроки ощущают свою солидарность с командой, со своим тренером, они готовы идти на жертвы ради друг друга; этого чувства общности, принадлежности к команде оказывается в итоге достаточно для победной мотивации. Коллективизм внутри малой группы оказывается важнее отсутствия сопричастности с советской системой, да и со всей страной в целом (ил. 7).

Чувство товарищества, безусловно, во все времена было значимой ценностью в рамках патриотического дискурса,



Ил. 7. Игроки сборной СССР по баскетболу в стремлении победить руководствуются отнюдь не любовью к советской родине и уж тем более не политико-идеологическими целями. Ощущение принадлежности к команде для них важнее. Кадр из фильма «Движение вверх» А. Мегердичева (2017 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.kinopoisk.ru/film/840817/>

а представленный в фильме взгляд на природу советских достижений (подвиг вопреки системе), как мы уже отмечали, достаточно популярен в современном отечественном кино. Однако какой посыл должна нести эта установка современным российским зрителям, а уж тем более спортсменам или, скажем, военным? С одной стороны, сценарный и режиссерский замысел может состоять в том, чтобы, визуализируя на экране миф о мрачном советском прошлом, подчеркнуть достоинства России постсоветской, где наряду с анальгином в достатке и более современные обезболивающие, и, следовательно, за российский гимн и флаг хочется сражаться и на спортивных аренах, и в бою.

Но вполне вероятен и иной авторский посыл: классический патриотизм, условно говоря, патриотизм флага и гимна – вовсе устаревшая ценность, а потому единственно правильная мотивация в спортивном и любом другом сражении – борьба за интересы свои и своего окружения

Без снисхождения к врагу: новый вектор патриотизма в кино на фоне боевых действий

Тема патриотизма и его отражения в российском искусстве, в том числе в кинематографе, стала особо актуальна в условиях продолжающейся с февраля 2022 года Специальной военной операции. На государственном уровне возник запрос на военно-патриотическое кино, где художественными средствами обосновывалась бы необходимость ведения Россией военных действий и вместе с тем отражались мужество, стойкость и самоотверженность российских военнослужащих. В этих обстоятельствах вновь оказался востребован традиционный экранный образ врага, совершающего отвратительные, бесчеловечные действия, в противоборстве с которым и проявляются героические качества российских военных и добровольцев, а также – впервые за долгое время – позитивный, подчас романтизированный образ современной России (во многом представленный этими героями). Один из первых подобных фильмов был снят еще до СВО – это «Крым» А. Пиманова (2017 г.), посвященный событиям возвращения полуострова в состав России тремя годами ранее. Визуализируя зло в образах жестоких украинских националистов, которые угрожают жизни мирных

крымчан, фильм противопоставляет им российскую армию (демонстрируются впечатляющие вооружения образцы современных вооружений), которая приходит на выручку населению полуострова и восстанавливает справедливость (ил. 8).



Ил. 8. В фильме «Крым» российская армия приходит на выручку попавшим в беду крымчанам и восстанавливает справедливость. Кадр из фильма «Крым» А. Пиманова (2017 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://707.su/aOnu>

Отметим, что далеко не у всех представителей отечественной киноиндустрии запрос на освещение военных событий в заданном тренде нашел позитивный отклик. Многие вообще отказались снимать «патриотическое кино об СВО». Действительно, доминировавший прежде дискурс условно патриотического отечественного кино, где противник не расчеловечивается и критицизм сценариста направлен не только на чужих, но и на изъяны собственного государства, в новых условиях не может рассчитывать на поддержку официальных инстанций. Ведь критицизм этот будет иметь отношение уже не «к почившему в бозе» СССР, а к нынешней российской власти и ведущей боевые

действия армии, экстраполяция же мифологии мрачного прошлого на настоящие российские реалии не входит в сегодняшние планы государственных культуртрегеров.

И сценарное клише противопоставления отдельных героев ужасной системе в данном случае не подходит. Кроме того, в условиях неприятия СВО на Западе и неоднозначного отношения к ней во многих других странах отражение российской позиции в фильме о ней делает невозможным демонстрацию этого фильма за рубежом. Вероятно, как раз стремление повлиять на нелицеприятный для России образ происходящих событий в глазах западного обывателя стало одним из мотивов создания фильма «Свидетель» Д. Дадунашвили (2023 г.) (ил. 9).



Ил. 9. Свидетель трагических событий музыкант Дэниэл Коэн должен рассказать Европе правду о военных действиях на Украине. Услышит ли ее хоть кто-то?

Кадр из фильма «Свидетель» Д. Дадунашвили (2023 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.kinopoisk.ru/film/5332755/>

Фильм повествует о бельгийском скрипаче-виртуозе, оказавшимся во время нынешнего конфликта в плену у украинского вооруженного формирования, члены которого совершенно не скрывают своих нацистских взглядов и ведут себя соответственно им. Виновником же творимых ими военных преступлений выставляется российская армия, эта версия активно поддерживается и западными СМИ. Вернувшись на родину, музыкант, как непосредственный свидетель происходящего, собирается рассказать правду обо всем, что наблюдал, своим соотечественникам. Фильм планировался к показу в Европе, однако в итоге этого так и не случилось.

Еще один яркий пример современного военно-патриотического фильма – «Позывной "Пассажир"» И. Казанкова (2024 г.). Сюжет его отчасти перекликается с сюжетом американского боевика «Зеленые береты», снятого Дж. Уэйном в 1968 году, в период Вьетнамской войны. Фильм получил одобрение тогдашнего президента США Линдона Джонсона и Пентагона: по замыслу, он должен был поддержать патриотический дух американцев на фоне неприятия войны частью американского общества. (Следует сказать, что Пентагон давно привлекает Голливуд к созданию картин, которые представляют Соединенные Штаты в выгодном для общественности свете, продвигая соответствующие имиджевые нарративы [Martin, 2019: 398].) По сюжету антивоенно настроенный журналист, побывав во Вьетнаме в лагере «Зеленых беретов» – американского спецназа, – переосмысливает свое отношение к событиям

и проникается убеждением в справедливости действий армии США в этой войне.

В фильме «Позывной "Пассажир"» главный герой Николай Рябинин, типичный московский интеллигент-пацифист в исполнении А. Шагина, отправляется на воюющий Донбасс на поиски воюющего там в ополчении и пропавшего брата (как мы видим, тема братства нередко присутствует и в современном российском патриотическом кино) (ил. 10). Там он убеждается



Ил. 10. Николай Рябинин – московский писатель-пацифист, оказавшись на Донбассе, в корне меняет свои взгляды и присоединяется к ополчению. Кадр из фильма «Позывной "Пассажир"»

И. Казанкова (2024 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://dnr-news.ru/img/20231115/9bc2623ed674388c065eb081ae879585.jpg>

в правоте дела ополченцев, их личном героизме и достоинстве и, преодолев свое изначально скептическое отношение к их подвигам, в итоге сам присоединяется к ополчению. Фильм,

очевидно, адресован и тем представителям российского общества, которые критически отнеслись к СВО и ее информационному сопровождению. А позицию государства и поддерживающей его действия части общества по поводу того, как на фоне сегодняшних событий должна проводиться патриотическая линия в российском кинематографе, выразил режиссер картины И. Казанков:

«Некоторые спрашивали – как именно мы собираемся снимать, покажем ли “правду” второй стороны. Но для меня это кривой путь. В фильмах о Великой Отечественной войне сразу понятно, кто враг – даже если фашистов играли великие и очень обаятельные актеры. И сейчас должно быть ясно: где наши, а где враги» [Васюнов, 2024].

Судьба российского патриотизма в жизни и на экране, или вместо заключения

Подытоживая наше исследование отметим, что мы приходим к выводу, что патриотический нарратив в постсоветском кинематографе не имеет однозначного содержательного наполнения, его интерпретации могут различаться в зависимости от мировоззренческой позиции авторов фильмов, меняться в соответствии с динамикой социально-политической конъюнктуры и государственной востребованности. При этом с точки зрения последней можно проследить некую последовательность его продвижения, условно выделяя три этапа.

На первом этапе, охватывающем 1990-е годы и самое начало нулевых, государство практически не участвовало в оформлении патриотического заказа для кинематографа, поэтому патриотический нарратив проявлялся в фильмах стихийно,

выражая как глубинные многовековые национальные архетипы, образы и фобии, так и подчас недостаточно отрефлексированную, эмоциональную реакцию на несправедливость и неустроенность постсоветской реальности.

На втором этапе, примерно с середины нулевых годов нынешнего столетия, в кинематограф возвращается государственное финансирование и вместе с ним и заказ на продвижение патриотических ценностей. Важное место в содержании патриотического нарратива занимает мифология мрачного советского прошлого, на фоне которого и визуализируются героические образы, персональные или коллективные, противостоящие не только внешнему противнику, но и врагам внутри государственной системы и системе как таковой. В сознании российской политической и культурной элиты еще сохраняется установка на всестороннее сотрудничество с Западом. Что, среди всего прочего, означало и возможность продвижения на западный рынок отечественной кинематографической продукции, что, разумеется, также влияло на содержание киносценариев.

Третий этап определяется внешнеполитической обстановкой последних лет, которая внесла существенные коррективы в патриотический дискурс: образ врага в фильмах о военных действиях, которые ведет Россия сегодня, отчетливо сместился вовне, а образ самой России, ее армии, добровольцев, ополченцев неуклонно романтизируется. Можно лишь предполагать, учитывая неоднозначную позицию российского творческого сообщества, какие интерпретации обретет военный и в целом патриотический

нарратив в отечественном кино после окончания СВО, когда (и, если) цензурные ограничения более не будут действовать. Вместе с тем нам представляется, что противостояние России и Запада будет иметь место еще долго, а потому и в российском кинематографе будет и далее востребован патриотический нарратив в традиционном варианте, где «свой» герой отстаивает интересы народа, идеалы добра и справедливости в борьбе с нехорошими «чужими».

Литература

- Амирджанов, В. (2022). Драпеко предложила удивить мир российским киногероем. *Cinema.pravda.ru: официальный сайт*. URL: https://cinema.pravda.ru/1674864-drapeko_kinogeroi/?ysclid=mjsbu0i5z1798634262 (дата обращения: 08.01.2026).
- Артамонова, М. В., & Соколова, М. Е. (2023). Герои, антигерои современной российской молодежи. *Общество: социология, психология, педагогика*, 11(115), 17–22. <https://doi.org/10.24158/spp.2023.11.1>
- Бугаева, Л. Д. (2022). Советское прошлое на постсоветском телеэкране. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение*, 12(2), 243–258. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2022.202>
- Васюнов, М. (2024, 14 марта). Режиссер Илья Казанков: почему нам нужен «Позывной "пассажир"»: интервью. *Российская газета: официальный сайт*. URL: <https://rg.ru/2024/03/13/rezhisser-ilia-kazankov-pochemu-nam-nuzhen-pozyvnoj-passazhir.html> (дата обращения: 08.01.2026).
- Визгалова, Е. (2025, 31 марта). Не дави улыбу: «Злой город» – патриотический блокбастер Константина Буслова. *Кино-Театр.РУ: официальный сайт*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/tv/7769/?ysclid=mor9pv8k0945527444> (дата обращения: 08.01.2026).
- Генерал Борис Громов: фильм Лунгина «Братство» – это пропаганда русофобии и терроризма. Обращение к министру культуры В. Р. Мединскому. (2019). *Whatisgood.ru: сайт*. URL: <https://whatisgood.ru/tv/films/bratstvo-eto-propaganda-rusofobii-i-terrorizma/> (дата обращения: 08.01.2026).
- Добронравов, Н. (2001, 1 января). Герои спорта. *Поэмбук: сайт*. URL: <https://roembook.ru/poem/3097833> (дата обращения: 08.01.2026).
- Ершова, А. (2022, 13 сентября). Юбилей победы сборной СССР на олимпиаде. В США пытаются отобрать то золото уже 50 лет. *Championat.com: официальный сайт*. URL: <https://www.championat.com/basketball/article->

- 4818387-v-ssha-snova-podnyali-temu-o-nespravedlivosti-pobedy-sbornoj-sssr-na-olimpiade-1972-goda.html (дата обращения: 08.01.2026).
- Завгородний, А. (2021, 28 декабря). «Брат»: последний герой русской трагедии. *СоюзКино: официальный сайт*. URL: <https://www.soyuz.ru/articles/2820?ysclid=moraf3x2av847422212> (дата обращения: 08.01.2026).
- Кичин, В. (2013, 14 октября). Фильм Сталинград перевел тему Второй мировой в ранг мифологии. *Российская газета: официальный сайт*. URL: <https://www.rg.ru/2013/10/10/stalingrad-site.html> (дата обращения: 08.01.2026).
- Марусенков, В. В. (2025). Экранный образ Великой Отечественной войны как основная мифологема современной социокультурной парадигмы. *Вестник ВГИК*, 17(2), 8–19. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-64-2-8-19>
- Мединский, В. (2018). Мединский назвал фильм «Движение вверх» образцовым отечественным кинопродуктом. *ТАСС: официальный сайт*. URL: <https://tass.ru/opinions/4876832> (дата обращения: 08.01.2026).
- Мищенко, И.Е. (2020). Репрезентация образов армии и военного в американском массовом кинематографе 2010-х гг. *Философская мысль*, 12, 61–75. <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2020.12.34522>
- Мазур, Л. Н. (2017). Конструирование революционного мифа в советском художественном кинематографе (1917–1953 гг.). *Вестник архивиста*, 3, 168–182.
- Романов, П. В. (2021). По-братски: мужественность в постсоветском кино. *Журнал социологии и социальной антропологии*, 4 (2), 119–135.
- Сараскина, Л. И. (2024). Правда и ложь в исторических репутациях. Образ императора Николая I в отечественном кинематографе. *Художественная культура*, 2(49), 404–435. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2024-2-404-435>
- Семенов, В. Е. (2014). «Не в силе Бог, но в правде...». Комментарий к известному высказыванию Александра Невского. *Вестник Русской христианской гуманитарной академии*, 15(3), 183–189.
- Шипулин, В. О. (2021). Конструирование нации как проблема социальной теории и актуальной политической практики. *Ученые записки Новгородского государственного университета*, 2(35), 269–274. [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2021.2\(35\).269-274](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2021.2(35).269-274)
- Юдин, К. А. (2019). «Образ врага» и атмосфера «холодного противостояния» в зарубежном кинематографе 1960-х – 1970-х гг. *Диалог со временем*, 67, 178–194. <https://doi.org/10.21267/AQUILO.2019.67.30841>
- Castello Branco, P, & Ligus, M. (2023). Perspectives on Ukrainian Cinema: Constructing National Identity and Cultural Resilience. *Cinema*, 15(1), 11–13. <https://doi.org/10.34619/dbsq-ibhe>
- Martin, S. J. (2019). Imagineering empire: how Hollywood and the US national security state 'operationalize narrative'. *Media, Culture & Society*, 42(3), 398–413. <https://doi.org/10.1177/0163443719890540>

Mauro, M. (2020). Media discourse, sport and the nation: narratives and counter-narratives in the digital age. *Media, Culture & Society*, 42(6), 932–951. <https://doi.org/10.1177/0163443720902910>

References

- Amirjanov, V. (2022). Drapeko suggested surprising the world with a Russian film hero. *Cinema.pravda.ru: official website*. URL: https://cinema.pravda.ru/1674864-drapeko_kinogeroi/?ysclid=mjsbu0i5z1798634262 (accessed: 08.01.2026). (In Russian).
- Artamonova, M. V., & Sokolova, M. E. (2023). Heroes, Antiheroes of Modern Russian Youth. *Society: Sociology, Psychology, Pedagogics*, 17(115), 17–22. (In Russian). <https://doi.org/10.24158/spp.2023.11.1>
- Bugaeva, L. D. (2022). The Soviet Past on the Post-Soviet Screen. *Vestnik of Saint Petersburg University*, 12(2), 243–258. (In Russian). <https://doi.org/10.21638/spbu15.2022.202>
- Castello Branco, P., & Ligus, M. (2023). Perspectives on Ukrainian Cinema: Constructing National Identity and Cultural Resilience. *Cinema*, 15(1), 11–13. <https://doi.org/10.34619/dbsq-ibhe>
- Dobronravov, N. (2001, January 1). Heroes of Sports. *Poembook: website*. URL: <https://poembook.ru/poem/3097833> (accessed: 08.01.2026). (In Russian).
- Ershova, A. (2022, September 13). The anniversary of the USSR team's victory at the Olympics. The United States has been trying to take back that gold for 50 years. *Championat.com: official website*. URL: <https://www.championat.com/basketball/article-4818387-v-ssha-snova-podnyali-temu-o-nespravedlivosti-pobedy-sbornoj-sssr-na-olimpiade-1972-goda.html> (accessed on January 8, 2026). (In Russian).
- General Boris Gromov: Lungin's film "Brotherhood" is propaganda of Russophobia and terrorism. Address to Minister of Culture V. R. Medinsky. (2019). *Whatisgood.ru: website*. URL: <https://whatisgood.ru/tv/films/bratstvo-eto-propaganda-rusofobii-i-terrorizma/> (accessed: 08.01.2026). (In Russian).
- Kichin, V. (2013, October 14). The film Stalingrad elevated the theme of World War II to the level of mythology. *Rossiyskaya Gazeta: official website*. URL: <https://www.rg.ru/2013/10/10/stalingrad-site.html> (accessed: 08.01.2026). (In Russian).
- Martin, S. J. (2019). Imagineering empire: how Hollywood and the US national security state 'operationalize narrative'. *Media, Culture & Society*, 42(3), 398–413. <https://doi.org/10.1177/0163443719890540>
- Marusenkov, V. V. (2025). Cinematic Representation of the Great Patriotic War as the Main Mythologeme of the Modern Socio-Cultural Paradigm. *Vestnik VGIK*, 17(2), 8–19. (In Russian). <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-64-2-8-19>
- Mauro, M. (2020). Media discourse, sport and the nation: narratives and counter-narratives in the digital age. *Media, Culture & Society*, 42(6), 932–951. <https://doi.org/10.1177/0163443720902910>

- Mazur, L. N. (2017). Constructing a Revolutionary Myth in Soviet Feature Films (1917–1953). *Vestnik arkhivista*, 3, 168–182. (In Russian).
- Medinsky, V. (2018). Medinsky called the film "Movement Up" an exemplary domestic film product. *TASS: official website*. URL: <https://tass.ru/opinions/4876832> (accessed: 08.01.2026). (In Russian).
- Mishchenko, I. E. (2020). Representation of the images of army and military man in the U.S. mass cinematography of the 2010s. *Philosophical Thought*, 12, 61–75. (In Russian). <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2020.12.34522>
- Romanov, P. V. (2021). Brotherly: Masculinity in Post-Soviet Cinema. *Journal of Sociology and Social Anthropology*, 4 (2), 119–135. (In Russian).
- Saraskina, L. I. (2024). Truth and Untruth in Historical Reputations. The Image of the Emperor Nicholas I in Russian Cinema. *Art & Culture Studies*, 2(49), 404–435. (In Russian). <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2024-2-404-435>
- Semenkov, V. E. (2014). "God is not in force, but in truth...". Comment to one well-known saying of Alexander Nevsky. *Journal of the Russian Christian Academy for the Humanities*, 15(3), 183–189. (In Russian).
- Shipulin, V. O. (2021). Constructivist idea of the nation and the prospects for nation-building in modern political practice. *Memoirs of NovSU*, 2(35), 269–274. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2021.2\(35\).269-274](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2021.2(35).269-274)
- Vasyunov, M. (2024, March 14). Director Ilya Kazankov: Why We Need the Call Sign "Passenger": An Interview. *Rossiyskaya Gazeta: official website*. URL: <https://rg.ru/2024/03/13/rezhisser-ilia-kazankov-pochemu-nam-nuzhen-pozyvnoj-passazhir.html> (accessed: 08.01.2026). (In Russian).
- Vizgalova, E. (2025, March 31). Don't force a smile: "Evil City" is a patriotic blockbuster by Konstantin Buslov. *Kino-Teatr.RU: official website*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/tv/7769/?ysclid=mor9pv8k0945527444> (accessed: 08.01.2026). (In Russian).
- Yudin, K. A. (2019). "The Image of the Enemy" and the Atmosphere of the "Cold Standoff" in Foreign Cinema of the 1960s and 1970s. *Dialogue with Time*, 67, 178–194. (In Russian). <https://doi.org/10.21267/AQUILO.2019.67.30841>
- Zavgorodniy, A. (2021, December 28). "Brother": The Last Hero of a Russian Tragedy. *SoyuzKino: Official website*. URL: <https://www.soyuz.ru/articles/2820?ysclid=moraf3x2av847422212> (accessed: 08.01.2026). (In Russian).

Поступила в редакцию / Received 10.12.2025

Поступала после рецензирования / Revised 24.03.2026

Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторе / About the author

Шипулин Всеволод Олегович – кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры философии и социологии. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, 41).
ORCID: 0000-0002-8921-3752, Vsevolod.Shipulin@novsu.ru

Shipulin Vsevolod Olegovich – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of Department of Philosophy, Cultural Studies and Sociology, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, B. St. Petersburg str., Veliky Novgorod, 173003, Russia).

ORCID: 0000-0002-8921-3752, Vsevolod.Shipulin@novsu.ru

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The author declares that there is no conflict of interest.



ДЕЛО ВКУСА: впечатления коносьера

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-127-162](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-127-162)

5.10.1. Теория и история культуры, искусства
УДК 663.25:629.78:82-1(477.75)



ЗВЕЗДЫ В БОКАЛАХ: МИФОПОЭТИКА ВИНА В ТОПОСЕ МЛЕЧНОГО ПУТИ И «КРЫМСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ»



Олег Шевченко,
Крымский федеральный
университет
им. 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

Аннотация. Статья посвящена мифопоэтическому исследованию возможности введения в философско-культурологический дискурс крымского виноделия символов вселенской пространственной топологии: «Космос», «Галактика», «Звезда». С технологической точки зрения современное человечество вплотную подошло к созданию всей цепочки производства вина на МКС: от выращивания винограда на орбите, до его выдержки в специализированных емкостях. Ставится вопрос о создании линейки мифопоэтических структур, способных пробудить у массового потребителя устойчивый интерес к «космическим винам». Исследовав предложения ряда крымских виноделов, автор сконцентрировал свою аналитику на трех производителях у которых «галактическая» тема представлена наиболее явно и системно: Валерий Захарьин, Yailya Winery, Le K2. Делается вывод о том, что символический легендарииум всех анализируемых вин сконцентрирован, в первую очередь, на органолептике, где те или иные космические тела символизируют цвет и насыщенность вина, лишь иногда отсылая ко вкусу, но почти никогда

к аромату. Богатые возможности терруаров крымского ландшафта, которые легко связать с космической тематикой в принципе игнорируются. Современные крымские виноделы не используют органолептические факты вина и космические сюжеты. Так, помещая на этикетку фотографии галактик, они не связывают «светлые галактики» с белыми винами, «розовые галактики» с линейкой оранжей и т. п. Выбор образов достаточно произволен, не говоря уже об отсутствии системной связи названия помещенного на этикетку звездного скопления с общей идеей и философией конкретной марки вина. Поэтому вино как спутник человеческой цивилизации и культуры рано или поздно неизбежно выйдет в Космос и наибольшие дивиденды от этого получают производители, заранее разработавшие стратегии развития с учетом новых рынков, связанных с дальними космическими перелетами и поселениями людей на небесных телах солнечной системы.

Ключевые слова: космос, вино, мифопоэтика вина, философия вина, эстетика вина, футурология вина, Валерий Захарьин, Yaiyla Winery, Le K2

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования статьи:

Шевченко, О. К. (2026). Звезды в бокалах: мифопоэтика вина в топосе Млечного Пути и «крымская вселенная». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 127–162. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-127-162](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-127-162)

STARS IN GLASSES: WINE MYTHOPOETICS IN THE MILKY WAY TOPO AND THE CRIMEAN UNIVERSE

Abstract. This article explores the mythopoetic potential of introducing symbols of cosmic spatial topology—such as "Space," "Galaxy," and "Star"—into the philosophical and cultural discourse of Crimean winemaking. It is stated that, from a technological standpoint, modern humanity is close to creating a complete wine production chain on the ISS: from growing grapes in orbit to aging them in specialized tanks. Therefore, the question arises of creating a range of mythopoetic structures capable of arousing sustained interest in "space wines" among the general consumer. Having examined the offerings of several Crimean winemakers, the author focuses his analysis on three producers whose "galactic" theme is most explicit and systematic: Valery Zakharyin, Yaiyla Winery, and Le K2. It is concluded that the symbolic legendarium of all the analyzed wines is focused primarily on organoleptics, where various celestial bodies symbolize the color and richness of the wine, occasionally alluding to taste, but almost never to aroma. The rich terroirs of the Crimean landscape, which can easily be linked to cosmic themes, are essentially ignored. Unfortunately, modern Crimean winemakers fail to utilize the organoleptic properties of wine and cosmic themes. For example, when placing photographs of galaxies on labels, they fail to connect "light galaxies" with white wines, "pink galaxies" with orange wines, and so on. The choice of imagery is quite arbitrary, not to mention the lack of a systematic connection between the name of the star cluster featured on the label and the overall concept and philosophy of a particular wine brand. Two paths for expanding the "cosmic theme" in winemaking are proposed. The first is technocratic. The creation

of unique bottles aims to establish and promote a clear, logical connection between the wine's color and the color of a specific galaxy, as well as a direct link between the name of a stellar body and the classic legendarium of a winery's terroir or grape variety. The second approach is archaic-poetic. It involves the creation of artificial myths, following the example of Plato, interwoven with poetic narratives. The practice of inviting artists or science fiction writers to wineries to create their works, inspired by the possibilities of a particular terroir, is being introduced. This will allow for the creation of original lines of unique, signature wines aimed at target audiences consisting of individual fans or their communities: from rock bands to specific science fiction writers. The author concludes that wine, as a companion of human civilization and culture, will sooner or later inevitably enter space, and the greatest dividends from this will accrue to producers who have developed development strategies in advance that take into account new markets associated with deep space travel and human settlements on celestial bodies in the solar system.

Keywords: space, wine, wine mythopoetics, wine philosophy, wine aesthetics, wine futurology, Valery Zakharyin, Yaiyla Winery, Le K2

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation:

Shevchenko, O. K. (2026). Stars in glasses: wine mythopoetics in the Milky Way topo and the crimean universe. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 127–162. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-127-162](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-127-162)

Взгляд на виноделие из Сверхскопления Ланиакея: крымский ракурс



Ил. 1. Создана российской нейросетью GigaChat, разработанной в рамках экосистемы «Сбера», по промпту автора статьи: «Галактика в бокале в стиле сюрреализма».

«Гляжу на звезды слезы сквозь,
Они дробятся, жгутся, тонут
О виноградье скользкое! О гроздь
Альдебаранов красных и соленых.
Глаза протравлены – и вот
репейником кольнув Юпитер
горячий, из-под века вытек
и раздробленную слезою
слепой забрызган небосвод»
[Шварц, 2026].

Наша планета – это небесное тело, открытое всем космическим явлениям. А раз вино – это продукт Земли и Солнца (звезда типа G (жёлтый карлик) и подкласса 2V), то оно, как минимум, является продуктом взаимодействия космических энергий. А, как максимум, в рамках мифопоэтики христианства, вино выступает символом вечной жизни, а, значит, вмещает в себя всю бесконечность Вселенной, ибо что это за вечность, которая не в состоянии освоить бесконечности?..

Почему до сих пор мы мыслим о вине мы столь приземленно? Причем концепт «приземленно» стоит понимать не просто как синоним слов «примитивно», «житейски», «обывательски», но и в прямом его смысле, в связи с коннотациями относительно существительного «Земля». Вино – это продукт специфического Солнца и Земли (терруара). Так гласит универсальное определение архэ вина. Исходя из этого канона ученые даже пытаются спрогнозировать вкус вина будущего, но при этом остаются исключительно приземленными исследователями [Слаще, крепче и севернее: как изменятся вина из-за глобального потепления, 2024]. Даже климат понимается как явление планеты Земля, даже Солнце вместо его комплексного восприятия как звезды, оценивается в некотором количестве тепла и света, проникающего сквозь атмосферу опять-таки планеты Земля.

В то же самое время, еще на заре двадцатого века русские философы-космисты подчеркивали, что Земля есть не закапсулированная в себе реальность, а открытая система [Циолковский, 2019; Федоров, 2025]. Научно это было суммировано В. И. Вернадским в его концепции о взаимосвязи биосферы с Космосом [Вернадский, 2002]. В настоящее время эта тематика продолжает оставаться крайне актуальной и развивается,

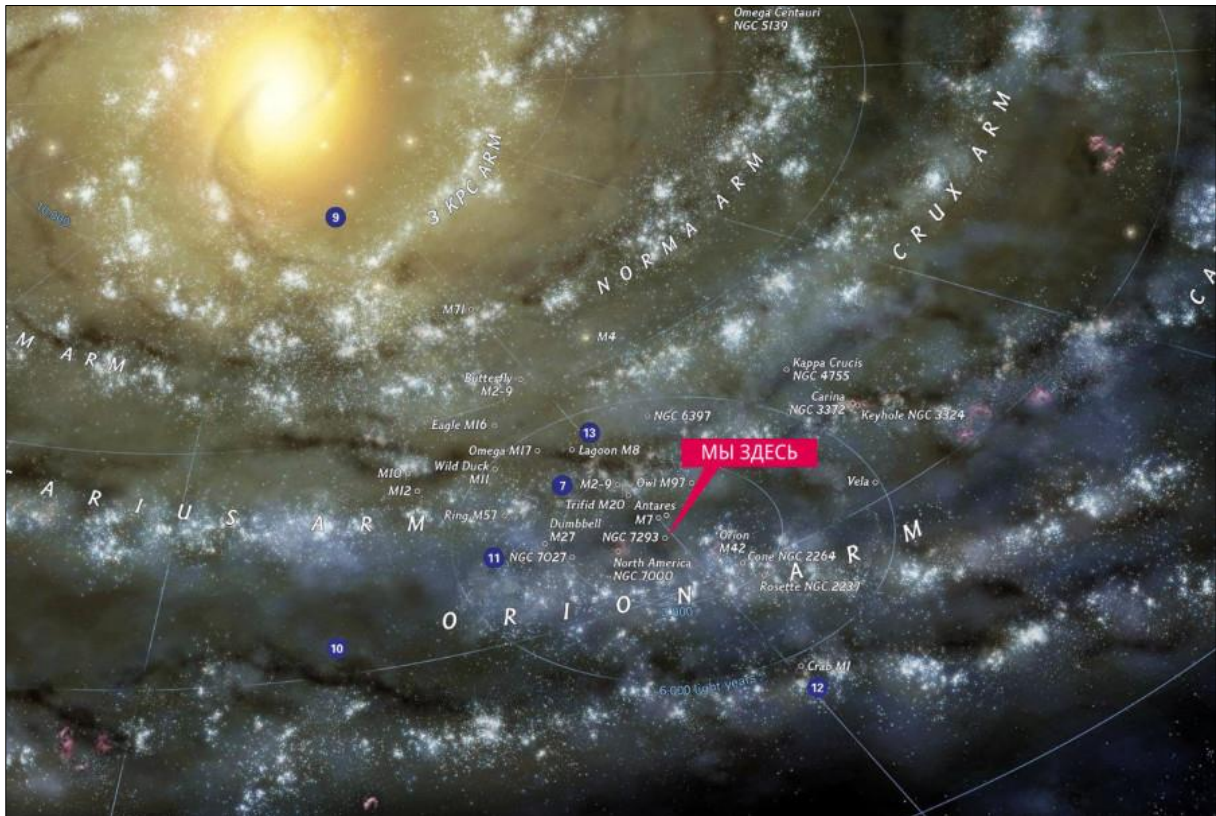
по крайней мере, в философии, достаточно динамично [Гачева, 2023]. Но не только философов интересует открытость Земли Космосу. Об этом говорят и в рамках этики [Свиридова, 2025], и в религиозной антропологии [Борисов, 2023], и в идеологическом противостоянии [Пряхин, 2025], формируются даже вполне смелые, хотя и порой не слишком респектабельно-академические концепции [Дубов, 2023].

Одним словом, в двадцать первом веке считать, что мы живем на поверхности Земли и ограничивать свое мышление только этим выглядит совсем уж архаично. Небосвод совсем не у нас над головой, а под нами – совсем не земная поверхность. В общем-то можно с изрядной долей уверенности утверждать, что мы живем на небе, а небо находится вокруг нас. Ибо, наш адрес (если следовать ныне действующим нормам Роспочты), выглядит следующим образом: Планета Земля, Солнечная Система, Внутренний спиральный рукав Ориона, спиральная галактика с перемычкой «Млечный Путь», Местная группа галактик, Сверхскопление Девы (расстояние от центра 54 млн. лет), Сверхскопление Ланиакея. И это – совершеннейший научный факт, который сегодня не может подвергнуть сомнению ни один разумный человек (ил. 2).

Следовательно, оперировать исключительно «земными» понятиями мы можем лишь изначально оговаривая узкий интервал сверхограничений, который мы сами же на себя и накладываем в рамках того или иного исследования.

Так и в рамках мифосимволической разработки темы вина мы должны отдавать себе отчет в одной крайне неприятной вещи:

интеллектуально, эстетически, сугубо технически мы до сих пор не живем в космическую эру, мы все еще продолжаем по инерции мыслить, как представители эпохи индустриального общества, где введение робототехники в производство казалось невероятным событием [Старейший винзавод Крыма «захватили» роботы, 2020].



Ил. 2. Наш адрес не дом и не улица, наш адрес: Галактика Млечный путь, спиральный рукав Ориона. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://evan-gcrm.livejournal.com/1234347.html>

Платоновский миф о пещере очень хорошо иллюстрирует нашу повседневность, мы убеждены, что живем только в каком-то городе или какой-то стране, забывая, что Земля как космическое тело несетя по просторам Галактики со страшной силой и в этом смысле все мы – неотъемлемая часть эпических космических событий. Мы – «граждане» не просто Земли или Солнечной системы, но и Галактики «Млечный Путь». Вероятно, людям пришла пора уже покинуть колыбельку с названием «Земля» и если не сделать первый шаг за порог дома, то хотя бы попытаться выглянуть в окошко?..

Разумеется, технически мы не можем сколь ни будь регулярно посещать даже ближайшее к нам небесное тело – Луну, но ничто не мешает нам ставить определенные ориентиры или формировать определенную эстетику направленности мысли. Хотя и с техническими возможностями звездного виноделия все обстоит далеко не так просто и очевидно, как это может показать на не искушенный взгляд.

Виноделие в Солнечной системе: практическая плоскость

На протяжении нескольких десятилетий очень робко, крайне несистемно, вне одного исследовательского плана, но все-таки проходят исследования об инкорпорации виноделия в практику космических полетов (ил. 3).



Ил. 3. Пример визуализации звездной символики виноделия (Valentin Tkach на behance «GQ» magazine on Behance). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://pin.it/6MfCgU4tX>

Отрыв виноделия от земных символов и развитие символов звездных может идти по нескольким линиям. Одна из них – создание техно-легенд, техно-мифов подобных «Сказкам роботов» Станислава Лема. Это может и должна быть эстетика модерна с концентрированными узлами на мощи, пламени, эстетике ракетостроения, отрыва от земного притяжения. Возможен и более «мягкий», экологический подход. Например: виноделие не на «пыльном шарике», а в хрустальной чистоте открытого Космоса. В любом случае необходимо выводить винодельческий контент за пределы избитых и опреснивших норм «ветра», «земли», «солнечного света» в область реалий космической антропологии: «звезда», «луна», «галактика» и т. п.

В настоящий момент вино признается алкоголем и как таковое негативно влияет на жизнь космонавтов. Медико-биологические форматы возможности позитивного влияния вина на космонавтов рассматриваются исключительно в негативном ключе. Выдвигаются многочисленные аспекты вредного воздействия вина: от вреда аппаратуре от спиртовых паров до опьянения, которое приводит к существенному замедлению скорости реакции. Вызывает подозрение не столько сами по себе факты вреда, сколько упорное и системное нежелание вывить и учитывать положительные факты (например, ритуальные и эстетические положительные стороны употребления вина в стрессовой ситуации, – о чем говорится достаточно маргинально и не внятно). Пожалуй, наиболее серьезно прорвать завесу молчания и инферальные негативы о вине в космосе смогли лишь французы. Дизайнер Октав де Голль, который является потомком Шарля де Голля, создал бутылку для шампанского, которое можно

употреблять на орбите без вреда оборудованию, нивелируя вопросы нулевой гравитации и т. п. [Во Франции создали бутылку шампанского для космических туристов, 2018] (ил. 4).



Ил. 4. Реально существующая бутылка для шампанского разработанная Октавом де Голлем для шампанского Mumm Cordon Rouge Stellar. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/IVPAE>

Это серьезный, стратегический шаг в развитии не только собственно виноделия, но и человеческой культуры в целом. Важным ходом в развитии космической мифопоэтики вина является разработка особых высокотехнологических сосудов вина. Глина, стекло или пластик – это реалии традиционной или индустриальной эр. Новый космический век требует новых решений. Это – сталь, но, возможно, и новые уникальные сплавы. Сложная конструкция пробки, особые инструменты далекие от классического штопора для открытия вина. С этим могут и должны быть связаны новые застольные ритуалы. Очевидно, что технологическая работа не может быть ориентирована на наше «сейчас», а будет являть собой смысловой прыжок в будущее: бары на Луне, рюмочные на Марсе, вечеринки с шампанским у кольца Сатурна, тихие новогодние

посиделки в космическом корабле отправляющимся на орбиту Плутона.

Следует особо оговориться, что это весьма сложная технологическая конструкция, поскольку в

«космосе и, следовательно, в отсутствии гравитации газообразные жидкости ведут себя иначе, оказывая влияние на давление внутри бутылки, что требует специальных материалов и спецификаций укупорки.

Предохраняет игристое вино крепкое устройство из нержавеющей стали, идентичное тому, что находится на чанах, расположенных на производстве Мумм, в Реймсе. Механизм взаимодействует исключительно со стеклом и сталью, обеспечивая невинность напитка.

Алюминиевая “кожа” гарантирует двойную безопасность бутылки. В верхней части расположено длинное горлышко, увенчанное пробкой. Мюзле заменили кольцом, которое удерживает пробку и блокирует инновационный секретный механизм бутылки. “Космическая емкость” из нержавеющей стали представлена в виде классической и всеми любимой бутылки шампанского с минимальной гравировкой. Над “плечиками бутылки” (скошенной частью) расположен “золотой чокер”» [Шампанское Mumm Cordon Rouge Stellar в корпусе из авиационного алюминия, 2024].

Также было создано специальное шампанское Mumm Cordon Rouge Stellar, которое предназначено именно для употребления в невесомости, с учетом всех необходимых физических и химических ограничений для этого напитка в условиях орбитальной станции [Климова, 2022] (ил. 5).

В течении последних десятилетий проводились эксперименты с тихими винами по влиянию на них особых условий космических полетов. В качестве примера сошлемся на эксперимент под названием «Mission W», который провела фирма Space Cargo Unlimited:

«В 2019 году они отправили на МКС 12 бутылок бордосского вина Château Pétrus 2000 года. Вино провело на станции 14 месяцев



Ил. 5. Дегустация особого шампанского Mumm Cordon Rouge Stellar, специально созданного для употребления на МКС. Этот эксперимент состоялся в специальном самолете, обеспечивающим состояние невесомости. Результаты оказались положительными: технологические расчеты состава шампанского специальной бутылки подтвердились. Этот напиток можно безопасно употреблять на МКС. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.su/oobus>



Ил. 6. Вино Château Pétrus 2000 года, которое 14 месяцев было на околоземной орбите в рамках научного эксперимента. Рядом представлен высокотехнологический футляр, обеспечивший сохранность вина во время многочисленных перегрузок, связанных с транспортировкой сосуда на орбиту. Наибольший интерес вызвала органолептика вина. Оказалось, что старение вина в космических условиях дает принципиально иной результат, чем на Земле. Это открывает безбрежные перспективы для создания новых марок вина, даже из уже хорошо известных сортов винограда.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://prokosmos.ru/2025/06/21/in-vino-veritas-zachem-na-orbitu-otpravlyali-vino>

и вернулось на Землю для дегустации. Вердикт профессиональных сомелье? «Космическое» вино состарилось иначе. Оно имело более мягкие танины и цвет на 1-2 оттенка моложе своего «земного» брата. Учёные считают, что виновата микрогравитация, замедляющая химические реакции окисления» [Снег, 2025] (ил. 6).

В сентябре 2016 года состоялся оригинальный эксперимент в Поднебесной. Суть его состояла в том, что

«в рамках программы космической селекции китайские учёные и виноделы запустили на орбиту пакет с виноградными лозами популярных сортов: Каберне Совиньон, Мерло и Пино-нуар. Несколько саженцев отправились на борту космической лаборатории «Тяньгун-2», выведенной на орбиту как раз незадолго до этого эксперимента. Задача была практической: добиться мутаций, которые помогут этим сортам лучше расти в суровом климате некоторых регионов Китая» [Житова, 2025].

По-иному к решению этой проблемы подошли французы:

«на МКС было отправлено 320 лоз, чтобы проверить влияние микрогравитации на их развитие. Растения винограда провели на МКС 10 месяцев, а затем были вновь высажены через несколько дней после возвращения на Землю. Было замечено, что они дали визуально заметные бутоны, которые созрели раньше, чем виноградные лозы, оставшиеся на Земле в аналогичных условиях. Дальнейшие эксперименты над виноградом все еще продолжаются – не исключено, что скоро в продажу поступят первые бутылки раритетного вина «космической выдержки» [Макаров, 2021].

Любопытный эксперимент, непосредственно связанный с вином, поставили американцы.

«В феврале 2021 года к МКС отправился небольшой контейнер с виноградным соком, предназначенным для брожения прямо на орбите. Этот проект организовала калифорнийская винодельня Michael David Winery в сотрудничестве с консалтингово-технологической компанией Common Sense Solutions. Отправка была

осуществлена на грузовике Cygnus CRS-15 компании Northrop Grumman в рамках очередной миссии снабжения NASA.

В итоге на борт МКС доставили четыре герметичных образца объемом по 70 мл, содержащие нестерилизованный виноградный сок калифорнийского сорта Лоди Каберне Совиньон с естественными дрожжами. Иными словами, емкости представляли собой бродильный чан в миниатюре, где процесс алкогольной ферментации должен был идти сам собой. Астронавты непосредственно участвовали в этом уникальном эксперименте: по заданному графику они аккуратно отбирали из каждой емкости пробы бродящего сока с помощью шприца и помещали их в морозильник станции. Это позволяло «законсервировать» ключевые стадии брожения для их последующего анализа. Параллельно на Земле, в лаборатории, шел идентичный процесс: такой же сок бродил при тех же температурных условиях в контролируемой среде. Ученые тщательно синхронизировали оба опыта, чтобы разница была только в гравитации. Спустя ~3,5 месяца, в июле 2021 года, замороженные космические образцы возвратились на Землю на корабле Dragon CRS-22 компании SpaceX.

<...> Первые результаты показали, что процесс брожения в невесомости в принципе возможен и протекает сравнимо с земным. Это дает зеленый свет космическим биотехнологиям» [Житова, 2025] (ил. 7).



Ил. 7. На фотографии представлены образцы виноградных чубуков, вернувшихся из Космоса и проходящих обследование в условиях земной лаборатории. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://dzen.ru/a/YrRthfmFhSAIE4mA>

Масштабный ботанический эксперимент на МКС в феврале 2021 года. Учеными были изучены возможности выращивания винограда на орбите. Чубуки были упакованы в специально разработанные кассеты, состоящие из отдельных секций и максимально оберегающие виноград во время экстремальных условий космических полетов. Сейчас продумывается технология полного цикла виноделия в условиях МКС: чубуки, виноградная плантация, сбор винограда, выдавливание сока, брожение, фасовка вина для окончательного созревания в герметичные емкости, фасовка в бутылки. Уже видны перспективы получения вина, полностью созданного в условиях невесомости на борту МКС.

Не остались в стороне и диетологи. Итальянским космическим агентством представлен проект Елены Лучиани из Университета Кампус Био-Медико ди Рома: вино в капсулах [Исследовательский проект: вино в виде капсул для космонавтов, 2024]. Также ими была обоснована необходимость введения в рацион космонавтов такого продукта как вино. При этом, специалисты ориентировались как на химический состав напитка, так и на психологические аспекты, связанные с эмоциональной разгрузкой от дегустации, создания формата земной культуры в условиях долгих перелетов в космическом пространстве.

Эти и другие примеры показывают, что уже сегодня, даже с имеющимся уровнем знаний и технологий, вполне технически возможно создание полного цикла виноделия в условиях как минимум МКС. Также более чем реальна выдержка вина в условиях МКС. Этот факт имеет как несомненную органолептическую ценность для культуры вина, так и свидетельствует о серьезных научных прорывах в понимании многих биохимических процессов, связанных с виноделием. Интересные перспективы открываются также и в плане диетологических исследований, связанных

с комплексным воздействием вина на человека: от сугубо химических до культурно-эстетических. Вопрос лишь в долговременной и многолетней работе специализированной лаборатории, например Института вина «Магарач» на околоземной орбите (ил. 8).



Ил. 8. Иллюстрация создана российской нейросетью GigaChat, разработанной в рамках экосистемы «Сбера», по промпту автора статьи: «В стиле импрессионизма: космонавт пьет вино из лунного света».

Вино в космосе может и должно использоваться как очень мощный, натуральный антидепрессант. В замкнутых условиях «стальной коробки», несущейся в космическом пространстве, вино способно создать насыщенную теплом обстановку перед сном или во время праздников. Многочисленные ритуалы, связанные с вином как символом счастья, радости, благополучия и добра присутствуют в культурах большинства наций, отправляющих своих космонавтов на орбиту Земли. В этом смысле вино, как элемент «космического пайка» выходит далеко за пределы медико-биологических факторов и располагается в области индивидуальной и коллективной психологии, культуры и эстетики, ритуалистики и легендарности, вне которых не мыслимо длительное существование человека. Представляется, что философская антропология может получить весьма интересную тему для исследования: фактор вина в деле сохранения человеческого в человеке в условиях длительных космических полетов.

Увы, но, например шесть миссий WISE по исследованию вина [Вино выдержанное в космосе, 2021] в невесомости явно не заменят постоянно действующей научной институции с серьезной, поэтапной научной работой по реализации столь впечатляющей темы, как «Вино и Космос». На наш взгляд, это связано с, увы, пока еще слишком «приземленным» мировоззрением работников винодельческой отрасли и ценителей вина. Однако, представляется, что именно последние, кстати, могли бы сформировать устойчивый спрос на космическое вино, запустив процессы маркетингового сопровождения этого спроса и, прежде всего в научной сфере, например, организовав соответствующие клубы или международное общественное движение. Однако подобного рода социально-культурный интерес не рождается на пустом месте. А вне серьезной мифопоэтической проработки образов, связывающих Космос и Вино, он и вообще вряд ли возможен. Общество просто необходимо «разогреть» целым

рядом ярких кампаний, как это произошло, накануне космического рывка человечества в первой половине XX века.

**Рецепт крымской яйлы:
мегапарсек звездопада Персеид
на бокальчик Таврического Рислинга**

*«Уже заметна воздуха прохлада,
И убыль дня, и ночи рост.
Уже настало время винограда
И время падающих звёзд» [Инбер, 2020].*

Современные крымские виноделы очень робко, далеко не всегда масштабно, но все-таки вводят в свою корпоративную эстетику отдельные элементы космической тематики.

Так местная винодельня Yaiyla Winery выпускает оригинальную линейку вин Cosmos. Каждая этикетка украшена каким-то «космическим» изображением: мириады звёзд, созвездия, Млечный Путь (ил. 9).



Ил. 9. Линейка вин серии «Cosmos» от крымской винодельни: «Yaiyla Winery». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/fYasq>

Дизайн бутылок подчеркивает таинственную строгостью и глубину космического пространства, а на этикетках расположены разнообразные звездные скопления. Однако такой дизайн порождает и массу вопросов: а что это за звездные массивы; имеют ли они связь с названием сорта винограда, или может их символика отражает вкус, аромат и цвет вина? Или же это просто красивые картинки и цвета вне особой связи с собственно вином и его терруаром?..

Спору нет: интересный подход и яркое решение. Только вот не совсем ясно, а причем здесь Космос? Ни названия вин, ни легенды вин, в том числе и на сайте производителя, не дают ответа на этот вопрос. Да, настоящие крымчане знают, что название фирмы содержит слово «Яйла», что означает плоская вершина крымских гор. Ночью с таких вершин открываются удивительные и необычные виды на галактику. Но не слишком ли это сложная и совсем не внятная для большинства рядовых потребителей ассоциация? Сам производитель дает такое описание своего продукта:

«Виноград сорта Кокур выращен в Бахчисарайском районе в Юго-западном Крыму. Сбор винограда 30.08.2024 вручную в небольшие ящики по 10 кг. Ферментация исключительно сулсамоек в емкостях из нержавеющей стали.

Дегустация.

Вино красивого светло-соломенного цвета. Яркий аромат цветов-медоносов с оттенками крымских фруктов. Легкотельное и питкое вино с яркой кислотностью и легкой приятной горчинкой в послевкусии» [Yaiyla Cosmos Kokur, 2024].

Показательно, что здесь мы не встречаем ни слова о Космосе, ни слова о галактике и вообще ни о чем, что так, или иначе связано со звездами. Эстетика бутылки и этикетки находится в явном и очевидном отрыве как от органолептики содержимого, так

и от фактически отсутствующей развитой миофпоэтики терруара. Хотя, например, в селе Тепловка, рядом с которым и расположены виноградники этого предприятия, есть улица Космонавтов. Но, даже этот, крайне показательный факт никак не обыгран в легендариуме линейки Kosmos (ил. 10).



Ил. 10. Это бутылка из серии «Kosmos» от крымской винодельни: «Yaiyla Winery». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://yaiyla.ru/product/yaiyla-cosmos-kokur-2024/>

Марка вина: «Кокур». Это легкое вино, светлое вино с оттенками фруктов, но при чем здесь космос – совершенно не ясно. Определить звездное скопление на этикетке, чтобы уяснить символику связи между его названием и вином мы так и не смогли. Кроме того, темные тона этикетки намекают на красные вина и довольно неожиданно увидеть скрывающееся за ней белое вино. Не лучше ли было разместить на этикетке для белого вина что-либо из «светлых галактик», например, Галактику Водоворот (M51, NGC 5194), что гораздо больше подходило бы к идее белого вина...

Почти все винные бутылки этой линейки выполнены в строгой черной манере, что сразу же бросается в глаза

Единственное исключение составляет вино Cosmos White Blush 2023. С чем связано подобное цветовое оформление, а также, какое отношение имеет розовый цвет и характер изображенного на этикетке космического объекта – совершенно не понятно (ил. 11).



Ил. 11. Бутылка из серии Cosmos White Blush 2023. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://yaiyla.ru/product/cosmos-white-blush-2023-2/>

На своем сайте винодел так презентует такое вино:

«Этот розовый оранж посвящен 10-летию винодельни Yaiyla. Виноград сорта Кокур Блан выращен в Судакской долине в Юго-восточном Крыму. Ручной сбор 27.09.2023 в небольшие ящики по 10 кг. Виноград полностью прошел гребнеотделение и ферментировался в 5-кубовой емкости из нержавеющей стали в течение 25 дней. Уникальность технологии состоит в том, что этот розовый оранж произведен из белого сорта Кокур, путем непродолжительной мацерации на отпрессованной мезге от Каберне Совиньона. Выдержка в старых 500-литровых французских бочках в течение 6 месяцев. Дегустация. Вино насыщенного розового цвета, который в зависимости от освещения может переходить в легкий красный, напоминающий легкоокрашенный Кларет. В аромате – яркий тон барбариса с оттенками земляники и малинового пломбира. Вино легкотельное и питкое с мягкими едва ощутимыми танинами. Приятная кислотность и отличный баланс» [Cosmos White Blush, 2023].

И все-таки... Абсолютно не понятно, почему только эта бутылка из серии не черная. Неясен и рисунок на этикетке: галактика – не галактика, визуальная абстракция, или реально существующее звездное облако... И если производитель хотел

подчеркнуть именно розовую цветовую гамму, то для этикетки можно было бы выбрать так называемые «розовые галактики»: Мессье 81 (M81), NGC 4700, Хольмберг II или Чжулонг.

Технически было бы понятным, если бы далекие галактики соответствовали бы некоему винодельческому смелому эксперименту и продавались в черных как ночь бутылках, а мягкие, родные вина, изготавливаемые по классической технологии, представляли бы покупателю в нежных, теплых тонах и с этикеткой нашего Солнца и Солнечной системы. Но, в любом случае, крайне необходима первоначальная привязка к терруару и уже последующий выход из него непосредственно в космическую тематику. Иными словами, как связана винодельня и принадлежащий ей терруар с идеей Космоса?..

Это вполне могла бы быть искусственно сформированная легенда. Для создания которой, владельцам винодельни, например, стоило бы пригласить к себе видного писателя-фантаста для создания космического романа, а уж потом вывести этот факт в эстетику номенклатуры выпускаемых вин. Подобным «фактом» могла бы стать и бытующая легенда, скажем о том, что советский первопроходец космоса Юрий Гагарин останавливался на ночевку в местах, связанных с винодельней. Вариантов может быть достаточно много.

Винный вальс Луны и Солнца

*«Вместе солнцу с луною подобен твой лик,
Цвет рубина от губ твоих дивных возник,
Здесь фиалку лелеет сад этого лика
И живую воду поит каждый миг» [Хайям, 2026].*

Второй крымский производитель вина, вводящий космическую тематику – это Севастопольский проект Le K2.

Эта винодельня исходно чувствительна к символам, так в ее названии зашифровано одновременно и название страны – «Франция» (где, собственно, и проходила обучение основатель винодельческого хозяйства), и обозначение одной из самых трудно-покоряемых вершин планеты Земля, что в целом дает очень много топохронных смыслов пути крымского виноделия.

Указанное выше предприятие создало очень любопытный парный продукт: «На свету» (ил. 12) и «В тени».



Ил. 12. Бутылка вина под чарующим названием: «На свету». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lek2winery.ru/white/tproduct/111890906882-na-svetu>

Строгая, четкая классичность. Резкий, контрастный переход фона в, собственно, черно-желтый рисунок, который смягчается стилизацией траектории полета Земли вокруг Солнца. Но, увы... Это – не космос, а скорее средство подчеркнуть легкость напитка, его солнечность. Винодел сугубо земной человек, для которого нет небесного тела: звезды по имени Солнце, а есть только тепло солнечного цвета. Это вино не для рывка в мифопоэтику галактики, а мягкое погружение в мифопоэтику архаичного прошлого, когда солнце было просто теплом, а не потоком сконцентрированной энергии посредством термоядерного синтеза.

Для понимания философии производителя дословно приведем его вариант презентации этого вина: «На свету» – вино

которое состоит на 100% из классического Совиньон блана. Оно легкое изысканное, вот как подает легенду производитель:

«Радость жизни от любимого дела знаменуется светом солнца.

Одновременно совиньон блан – это очень популярный сорт, который всегда «на свету».

Совиньон Блан Le K2 вошел в пятерку лучших летних российских Совиньонов по версии главного сомелье России, – президент Союза сомелье и экспертов России Артур Саркисян дал рекомендации по выбору вина для жаркого лета.

*Наш Совиньон Блан придерживается классического Луарского стиля. Это освежающее элегантное вино с хорошей кислотностью во вкусе и нотами тропических фруктов. Он утонченный, минеральный и хрустящий. Тона смородинового листа, грейпфрута, ананаса, маракуйи и дыни прекрасно сочетаются в нем с легко уловимым *Piri de Chat* и нотами автолиза от выдержки на осадке.*

Семь месяцев мы выдерживали его на тонком дрожжевом осадке, чтобы добиться лимонно-золотистого цвета и богатой ароматики.

Солнечные лучи озаряют труд человека и освещают его путь, когда он занимается любимым делом. Совиньон Блан- один из самых популярных сортов в мире, который всегда находится «На Свету» – так он и получил своё название! Где уже Солнце закрывает Луну, даря свет всему вокруг» [На свету, 2023].

Второе вино: «В тени» (ил. 13). Это уже иная история перед нами 100 % «коломбар», на этикетке Луна, закрывает Солнце. Почему в тени? Винодел заявляет прямо:

«Недооцененный сорт, который всегда В тени» [В тени, 2022].

Две представленных выше марки вина – это наглядный пример воплощения в жизнь очень интересной идеи крайне талантливых и очень думающих творцов-виноделов, желающих и умеющих видеть особенные смыслы в своих винах. Несколько

утомляет почти магическое обращение к термину «философия»... Особенно там, где были бы гораздо уместнее термины: «концепция», «стиль», «подход»... Но, это – скорее, дань современной моде, против которой крайне сложно, да и рискованно выступить.



Ил. 13. Бутылка вина «В тени» от Le K2. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lek2winery.ru/black/tproduct/998162673602-v-teni>

Вино отвечает темной символике бутылки, обаятой густыми тенями солнечного пространства: цедра лимона, зеленое яблоко, желтая черешня, ромашка, специи, мокрые листья, грибница, минеральность, соленый камень. Необычный вкус и аромат. Это очень пряное вино способное раскрыться через мифопоэтику зрелого Космоса, густоту звездных скоплений. Оно способно удивить... На ум сразу приходит фактура галактики «Магеллановы облака». Впрочем, производитель использовал космическую тематику слишком предметно и утилитарно, в стиле XX века, говоря о статусе известности вина более, чем о космической поэзии вообще.

Да, создатели вин ввели в оборот космическую тематику: Луна и Солнце уже присутствуют в их линейке, но весь остальной Космос в итоге так и остался не затронут. Солнце и Луна выступают, скорее, как метафоры легкости и некой недоуменной, почти тенистой печали, лишь слегка оттеняя монументальный, онтологический космический миф о сотворении и созидании.

Эпическая мощь галактического тела – Солнца – показана с налетом определенных детских представлений, очень бледно и явно недостаточно. Тогда как само вино – очень мощное, со своим характером и большим потенциалом. Да и цена: около пяти тысяч рублей за бутылку ну никак не намекает на «детские развлечения». Опять-таки, как и в прошлом случае совершенно не прослежены возможности терруара, не предложено, например, создание живописи на космическую тематику. А места эти как раз предполагают хороший взгляд на звездное небо, что можно было бы запечатлеть на этикетках и представить в особой линейке вин: «Родное небо». Где «Родное» – это название поселения, а «небо» – это особый взгляд художника из терруара прямо на звезды. Как вариант можно было бы сделать несколько очень качественных фотографий звездного неба из терруара при помощи современной техники. И это уже не говоря о возможностях составления мифов и легенд о звездных лучах, зародивших жизнь на планете именно в предгорьях этой самой винодельни. Иными словами, в этом случае настоятельно требуется качественно созданная мифопоэтика. Либо в стиле модерн: телескоп, живопись, писатель-романист. Либо в стиле архаика: искусственное создание мифов и легенд, напрямую связывающих терруар с космосом.

«Сатурн» почти не виден»...
Или, что же делать, когда почти не видно Луны

*«Соловьи на кипарисах и над озером луна,
Камень черный, камень белый, много выпил я вина.
Мне сейчас бутылка пела громче сердца моего:
Мир лишь луч от лика друга, всё иное тень его!
Виночерпия влюбил я не сегодня, не вчера,*

Не вчера и не сегодня пьяный с самого утра.
<...> Мир лишь луч от лика друга, всё иное тень его!» [Гумилев, 2026].

Не остался вне темы космоса и знаменитый крымский винодел Валерий Захарьин. Он произвел серию космических бутылок, где обыграл цвет и густоту вина с космическими явлениями (ил. 14).



Ил. 14. Вино Каберне Совиньон от Валерия Захарьина. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/hryyG>

Известный винодел Крыма и мастер работы с автохтонными сортами запустил космическую тематику в серии «Крымская ночь». Очень жестко-логичная серия, с прямым и безыскусным смыслом. Чем светлее картинка, чем больше солнечного света отражает Луна, тем ярче и светлее вино. Чем больше тень на Луне, тем гуще и темнее вино. Несколько простоватая логика, лишенная всякой мифопоэтики, но зато последовательная и вполне внятно понимаемая широкими массами, так называемыми «средними» потребителями вина.

А вторая бутылка серии – это уже светлое вино! (ил. 15)



Ил. 15. Вино Валерия Захарьина серии «Крымская Ночь», марка «Совиньон». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/Vyvdm>

Идеальный баланс света и темноты, густоты и легкости, полноты и водянистости, цветочности и кислинки. Не надо обладать

способностями русского философа Николая Лосского и апологетом интуитивизма, чтобы оценить букет этого вина, лишь бросив взгляд на его этикетку. Однако вино должно возвышать и развивать человека, ведь этикетка вина – не инструкция к стиральной машинке, а произведение искусства, органическая часть винной ритуалистики. Увы, технократический подход в этой линейке вин уничтожил живые и трепетные смыслы богатейшей палитры поэтики и мифов лунно-солнечного цикла.

И совсем яркое, свежее очень светлое вино из сортов винограда Ркацители и Мускат (ил. 16).



Ил. 16. Вино Валерия Захарьина серии «Крымская Ночь», марка «Мускат». Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://valeryzaharin.com/ru/product/crimeannightmuskat>

Всепобеждающая мощь наисветлейшего Ркацители, звенящая мелодика легкости вкуса и все сметающая кислинка этого вина символизируется в слепящем блеске лунной поверхности. Право слово, само вино Ркацители должно называться лунным напитком гораздо более, чем солнечным, к последнему более подходит крымский автохтон «Кокур». Было бы интересно увидеть у Валерия Захарьина именно такой подход: платоновски-поэтический, более чем аристотелевски-астрономичный.

К сожалению, кроме органолептики уважаемый мэтр никак не пожелал связать свои вина с космосом, просто ограничившись цветом и, отчасти, вкусом напитка. Вопросы с ароматами остались за бортом авторской космической серии. По крайней мере, ни при дегустации, ни на сайте производителя никакой информации

об особой галактической мифопоэтике серии «Крымская ночь» мы обнаружить так и не смогли [Крымская ночь, 2026].

**Вместо заключения,
или немного о будущем галактических вин**

*«В бокале плещется вино,
Как звезд далеких полотно.
Искрится, манит, словно тайна,
В нем ночь безмолвная, бескрайняя.
Глоток – и вдаль душа летит,
Где мир неведомый царит...
И нет конца у тайны этой.
Из созвездий создано оно,
Вкус лунным светом озарён.
Как будто капли Млечного Пути,
В нем грезы вечные живут...»
[Мирабелла А., 2025]*

Космическая тематика крайне плодотворна и интересна для развития винодельческой линии. Более того в двадцать первом веке с ростом технологических возможностей открываются и новые перспективы развития. Но, к сожалению, современные виноделы все еще сосредотачиваются на очень простых вещах: связывая вкус и цвет с той или иной наивной символикой космического тела. На наш же взгляд, сегодня крайне необходимо куда как более решительно и дерзко увязывать терруар той или иной винодельни с тематикой Космоса. Как пример возможно создание новой поэтической и мифологической линейки, существенно расширяющей нашу органолептику: «вино из лунного света» (в тех терруарах, где есть озера, а Луна дает особый, характерный только лишь для этой местности свет), и смело экспериментировать с иллюстративным рядом (ил. 17).



Ил. 17. Создана российской нейросетью GigaChat, разработанной в рамках экосистемы «Сбера», по промпту автора статьи: «В стиле сюрреализма: в бокал вливается лунный свет и Млечный Путь».

Вино из лунного света – это очень мощный и интересный мифосимволический ход. Вполне возможно добавить мифопоэтики вина из звездного тарапана. Или сусло звездной искры. Вариаций довольно много. Ведь виноделы отчего-то грубо зациклились на одном только Солнце. Да, безусловно, Солнце оказывает важное влияние на процесс подготовки вина. А звезды и Луна? Так ли уж они незначительны? Ведь, в конце концов, виноград окутывается не только воздействием Солнца, но и н него влияют и ночные светила. Пускай с точки зрения технократичности это влияние

малозначимо, а как с точки зрения поэтики?.. Ведь тот, кто не бродил по виноградникам Крыма лунными ночами, кто не укрывался на полуострове звездным сумраком, может ли утверждать, что он видел жизни красоту? Думается, что нет... А в условиях нарастающей космической экспансии человечества уровень воздействия космических энергий, там, за пределами атмосферы Земли и вовсе будет крайне значителен, даже в чисто физическом смысле. Не стоит ли тогда прямо сейчас продумать серию мифопоэтических образов, связанных со слезой звезды в вашем бокале хрусткого и звонкого Алиготе?

Мы абсолютно уверены, что крымским винодельням обязательно нужно приглашать видных художников, чтобы они создавали картины на космические сюжеты, вдохновленные той иной местностью и открывающимися с нее видами на безбрежный Космос (ил. 18).



Ил. 18. Например, визуализация космической темы по промпту автора статьи: «Галактика в бокале в стиле сюрреализма». Иллюстрация создана российской нейросетью GigaChat, разработанной в рамках экосистемы «Сбера».

Зачастую нам очень не хватает взгляда художника, быть может, в стиле импрессионизма или, даже экспрессионизма, на удивительную связь энергии вина и энергии Космоса, образов вина и образов Космоса, ощущения полноты бытия, идущего шлейфом за винными ритуалами, и полноты бытия, непременно следующего за ритуалом любования Солнцем. А при обращении к бродячему цирку квантовых миграций, поднимаемые нами вопросы уже переходят с орбиты метафор в плоскости строгого кубизма физических закономерностей. Но только художник способен ухватить суть происходящего, придавая ему причудливую форму. Отчего бы не запустить конкурс художественных работ, на лучшую винную этикетку по теме: «Крым. Вино. Космос»?

Вино появилось в эпоху неолита и почти каждые пять лет ученые уточняют дату первого создания вина, сейчас она колеблется в пределах 10-12 тысяч лет. Вино – это спутник человеческой цивилизации и практически всех важнейших мировых культурных процессов. И, конечно, отправляясь в Космос человек только тогда почувствует Солнечную систему и Галактику Млечный путь своим домом, когда принесет на далекие и пыльные тропинки иных планет не яблочные сады, а бутылочку мягкого, ароматного, свежего, земного вина и почему бы им не будет эталонное крымское вино из винограда: «Бастардо магарчское». Да, бастард – это незаконнорожденный аристократ, в итоге ставший королем. Но, кроме того, бастардом можно, в какой-то мере считать и человека, презревшего все законы физики, оторвавшегося от своей родной планеты и ступившего ногой на поверхности иных небесных тел, принадлежащих иным звездным системам. Это будет символично и мощно! А потом, после всех этих подвигов, можно будет уже и яблоневый сад заложить... Кто же будет против?

Литература

Cosmos White Blush (2023). *Yaiyla Winery: официальный сайт винодельни*. URL: <https://yaiyla.ru/product/cosmos-white-blush-2023-2/> (дата обращения: 01.03.2026).

- Yaiyla Cosmos Kokur (2024). *Yaiyla Winery: официальный сайт винодельни*. URL: <https://yaiyla.ru/product/yaiyla-cosmos-kokur-2024/> (дата обращения: 01.03.2026).
- Борисов, А. В. (2023). Русский космизм и движение трансгуманизма в контексте философской антропологии. *Церковь. Богословие. История*, 4, 174–180.
- В тени (2022). *Le K2: официальный сайт винодельни*. URL: <https://lek2winery.ru/black/tproduct/998162673602-v-teni> (дата обращения: 01.03.2026).
- Вернадский, В. И. (2002). *Биосфера и ноосфера*. Москва: Айрис Пресс: Рольф.
- Вино выдержанное в космосе (2021): компания Space Cargo Unlimited продолжает винодельческие эксперименты на МКС. *Vino.Ru: официальный сайт*. URL: <https://vino.ru/novosti/novosti-vinnogo-mira/vino-vyderzhannoe-v-kosmose/#> (дата обращения: 01.03.2026).
- Во Франции создали бутылку шампанского для космических туристов (2018). *ТАСС: официальный сайт*. URL: <https://tass.ru/obschestvo/5558355> (дата обращения: 01.03.2026).
- Гачева, А. Г. (2023). Философия русского космизма в свете современных исследований (обзор направления «Русский космизм»). *Вопросы философии*, 7, 38–40. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-7-38-40>
- Гумилев, Н. (2026). Пьяный дервиш: стихи. *Культура.РФ: официальный сайт*. URL: <https://www.culture.ru/poems/38645/pyanyi-dervish> (дата обращения: 01.03.2026).
- Дубов, О. Л. (2023). Концептуальные основания развития идеи русского космизма на современном этапе. *Universum: общественные науки*, 1(92), 15–18.
- Житова, Д. (2025). In vino veritas: зачем на орбиту отправляли вино. *Pro Космос: официальный сайт*. URL: <https://prokosmos.ru/2025/06/21/in-vino-veritas-zachem-na-orbitu-otpravlyali-vino> (дата обращения: 01.03.2026).
- Инбер, В. (2020). «Уже заметна воздуха прохлада...»: стихи. *ВКонтакте: социальная сеть. Мировая поэзия. Литература*. URL: https://vk.com/wall-130077089_113942 (дата обращения: 01.03.2026).
- Исследовательский проект: вино в виде капсул для космонавтов (2024). *Питомник Красохиной: официальный сайт*. URL: <https://vinograd-krasohina.ru/info/news/issledovatel'skiy-proekt-vino-v-vide-kapsul-dlya-kosmonavtov/> (дата обращения: 01.03.2026).
- Климова, М. (2022). Появилось первое в мире шампанское, которое можно пить в невесомости. *НОЖ: интеллектуальный журнал о культуре и обществе: официальный сайт*. URL: <https://knife.media/space-champagne/> (дата обращения: 01.03.2026).
- Крымская ночь (2026). *Валерий Захарьин: официальный сайт*. URL: <https://valeryzaharin.com/ru/catalog/kryimskaya-noch> (дата обращения: 01.03.2026).
- Макаров, В. (2021). Бесподобный вкус: эксперты впервые попробовали вино, которое созревало в космосе. *Techinsider: официальный сайт*. URL: <https://www.techinsider.ru/science/683943-bespodobnyy-vkus->

- eksperty-vpervye-poprobovali-vino-kotoroe-sozrevalo-v-kosmose/ (дата обращения: 01.03.2026).
- Мирабелла, А. (2025). «Вино из звезд...»: стихи. *Творческое сообщество: профессиональное творческое сообщество: официальный сайт*. URL: <https://www.beesona.pro/id48392/literature/164789/> (дата обращения: 01.03.2026).
- На свету (2023). *Le K2: официальный сайт винодельни*. URL: <https://lek2winery.ru/white/tproduct/111890906882-na-svetu> (дата обращения: 01.03.2026).
- Пряхин, В. Ф. (2025). Умонастроение русского космизма в идеологическом противостоянии современности. *Вопросы политологии*, 15(9/121), 3545–3554.
- Свиридова, Е. А. (2025). Становление астросоциологии: от русского космизма до космической этики. *Социология*, 11, 277–283.
- Слаще, крепче и севернее: как изменятся вина из-за глобального потепления (2024). *РБК. Вино: официальный сайт*. URL: https://www.rbc.ru/wine/news/6686c4d39a7947ace384d45e?utm_referer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F (дата обращения: 01.03.2026).
- Снег, П. (2025). 7 фактов об алкоголе в космосе: где и как бухают астронавты. *Дзен: платформа для просмотра и создания контента. Авторский канал Паша Снег: сайт*. URL: <https://dzen.ru/a/aO0rdOKluHvdkzHa> (дата обращения: 01.03.2026).
- Старейший винзавод Крыма «захватили» роботы (2020). *РИА Новости. Крым: официальный сайт*. URL: <https://crimea.ria.ru/20200205/Stareyshiy-vinzavod-Kryma-zakhvatili-roboty---foto-1117924051.html> (дата обращения: 01.03.2026).
- Федоров, Н. Ф. (2025). *Сочинения: в 2 ч. Ч. 1: Философия общего дела*. Москва: Юрайт.
- Хайям, О. (2026). О женщине: стихи. *Омар Хайям: стихи Омара Хайяма: сайт*. URL: <https://omar-hayyam.com/stihi-o-zhenshhine/> (дата обращения: 01.03.2026).
- Циолковский, К. Э. (2019). *Космическая философия*. Москва: ОГИЗ.
- Шампанское Mumm Cordon Rouge Stellar в корпусе из авиационного алюминия. Задумано для употребления... на орбите! (2024). *WineZone: официальный сайт*. URL: <https://winezone.ru/news/shampanskoye/shampanskoe-mumm-cordon-rouge-stellar-v-korpuse-iz-aviacionnogo-alyuminiya?ysclid=moa605hib2500854399> (дата обращения: 01.03.2026).
- Шварц, Е. А. (2026). «Гляжу на звезды слезы сквозь...»: стихи. *LearnOff: сайт*. URL: <https://learnoff.com/library/shvarts-e-a-glyazhu-na-zvezdy-slezy-skvoz/> (дата обращения: 01.03.2026).

References

- Borisov, A. V. (2023). Russian Cosmism and the Transhumanist Movement in the Context of Philosophical Anthropology. *Church. Theology. History*, 4, 174–180. (In Russian).

- Cosmos White Blush (2023). *Yaiyla Winery: official website of the winery*. URL: <https://yaiyla.ru/product/cosmos-white-blush-2023-2/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Crimean Night (2026). *Valery Zakharyin: official website*. URL: <https://valeryzaharin.com/ru/catalog/kryimskaya-noch> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Dubov, O. L. (2023). Conceptual Foundations of the Development of the Idea of Russian Cosmism at the Present Stage. *Universum: Social Sciences*, 1(92), 15–18. (In Russian).
- Fyodorov, N. F. (2025). *Works: in 2 parts. Part 1: Philosophy of the Common Cause*. Moscow: Yurayt Publ. (In Russian).
- Gacheva, A. G. (2023). The Philosophy of Russian Cosmism in the Light of Modern Research (Review of the Russian Cosmism Research Area). *Voprosy Filosofii*, 7, 38–40. (In Russian). <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-7-38-40>
- Gumilev, N. (2026). The Drunken Dervish: poems. *Culture.RF: official website*. URL: <https://www.culture.ru/poems/38645/pyanyi-dervish> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- In France, a bottle of champagne was created for space tourists (2018). *TASS: official website*. URL: <https://tass.ru/obshchestvo/5558355> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- In the light (2023). *Le K2: official website of the winery*. URL: <https://lek2winery.ru/white/tproduct/111890906882-na-svetu> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- In the shadows (2022). *Le K2: official website of the winery*. URL: <https://lek2winery.ru/black/tproduct/998162673602-v-teni> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Inber, V. (2020). "The air is already cool...": poems. *Vkontakte: social network. World Poetry. Literature*. URL: https://vk.com/wall-130077089_113942 (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Khayyam, O. (2026). About a Woman: Poems. *Omar Khayyam: Poems by Omar Khayyam: website*. URL: <https://omar-hayyam.com/stihi-o-zhenshhine/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Klimova, M. (2022). The world's first champagne that can be drunk in zero gravity has been created. *NOZH: an intellectual journal about culture and society: official website*. URL: <https://knife.media/space-champagne/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Makarov, V. (2021). Unparalleled taste: Experts have tasted wine that has been ripening in space for the first time. *Techinsider: official website*. URL: <https://www.techinsider.ru/science/683943-bespodobnyy-vkus-eksperty-vpervye-poprobovali-vino-kotoroe-sozrevalo-v-kosmose/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Mirabella, A. (2025). "Wine from the Stars...": Poems. *Creative Community: Professional Creative Community: official website*. URL: <https://www.beesona.pro/id48392/literature/164789/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Mumm Cordon Rouge Stellar champagne in an aircraft-grade aluminum case. Designed for consumption... in orbit! (2024). *WineZone: official website*.

- URL: <https://winezone.ru/news/shampanskoye/shampanskoe-mumm-cordon-rouge-stellar-v-korpuse-iz-aviacionnogo-alyuminiya?ysclid=moa605hib2500854399> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Pryakhin, V. F. (2025). The mindset of Russian cosmism in the ideological confrontation of modernity. *Political Science Issues*, 15(9/121), 3545–3554. (In Russian).
- Research project: wine in the form of capsules for astronauts (2024). *Krasokhina's Nursery: official website*. URL: <https://vinograd-krasohina.ru/info/news/issledovatel'skiy-proekt-vino-v-vide-kapsul-dlya-kosmonavtov/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Schwarz, E. A. (2026). "I look at the stars through tears...": poetry. *LearnOff: website*. URL: <https://learnoff.com/library/shvarts-e-a-glyazhu-na-zvezdy-slezy-skvoz/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Snow, P. (2025). 7 facts about alcohol in space: where and how astronauts get drunk. Zen: a platform for viewing and creating content. *Pasha Snow's author channel: website*. URL: <https://dzen.ru/a/aO0rd0KluHvdkzHa> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Sviridova, E. A. (2025). The Formation of Astrosociology: From Russian Cosmism to Space Ethics. *Sociology*, 11, 277–283. (In Russian).
- Sweeter, Stronger, and More Northern: How Wines Will Change Due to Global Warming (2024). *RBC. Wine: official website*. URL: https://www.rbc.ru/wine/news/6686c4d39a7947ace384d45e?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- The oldest winery in Crimea was "taken over" by robots (2020). *RIA News. Crimea: official website*. URL: <https://crimea.ria.ru/20200205/Stareyshiy-vinzavod-Kryma-zakhvatili-roboty---foto-1117924051.html> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Tsiolkovsky, K. E. (2019). *Cosmic Philosophy*. Moscow: OGIZ Publ. (In Russian).
- Vernadsky, V. I. (2002). *Biosphere and Noosphere*. Moscow: Iris Press: Rolf Publ. (In Russian).
- Wine aged in space (2021): Space Cargo Unlimited continues its wine-making experiments on the ISS. *Vino.Ru: official website*. URL: <https://vino.ru/novosti/novosti-vinnogo-mira/vino-vyderzhannoe-v-kosmose/#> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Yaiyla Cosmos Kokur (2024). *Yaiyla Winery: official website of the winery*. URL: <https://yaiyla.ru/product/yaiyla-cosmos-kokur-2024/> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).
- Zhitova, D. (2025). In vino veritas: Why Was Wine Sent into Orbit? *Pro Cosmos: official website*. URL: <https://prokosmos.ru/2025/06/21/in-vino-veritas-zachem-na-orbitu-otpravlyali-vino> (accessed: 01.03.2026). (In Russian).

Поступила в редакцию / Received 28.12.2025
Поступала после рецензирования / Revised 24.03.2026
Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторе / About the author

Шевченко Олег Константинович – доктор философских наук, доцент, заведующий кафедрой философии. Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского (Россия, 95007, Республика Крым, Симферополь, проспект Академика Вернадского, 4).

ORCID: 0000-0002-1362-2875, skilur80@mail.ru

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

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The author declares that there is no conflict of interest.

ГОРИЗОНТЫ

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-164-215](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-164-215)

5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

УДК 778.534.9:004.92:159.961



ПСИХОДЕЛИЧЕСКАЯ¹ ВИЗУАЛЬНАЯ ОБРАЗНОСТЬ В СОВРЕМЕННЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ВИДЕОКЛИПАХ: КАК УСТРОЕН МИР, ГДЕ НА ГИТАРЕ ИГРАЮТ РЕВОЛЬВЕРОМ



Вадим Лапатин,
Ленинградский
государственный
университет
им. А. С. Пушкина
(Санкт-Петербург, Россия)

Vadim Lapatin,
Pushkin Leningrad State
University
(Saint Petersburg, Russia)

ORCID: 0009-0004-0776-4385
e-mail:

lapatin.vadim@gmail.com

Аннотация. В статье изучается психоделическая визуальная образность в музыкальных видеоклипах. Концепт «психоделия», изначально связанный с определенным классом психоактивных веществ и вызываемых ими измененных состояний сознания, изучается в качестве атрибута современной медиасферы. Применительно к предмету исследования это проявляется в виде узнаваемой визуальной эстетики. В статье прослеживаются источники формирования психоделии как широкой эстетической категории. К ним автор

¹ Психоделики включены Постановлением Правительства РФ от 30.06.1998 № 681 «Об утверждении перечня наркотических средств, психотропных веществ и их прекурсоров, подлежащих контролю в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями) в Список наркотических средств, психотропных веществ и их прекурсоров, оборот которых в Российской Федерации запрещен в соответствии с законодательством Российской Федерации и международными договорами Российской Федерации (список I). Любое упоминание психоделических агентов и практик их употребления осуществляется автором исключительно в исследовательских целях. Никакая часть этой статьи не пропагандирует и не одобряет противозаконное поведение.

относит изобразительные техники 1960-х годов, к которым прибегали кинематографисты того периода для экранного воплощения опыта психоделически измененного сознания. Сформированная тогда эстетика со временем стала узнаваемой и, утратив непосредственные ассоциации с приемом психоделиков, проникла в медиасферу, в частности в музыкальные видеоклипы. В статье обзореваются четырнадцать музыкальных видео, вышедших после 2000 года и использовавших психоделическую визуальную образность. Полученные результаты систематизируются, в итоге делается ряд теоретических обобщений в отношении того, как психоделия представлена в современной медиасфере.

Ключевые слова: психоделия, музыкальные видеоклипы, визуальная образность, визуальная эстетика, медиасфера, медиакommunikation, массмедиа, измененные состояния сознания, иллюзии, фантазии

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования статьи:

Лапатин, В. А. (2026). Психоделическая визуальная образность в современных музыкальных видеоклипах: как устроен мир, где на гитаре играют револьвером. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 164–215. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-164-215](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-164-215)

PSYCHEDELIC VISUAL IMAGERY IN PRESENT-DAY MUSIC VIDEOS: WHAT HAPPENS IN A WORLD WHERE FRETS ARE CLAMPED WITH A REVOLVER

Abstract. The article examines psychedelic visual imagery in music videos. The "psychedelia" concept, primarily associated with a certain class of psychoactive substances and the altered states of consciousness they cause, is studied as an attribute of the present-day media sphere. In relation to the subject, it manifests itself in the form of recognizable visual aesthetics. The article traces the origins of psychedelia as a broad aesthetic category. The author attributes this to the visual techniques of the 1960s, which filmmakers of that era used to cinematize the experience of psychedelically altered consciousness. The aesthetics formed at that time became eventually recognizable and, having lost its direct associations with the use of psychedelics, penetrated the media sphere, in particular music videos. The article reviews fourteen music videos released after 2000 that use psychedelic visual imagery. At the end, the data is systematized, and several theoretical generalizations are made regarding how psychedelia is represented in the present-day media sphere.

Keywords: psychedelia, music videos, visual imagery, visual aesthetics, media sphere, media communications, mass media, altered states of consciousness, illusions, fantasies

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation:

Lapatin, V. A. (2026). Psychedelic visual imagery in present-day music videos: what happens in a world where frets are clamped with a revolver. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 164–215. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-164-215](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-164-215)

От клиники – к контркультуре, или к вопросу о возникновении понятия «психоделия»

Слово «психоделик» (от греч. «проявляющий душу») было впервые использовано в 1956 году британским психиатром Хамфри Осмондом в его письме к писателю Олдосу Хаксли [Стивенс, 2003: 98] для обозначения определенного класса психоактивных веществ (ПАВ) и годом позже им же введено в научный обиход [Osmond, 1957]. Термин «психотомиметик» («имитирующий психоз»), который использовался до этого, не устраивал специалиста как не отражающий реальность, поскольку клиническая практика не подтвердила гипотезу о том, что измененные состояния сознания (ИСС), которые вызывают эти ПАВ, тождественны психозу при шизофрении [Гроф, 1994: 13].

В середине прошлого века психотерапевтическое сообщество активно исследовало психоделики и возлагало на них большие надежды в деле лечения расстройств невротического спектра. Подобное положение дел изменилось лишь в 1960-е годы. В это беспокойное и бунтарское десятилетие психоделики из клинического пространства проникли «на улицу» и стали употребляться в западных обществах массово и бесконтрольно в рекреационных целях, что в итоге и предопределило их полный запрет почти во всем мире на несколько десятилетий. В России этот запрет сохраняется и по сей день – Постановлением Правительства РФ от 30.06.1998 № 681 психоделики включены в Список наркотических средств, психотропных веществ и их прекурсоров, оборот которых в Российской Федерации запрещен

в соответствии с законодательством Российской Федерации и международными договорами Российской Федерации (список I).

Предметом интереса этой статьи, однако, будут не юридические и не медицинские вопросы использования психоделиков, а то влияние, которое психоделический опыт оказал на искусство, массовые коммуникации и сферу эстетики. С 1960-х годов в западном обществе формируется психоделия как специфическое социокультурное явление: появляется психоделическое направление в рок-музыке, возникает психоделическая поэзия, складывается особый психоделический стиль и в оформительском искусстве.

О психоделии как социокультурном факте следует говорить в нескольких смыслах. Во-первых, к ней можно отнести культурные продукты, создание которых было инспирировано приемом психоделиков и теми содержаниями, которые возникают в сознании в ходе подобных опытов. Во-вторых, для психоделии характерно стремление имитировать художественными средствами психоделические переживания, создавая так называемый эффект трипа (от англ. trip – «путешествие»; сленговое слово, обозначающее психоделические переживания) или даже усиливая его, если реципиент уже находится в этом состоянии. Наконец, к психоделическим можно отнести культурные продукты, которые просто повествуют о соответствующих психоэффектах.

Несмотря на то, что тогда же, в 1960-е годы, предпринимались попытки обосновать термин «психоделическое искусство» [Schwartz, 1968: 129], нам представляется, что нельзя выделить психоделию в отдельное направление в искусстве из-за ее крайне

эклектичного характера и некоторой вторичности. Как правило, затронутые психоделией виды искусства заимствуют культурные формы, изобретенные в рамках более ранних направлений, или же так или иначе комбинируют их.

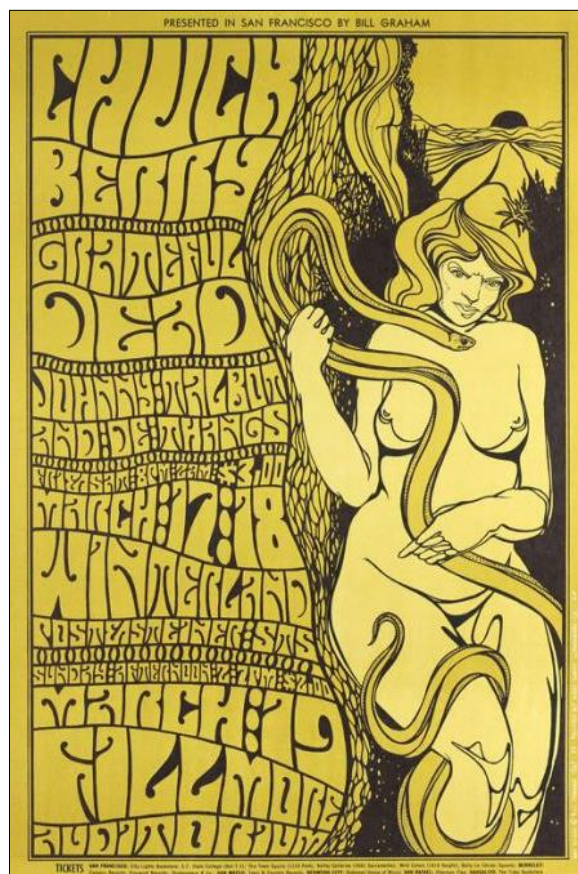
Обосновывая этот тезис, колумнист американского журнала PRINT С. Хеллер пишет:

«Эволюционно визуальный язык психоделиков зародился задолго до их открытия <...> Калейдоскопические шрифты и графические узоры конца XIX века в стиле ар-нуво (и Венского сецессиона) <...> являются прямыми предшественниками психоделики 60-х. В 1920-х годах сюрреалистическое исследование сновидений также послужило отправной точкой для того, что в 60-х стало психоделией. В целом, корни психоделического дизайна глубоко уходили в другие альтернативные формы искусства» [Heller, 2017].

Достаточно одного взгляда на плакаты американской художницы Бонни Маклин (ил. 1) или на работы одного из ведущих дизайнеров психоделических плакатов, американского художника, Уэса Уилсона (ил. 2), чтобы увидеть непосредственный след ар-нуво как в изображении (ил. 3), так и в шрифтовой работе (ил. 4) [Montgomery, 2020]. Это же влияние подтверждается и объективными фактами: в ноябре 1965 года в Художественной галерее Калифорнийского университета в Беркли проводилась выставка «Югендстиль и экспрессионизм в немецком плакате», которая послужила мощным творческим стимулом для творческого становления и развития психоделических художников из Сан-Франциско [Chojnacka, 2023: 149–150].



Ил. 1. Бонни Маклин. Концертный постер (1967 г.) в стилистике ар-нуво анонсирует выступления в сан-францисском клубе Fillmore Auditorium групп The Yardbirds, The Doors, James Cotton Blues Band, а также Ричи Хейвенса в июле 1967 г. Б. Маклин была близка к так называемой Большой пятерке (Big Five) психоделических художников из Сан-Франциско, которая включала в себя Уэса Уилсона, Виктора Москосо, Рика Гриффина, Стэнли Мауса и Элтона Келли. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://i.pinimg.com/736x/46/2f/ac/462fac7c9d463e8dic245affe3475b4c.jpg>

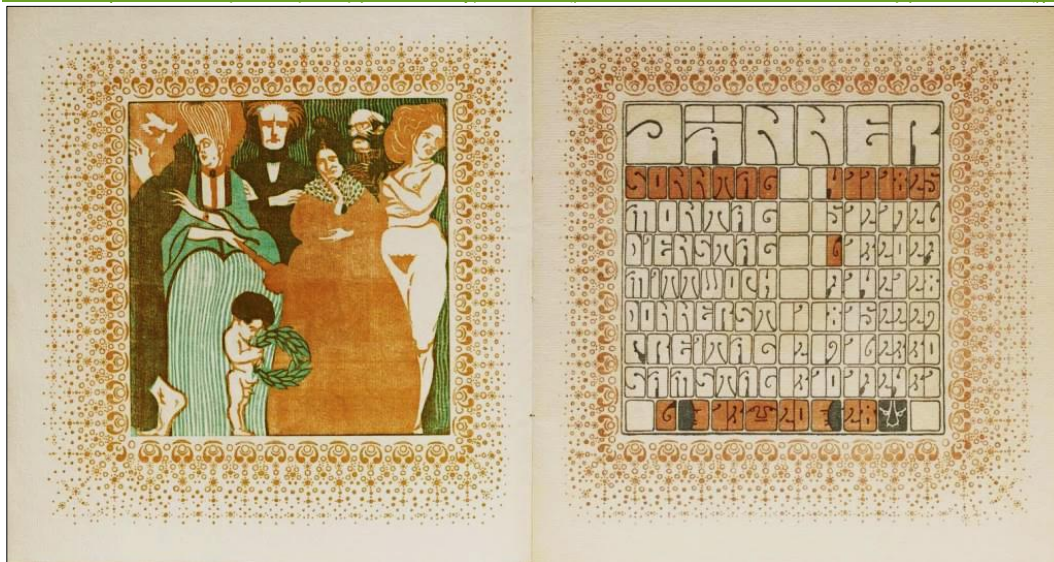


Ил. 2. Концертный постер Уэса Уилсона, анонсирующий выступления Чака Берри, Grateful Dead и John Talbot and De Thangs в Fillmore Auditorium в марте 1967 г. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.dking-gallery.com/pix/BG/BG55-1.jpg>



Ил. 3. Людвиг фон Гофман. Плакат выставки Берлинского сецессиона 1899 г. Такие разновидности ар-нуво, как Берлинский и Венский сецессион, оказали непосредственное влияние на художников Большой пятерки не в последнюю очередь благодаря выставке, которая проводилась в Беркли в 1965 г. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://image.invaluable.com/privatelabel/swanngalleries/wp-content/uploads/2025/02/25001538/Ludwig-von-Hofmann-Berliner-Secession-1899-681x1024.jpg>



Ил. 4. Альфред Роллер. Календарь журнала Ver Sacrum 1903 г. Яркий пример влияния Венского сецессиона на леттеринг психоделического графического дизайна 1960-х гг. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

https://ia601900.us.archive.org/19/items/lfaaustria0001/LFA_Austria_0001_005.jpg

Помимо ар-нуво и сюрреализма, исследователи отмечают влияние на психоделическую живопись и оформительское искусство работ английского художника-графика Обри Бердслея (ил. 5) [Duque, 2019], живописи американских индейцев [Masters & Houston, 1968: 105-108], современной популярной культуры [Echard, 2017: 128].



Ил. 5. Обри Бердслей. Девушка с павлинами в саду (перо и чернила, 1893 г.). Павлины – один из наиболее распространенных символов в иконографии как ар-нуво, так и психоделического графического дизайна. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://chrisbeetles.com/storage/42628/conversions/2ai4lo58e8nx-default.jpg>

Специально отметим, что несколько большей самостоятельностью обладала психоделическая рок-музыка (эйсид-рок) 1960-х годов. Несмотря на то, что среди источников влияния на нее называют тематически сходные «Трансцендентные этюды» Ф. Листа и «Поэму экстаза» А. Н. Скрябина [Маукин, 2022: 151], музыку К. Дебюсси [Chapman, 2015: 536–537], индийскую и фольклорную музыку [Echard, 2017: 55–64; 79–81], джаз [Бражникова, 2025] и даже григорианское пение [Echard, 2017: 37]. На наш взгляд, следует согласиться с В. А. Кузьминой, которая писала, что

«в истории развития рок-музыки появление психоделического рока стало переломным моментом» [Кузьмина, 2013: 155].

Исследовательница отмечает, что если

«более ранние формы рок-музыки <...> имели набор стандартных, отшлифованных временем канонов» [Кузьмина, 2013: 155],

то с появлением рок-психоделии

«все аспекты многогранной, в чем-то противоречивой и чрезвычайно сложной эстетики переносятся на музыку, снимаются все ограничения с текстов, формы, гармонии, аранжировки» [Кузьмина, 2013: 155].

Психоделия в период 1966–1969 годов становится наиболее актуальным направлением популярной музыки. Именно тогда лучшие записи этого направления выпускают Jefferson Airplane, The Doors, Love, The 13th Floor Elevators, The Jimi Hendrix Experience, The Byrds, The Beach Boys в Соединенных Штатах и Pink Floyd, Донован Литч, The Yardbirds, The Beatles, Cream, The Pretty Things, Traffic – в Великобритании. Несколько позже и в неанглоязычных

регионах появились свои разновидности психоделической музыки, часто дополненные оригинальным местным музыкальным колоритом. К примеру, в Западной Германии на рубеже 1960–1970-х гг. сформировался краут-рок (Can, Faust, Neu!, Tangerine Dream, Amon Düül II), скрестивший звучание эйсид-рока с авангардным минимализмом и экспериментальной музыкой. В Бразилии возникла тропикалия (Os Mutantes, Жилберту Жил, Каэтану Велозу, Жорже Бен, Гал Коста), в которой психоделическая эстетика впитала ритмы самбы, босса-новы и карнавала. В 1970-е гг., на основе психоделии начали складываться ее сугубо электронные формы (Клаус Шульце, Терри Райли, Cluster). К 1980-м годам психоделическая контркультурная энергия шестидесятых выплеснулась в андеграундную танцевальную культуру рейв-движения.

Относительная самостоятельность эйсид-рока была в немалой степени обеспечена тем, что в конце 1960-х годов своеобразную революцию переживало искусство звукозаписи. Многоканальная запись, реверс, петли, наложения, синтезатор Муга, меллотрон, стена звука, шумы... Именно психоделические группы были пионерами в использовании этих неординарных для тогдашней поп-музыки инструментов и средств звукозаписи.

Начав формироваться еще в 1960-е годы, психоделия со временем стала узнаваемой частью западной культуры. Особо отметим, что психоделическая музыка существует и по сей день, обогатившись за время своего развития множеством поджанров. А психоделическая визуальная эстетика [Hartogsohn, 2018] стала привычной частью повседневности, проникнув в сферу фильмов,

игр и других медиа, и став узнаваемой, даже без прямых отсылок к истокам этого направления [Park & Wohn, 2018: 254]. В 1960-е годы стояла задача репрезентации и переосмысления такого опыта, однако, когда она была решена, уже сформировался опознаваемый стиль, пригодный для создания продуктов, отсылающих ко множеству других социокультурных контекстов.

Кинематографисты 1960-х годов: изображение трипа на экране и изобретение психоделической визуальной образности

В авторском исследовании [Лапатин, 2025], которое предшествовало созданию настоящей статьи, разбирались некоторые изобразительные особенности психоделической образности в кинематографе 1960-х годов. Именно в этот период в западном мире психоделики стали бесконтрольно употребляться большим количеством людей в результате чего они и превратились в один из символов молодежной контркультуры. Кинематограф того времени – сначала экспериментальный, а затем и массовый – не мог остаться в стороне от актуальной тематики и задался задачей киновоплощения психоделических переживаний.

Нами были выделены некоторые существенные особенности экранной визуализации психоделического опыта. Во-первых, подобные изображения зачастую передавались посредством калейдоскопических образов, стробоскопических мерцаний и цветных геометрических фигур. Именно такая стилистика, с одной стороны, была призвана имитировать психоделически индуцированные искажения зрительного восприятия, а с другой,

воздействовать на зрителя так, как если бы он находился в трипе во время просмотра этого фильма. Во-вторых, для психоделического кино характерно использование ритмического монтажа с очень короткими, быстро чередующимися планами, за счет чего передается спутанность сознания, возникающая при приеме психоделиков. При этом, показательно, что подобный эффект может значительно усиливаться, если чередующиеся кадры не будут логически связаны между собой, разрушая тем самым сюжет. В-третьих, кинематографисты 1960-х годов активно применяли многократную экспозицию, тем самым качественно увеличивая степень неопределенности в кадре и намеренно затрудняя зрительское восприятие. В-четвертых, психоделический трип нередко изображался как экстатическое высвобождение сексуальной энергии, подавленных переживаний и вытесненных в бессознательное переживаний [Лапатин, 2025: 72–74].

Интегральным компонентом этих особенностей было отклонение: психоделическое переживание маркировалось как ИСС, то есть,

«измененное по отношению к норме», «отклоняющееся» [Levine & Ludwig, 1965].

А сама по себе эта визуальная образность была не столько воспроизведена на экране, сколько изобретена кинематографистами 1960-х годов. Дело не только в том, что клинические данные свидетельствуют о чрезвычайном многообразии психоделических эффектов, но и в том, что, даже если бы такого многообразия не было, трип невозможно экранизировать по той же причине, по которой невозможно

экранизировать сновидение – архитектура этих переживаний принципиально сложнее имеющихся в распоряжении кинематографических средств. Поэтому киноавангард первой половины XX века воздействовал на кинематографистов 1960-х годов, когда они решали задачу киновоплощения психоделического опыта, значительно больше, нежели, собственно, психоделики.

В дальнейшем, изобретенная в 1960-е годы психоделия стала привычным атрибутом массмедиа. Предмет настоящей статьи как раз и будет составлять психоделическая визуальная образность в современных музыкальных видеоклипах. Под современными подразумеваются видеоклипы, снятые уже в XXI веке. Чтобы внести порядок в их рассмотрение, они будут разбиты на несколько тематических блоков. Как правило, разбор будет начинаться с описания сюжета видеоклипа или, если таковой явно не прослеживается, с небольшого пересказа того, что происходит на экране. Затем будет проводиться анализ того, какие именно элементы визуальной психоделической образности используются в клипе, а также того, какой эффект они должны вызвать. При необходимости будут приводиться сведения о музыкантах, песнях и клипмейкерах.

Предварительно заметим, что психоделия в целом органична музыкальным видео. Из-за короткого хронометража в них нередко преобладают планы длиной в доли секунды, которые в силу этого не могут быть всесторонне осмыслены, но, тем не менее, все-таки создают у зрителя ощущение невероятной динамики – ровно так в кино зачастую изображались «кислотные» трипы. Подобный

хронометраж также не позволяет развернуть полноценное повествование, поэтому

«большинство клипмейкеров не считают обязательным буквально интерпретировать текст песни или историю, которую она рассказывает» [Раишкофф, 2011: 165].

Зачастую подобные видеоклипы и вовсе не пытаются передать привычную реальность, освобождаясь

«для бытия во вневременном мире сновидений, где непоследовательность становится преимуществом» [Раишкофф, 2011: 167].

Таким образом, такого рода видеоклип скорее должен: а) создать атмосферу, а не рассказать историю; б) сгенерировать альтернативную, куда более захватывающую реальность, а не отразить повседневную.

«Я принял таблетку на Ивисе»... Или, когда массовый зритель – всего лишь наблюдатель

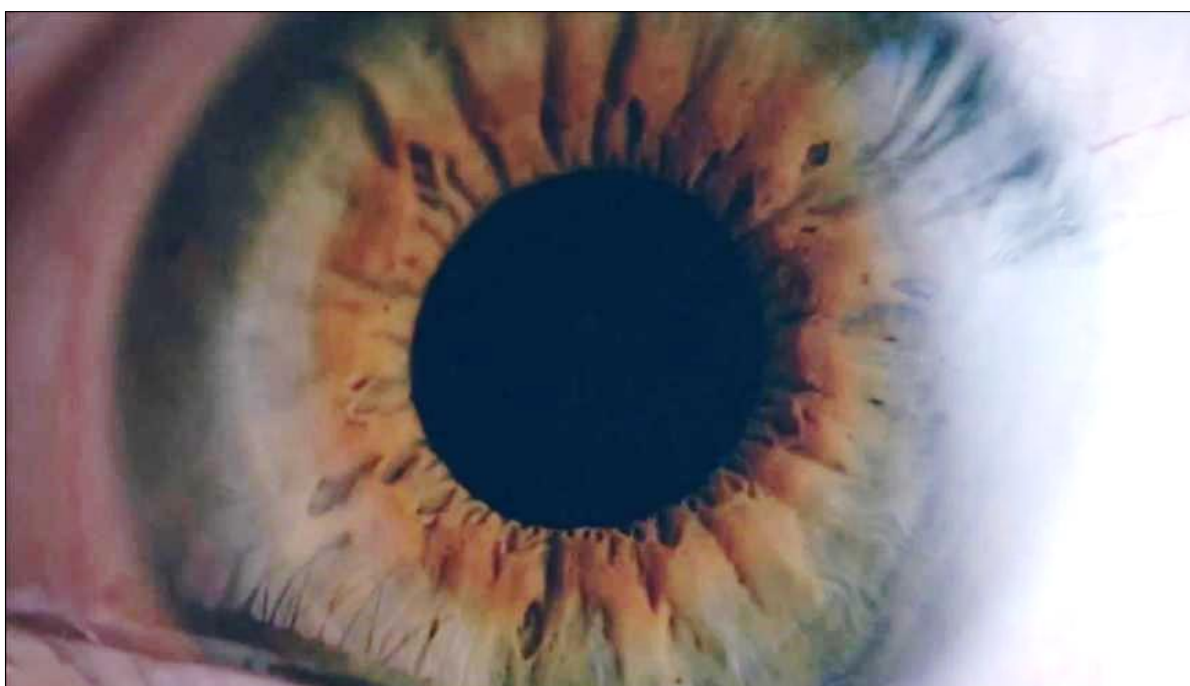
В этот подзаголовок вынесено название песни "I Took a Pill in Ibiza" (с англ. – «Я принял таблетку на Ивисе») американского певца и композитора Майка Познера. Песня вышла в 2015 году на альбоме "At Night, Alone" на лейбле Island Records. Оригинальная гитарная версия была ремикширована норвежским дуэтом SeeB и издана в США в качестве первого сингла.

Творчески наименее интересным способом изображения ИСС является их внешняя демонстрация. Зрителя не помещают внутрь таких переживаний, а лишь заставляют наблюдать за тем, как актер разыгрывает трип. Такой способ художественного выражения самый прямолинейный и самый бедный. Это было

справедливо для кино 1960-х годов: в ряде фильмов («Поколение галлюцинаций» – реж. Э. Манн, 1966 г.; «Пожиратели кислоты» – реж. Б. Мейб, 1967 г.; «Беспорядки на Сансет-стрип» – реж. А. Дрейфус, 1967 г.), эксплуатировавших психоделическую и хиппи-тематику, зритель видел на экране преувеличенное и недостоверное исполнение актером экстатического, полубессознательного состояния, которое якобы должны вызвать те или иные ПАВ; это же справедливо и для современных видеоклипов.

Видеоклип 1: Rihanna feat. Calvin Harris "We Found Love" (реж. М. Матсукас, 2011 г.). Так, в видео на песню исполнительницы Рианны при участии Келвина Харриса "We Found Love" показана история отношений между девушкой в исполнении самой певицы и ее возлюбленного в исполнении актера Дадли О'Шонесси. В какой-то момент пара принимает капсулы с неким веществом и начинает заниматься любовью. Эта сцена решена в той же манере, что и сцена кислотного трипа на кладбище в фильме Д. Хоппера «Беспечный ездок» (1969 г.). В той сцене активно применялся сверхбыстрый ритмический монтаж, в котором кадры, демонстрирующие происходящее на кладбище, чередовались со случайными кадрами – образами, которые всплывают из подсознания героев. В "We Found Love" кадры целующейся и лежащей в постель пары также поочередно сменяются кадрами падающих капсул, ускоренного движения толпы по оживленной улице, фейерверка, текущих жидкостей, снятой крупным планом зажигаемой сигареты, расширяющегося зрачка (ил. 6). Эти образы не состоят в прямой

логической связи с действием клипа, делятся доли секунды и тем самым создают ощущение эйфории. Видеоизображение распадается на два плана: реальности, в которой происходит любовный акт, и измененного сознания, которое призваны имитировать случайные образы. Последние можно заменить какими угодно другими – важно лишь, чтобы они не образовывали логической последовательности с планом реальности и с самими собой, и прием будет работать в любом случае.



Ил. 6. Кадр из музыкального видеоклипа Rihanna feat. Calvin Harris "We Found Love" (2011 г.). В клипе, рассказывающем историю любви Рианны и ее партнера, кадр с расширяющимся зрачком соседствует с кадрами падающих капсул, ускоренного движения толпы по оживленной улице, фейерверка, текущих жидкостей, зажигаемой сигареты.

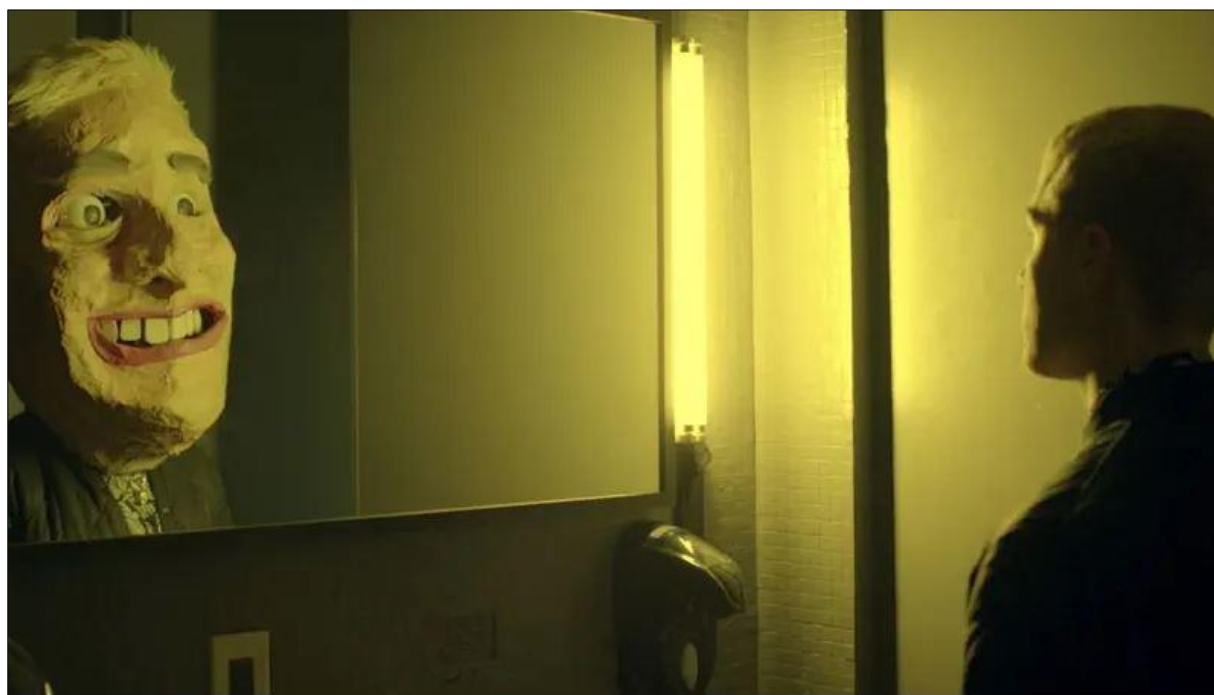
Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=tgooYEETFzg>

Видеоклип 2: Mike Posner "I Took a Pill in Ibiza" (Seeb Remix) (реж Дж Аугуставо, 2016 г.). Видеоклип на песню Майка Познера "I Took a Pill in Ibiza (Seeb Remix)" соответствует своему названию – «Я принял таблетку на Ивисе». Ивиса – остров, известный своими

дискотеками, на которых употребление «допинга» – нормативная практика для их посетителей.

Если в клипе на песню Рианны, помимо внешнего изображения трипа, можно обнаружить разрозненные отсылки к образам из подсознания, то в "I Took a Pill in Ibiza" нет даже этого. В начале мы видим человека, который, стоя перед зеркалом в туалете ночного клуба, проглатывает капсулу. После этого у героя вырастает гигантская голова из папье-маше (ил. 7), изображая изменение схемы тела в ИСС. Само видео не представляет собой чего-то особенно интересного – нам просто показывают различные сцены в ночном клубе, свидетелем и участником которых становится молодой человек с головой из папье-маше.



Ил. 7. Кадр из музыкального видеоклипа Mike Posner "I Took a Pill in Ibiza" (Seeb Remix, 2016 г.) Герой клипа принял некую капсулу и видит в зеркальном отражении гигантскую голову из папье-маше. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=foE1mO2yMo4>

Путешествия в иные миры: маршрутами Эроса и Танатоса

Более амбициозной творческой задачей для клипмейкеров является перенос зрителя внутрь измененного сознания. На уровне феноменологии оно опознается субъектом как путешествие в «иной мир», в особую реальность, отличную от реальности обыденного бодрствующего сознания и понимаемую в том смысле, который в этот термин вкладывали вначале У. Джеймс [James, 1918], а затем – А. Шюц [Шюц, 2003]. Психоделическая визуальная образность 1960-х годов изображала именно такого рода реальность. Рассмотрим несколько современных клипов, где психоделическая эстетика переносит зрителя в две тесно связанных друг с другом области человеческих переживаний: сексуального влечения и умирания, Эроса и Танатоса.

Видеоклип 3: Tame Impala "The Less I Know the Better" (2015 г.). В настоящее время психоделическая образность часто встречается в музыкальных клипах артистов, которых обычно относят к неопсиходелическому направлению в музыке, то есть к такому, которое стилистически наследует традициям рок-психоделии 1960-х годов. Ярким примером сегодняшней неопсиходелии является проект австралийского музыканта Кевина Ричарда Паркера под названием Tame Impala.

Видео на песню "The Less I Know the Better", которое было снято испанской командой клипмейкеров CANADA в 2015 году, представляет собой мини-фильм. В нем показывается история зарождения чувств между студентами колледжа: молодым

человеком, игроком студенческой баскетбольной команды, и девушкой-чирлидершей.

Клип начинается реалистически: зритель видит баскетбольную тренировку, во время которой происходит зрительный контакт между главными героями. После начальных тактов песни действие переносится в мир сексуальных фантазий и желаний персонажей: вначале – баскетболиста, затем – чирлидерши.

Психоделическая визуальная образность используется в этом видеоклипе, чтобы отделить пространство реальной повседневности от пространства фантазии. Из первого во второе проникают некоторые элементы, подобно тому, как в сновидение проникают образы бодрствования, и так же, как в сновидении, они затем специфически преломляются.

После знакомства с персонажами взгляд камеры движется сквозь ящичек для одежды, намеренно ставя зрителя в вуайеристскую позицию, поскольку из ящичка видно, как баскетболист делает куннилингус чирлидерше в раздевалке. То, что это сексуальная фантазия молодого человека, передает ритмический монтаж: кадр, в котором девушка прижимает к себе голову юноши, сменяется крупным планом ее ягодич, которые обхватывают лапы гориллы – маскота баскетбольной команды, а затем – кадром, в котором руки девушки сжимают баскетбольный мяч. Горилла-маскот – тот самый элемент реальности, который проникает в фантазию и во фрейдистском ключе становится символом сексуального влечения, многократно помноженного на агрессивные импульсы, страх и опасность. Герою

представляется, как горилла различным образом овладевает его возлюбленной: то с потолка спускается гигантская лапа, на которую садится девушка; то девушка исполняет танец чирлидерши и запрыгивает на руки маскоту; то они имитируют половой акт посреди пластиковых бананов и пластиковых же маленьких баскетбольных мячей. В какой-то момент желание юноши, символизируемое гориллой, становится чересчур опасным, способным буквально взорвать его изнутри: мы видим героя склонившимся над унитазом. Однако вместо рвоты изо рта льется ярких (психоделических) цветов краска, которая отливается в фигуру его возлюбленной, запечатленной в сексуальной позе (ил. 8).



Ил. 8. Кадр из музыкального видеоклипа Tame Impala "The Less I Know the Better" (2015 г.). Сексуальные фантазии главного героя кристаллизуются в фигуре его возлюбленной, специально для этого отлитой из флуоресцентных красок. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://paucastejon.com/sasha/fls/medium/Captura%20de%20pantalla%202021-02-04%20a%20las%2022-42-34.png>

Вторая половина клипа переносит зрителя уже в фантазию девушки. Она также равнодушна к баскетболисту. Ее сексуальность конституируется вокруг желания быть объектом созерцания молодого человека. Героиня танцует со шкурой гориллы на сцене актового зала перед единственным зрителем – юношей-баскетболистом, – после чего шкура превращается в маскот, к которому девушка запрыгивает на руки, после чего дальнейшая часть клипа становится анимационной. Здесь образы, меняющиеся со стремительной быстротой, имеют отчетливый сексуальный подтекст и воспроизводят некоторые элементы первой, неанимационной части клипа (ил. 9).



Ил. 9. Кадр из музыкального видеоклипа Tame Impala "The Less I Know the Better" (2015 г.). Сексуальные фантазии главной героини видеоклипа изображаются с помощью анимации. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: https://www.youtube.com/watch?v=sBzrzS1Ag_g

В видео "The Less I Know the Better" широко используются элементы визуальной психоделической эстетики: разноцветные геометрические фигуры, яркие радужные цвета, ритмический монтаж, спецэффекты, наложения разных визуальных элементов, совмещение видео и анимации, сюрреалистическое сочетание образов. Изобразительные средства психоделического кино 1960-х годов применяются для того, чтобы передать на экране энергию либидо.

Видеоклип 4: Tame Impala "Let It Happen" (реж. Д. Уилсон, 2015 г.). Другое видео Tame Impala, которое уместно рассмотреть в связи с экранной психоделией, – это клип на песню "Let It Happen". В центре повествования мужчина средних лет, который спешит на авиарейс. В аэропорту ему становится плохо. От первого лица зритель видит пространственные искажения в зале ожидания, после чего герой вновь показывается от третьего лица, проваливающимся сквозь пол в кресло в салоне самолета. Поначалу у зрителя нет возможности понять, является ли попадание в самолет реальностью или плодом помутненного в результате сердечного приступа сознания. Однако в следующем кадре становится ясно, что верно второе, поскольку, находясь в кресле самолета, герой держит большие настенные электронные часы, и, фокусируясь на этом предмете, в следующем кадре герой переносится в гостиничный номер. Сцена выглядит так, будто мужчина проснулся от кошмара, однако ему снова становится плохо. Затем он вновь оказывается в самолете, который терпит крушение. Сверху выпадают кислородные маски, однако все

пассажиры мирно спят в креслах. Далее мы видим мужчину в кресле, но уже вне самолета в свободном падении. В течение клипа подобные переносы случаются постоянно, так что для зрителя остается неясным, что он видит: образы, созданные мозгом во время приступа, сновидение, психоз или что-либо еще (ил. 10). Лишь в конце клипмейкер дает понять, что это были предсмертные видения персонажа, лежащего на полу в аэропорту.



Ил. 10. Кадр из музыкального видеоклипа Tame Impala "Let It Happen" (2015 г.). Главный герой видеоклипа только что выпал из кресла пассажирского самолета и находится в свободном падении. В следующих кадрах зрители понимают, что в действительности он переживает сердечный приступ на полу аэропорта. Врачи пытаются запустить его сердце с помощью дефибрилятора. В реальности предсмертного опыта разряды переживаются как исходящие от тела белые силуэты. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=pFptt7Cargc>

В клипе "Let It Happen" преобладает мрачная цветовая гамма. Зрителя не ожидают радужные, калейдоскопически-переливающиеся геометрические фигуры или мерцающие цветные пятна, столь характерные для психоделии. Вместо этого

используется другой прием психоделического кино 1960-х годов. Действие развивается за счет нарушающих логику, сюрреалистически сочлененных сцен. Поскольку изображаются предсмертные переживания героя, неудивительно, что клипмейкер использовал такие кинематографические средства – в обоих случаях зритель помещается в пространство ИСС, и с художественной точки зрения не имеет значения, чем именно вызвано ИСС – психоделиками или умиранием.

Видеоклип 5: MGMT "When You Die" (реж. М. Буракофф, Х. Купер-Новак, 2017 г.). Умирание – центральная тема не только клипа, но и песни "When You Die" американского дуэта MGMT. Видео показывает рутинную, похожую на «День сурка» жизнь незадачливого фокусника, которая прерывается во время очередного неубедительного выступления героя, когда ему на голову падает осветительный прибор.

Для создания спецэффектов в клипе применялось программное обеспечение Glooby, разработанное на базе нейросетевой технологии переноса стиля [Knight, 2017]. Она позволяет по запросу пользователя переделать исходное изображение в определенной стилистике (например, импрессионизма или киберпанка). Профессиональное сообщество обычно без энтузиазма относится к таким продуктам, однако американским клипмейкерам Майку Буракоффу и Холли Купер-Новак удалось создать одновременно и завораживающее, и пугающее произведение.

В начале клипа изображение в основном реалистическое. Лишь изредка вокруг предметов можно увидеть легкое свечение, а

также в одном кадре у брелока в виде глаза увеличивается зрачок. Момент падения софита на голову делит видео на две части: отныне реалистическое изображение становится галлюцинаторным и сюрреалистическим. Мы переносимся в постмортальные видения героя, в которых пространство становится безграничным и время замедляется (ил. 11). Именно



Ил. 11. Кадр из музыкального видеоклипа MGMT "When You Die" (2017 г.).

За мгновение до этого кадра на голову главному герою упал софит. С помощью психоделической визуальной образности изображается пограничное состояние между жизнью и смертью.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.imdb.com/title/tt9522100/>

в этом времени герой может видеть, как за его жизнь борются врачи – с лицами зрителей его представления – на операционном столе, и как раз здесь, наконец, он может увидеть свою смерть. В мир посмертных переживаний проникают люди и вещи из реальной жизни персонажа, преображаясь специфическим образом. Вот все объекты в кадре заполняются цветочным узором его простыни, а затем превращаются в образы, целиком состоящие из брелоков–

глаз, а также из колечек сухого завтрака героя. Подобные мерцания, калейдоскопические фигуры, заполняющие кадр, хорошо известны зрителям по таким фильмам, как «Очарования» (1961 г.) и «Самадхи» (1967 г.) Дж. Белсона; «Королева пейота» (1965 г.) С. де Хирш; «Лазурит» и «Янтра» (оба 1965 г.) Дж. Уитни.

В видеоклипе "When You Die" все эти изобразительные средства ставят под сомнение реальность повседневного мира. В посмертном опыте оказывается, что ее плотность была иллюзорной – она конструировалась мозгом из физических ощущений. Иллюзорность подчеркивается и профессией главного персонажа. В конечном итоге, каждый из нас всю жизнь смотрит некий иллюзионистский номер и называет его реальностью. После смерти разделять эту иллюзию становится уже невозможно: реальность распадается на отдельные элементы чувственного опыта: брелоки, колечки сухого завтрака, узор постельного белья и т.д. Как раз поэтому, не сама смерть, а именно зыбкость реальности, на которую намекает свечение вокруг предметов в самом начале видео, выступает самым пугающим в клипе "When You Die".

Очки из лимона, девушка-дельфин и автономность губ: сюрреализм на службе у психоделии

Один из наиболее простых способов сделать любое видео условно психоделическим заключается в том, чтобы начать соединять абсурдные, нарушающие привычную логику визуальные образы. Например, в кадре может происходить нечто нелогичное: люди носят чашки на голове вместо шляп или выгуливают вместо

собак багеты. Далее можно нарушать сюжет таким образом, чтобы последовательность кадров была максимально нелинейной и решительно не соответствовала представлениям здравого смысла, чтобы один кадр никоим образом логически не вытекал из другого. К примеру,

«на экране появляется поплавок, затем – дыня, потом – двое молодых послушников и, наконец, два великолепнейших рояля. В роялях лежат трупы ослов» [Бунюэль, 1989: 283].

Такой способ изображать ИСС психоделическое кино 1960-х годов позаимствовало у сюрреализма 1920-х годов. Собственно, приведенный выше пример представляет собой краткое описание фрагмента сценария фильма Луиса Бунюэля «Андалузский пес» (1929 г.). В этом смысле, именно сюрреализм оказал наибольшее влияние на экранную психоделию.

Видеоклип 6: Connan Mockasin "It's Choade My Dear" (реж. С. Хендли, 2010 г.).

В музыкальных видеоклипах достаточно часто встречаются алогичные, абсурдные, сюрреалистические визуальные образы. К примеру, в видео на песню "It's Choade My Dear" новозеландского музыканта и продюсера Коннана Хосфорда, взявшего в честь своей любимой обуви сценический псевдоним Мокасин, зритель может вначале увидеть со спины (лишь в конце клипа будет показано выкрашенное в кислотно-синий цвет лицо) фигуру странного гребца со вплетенными в длинные волосы лентами, а затем и лежащего на берегу реки человека с разукрашенным лицом и в очках с лимонными дольками вместо линз. Последний – это и есть сам артист. Он одет в лимонного цвета кофту и золотые

перчатки, а вокруг него разбросаны лимоны. Абсурдность действия усиливают необычные ракурсы и мультиэкспозиция. В конце клипа оба персонажа сведены в одном кадре с заваленным набок горизонтом: человек в лодке находится посередине реки и кормит уток; человек в желтом лежит на берегу (ил. 12).



Ил. 12. Кадр из музыкального видеоклипа Connan Mockasin "It's Choade My Dear" (2010 г.). В конце видео в одном кадре показаны оба персонажа: Коннан Мокасин в лимонного цвета кофте на берегу реки и человек с синим лицом в лодке, кормящий уток. Горизонт завален!

Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=HkNwuY2JUHQ>

Видеоклип 7: Connan Mockasin "Forever Dolphin Love" (реж. Д. Бреретон, 2011 г.). Видео на другую песню этого же музыканта "Forever Dolphin Love" длится десять минут. Песня отчетливо разделяется на 4-минутное инструментальное вступление и 6-минутную песенную часть, и видеоклип повторяет эту структуру. Вначале нам показывают группу людей, чьи лица и одежда разукрашены яркими красками. Находятся они в таком же разукрашенном интерьере. Центральной

фигурой среди них оказывается Коннан Мокасин. Пока развивается вступительная музыкальная тема, персонажи клипа двигаются в такт музыке. В конце инструментальной части камера постепенно фокусируется на одиноко стоящей фигуре девушки-дельфина. Зритель смотрит на нее глазами главного героя. Объект влечения идентифицирован!

После этого начинается вторая часть трека, и совпадающий с ней видеоряд резко контрастирует с яркой первой половиной. В центре визуального повествования находится все так же разукрашенный Коннан Мокасин, который в одиночестве бродит по серым улицам Лондона. В толпе он замечает девушку-дельфина. Герой долго следует за ней и наконец касается ее плеча. Однако девушка не отвечает на это прикосновение и уходит, оставляя героя в одиночестве.

Выполненная в ярких психоделических цветах первая часть видеоклипа резко контрастирует с его серой «лондонской» частью. Все вместе это вызывает ассоциации трагического разрыва между красочным миром, который рисует фантазия, и реальностью, в которой большинству наших желаний так никогда и не суждено осуществиться. Так и в "Forever Dolphin Love" герой Коннана Мокасина может соединиться со своей возлюбленной девушкой-дельфином лишь в необычном интерьере из первой части клипа (ил. 13), но никак не на улицах реального Лондона.

Видеоклип 8: The Curious Mystery "Black Sand" (2009 г.). Видеоклип на песню "Black Sand" ныне распавшейся группы The Curious Mystery также изобилует сочетанием причудливых сюрреалистических



Ил. 13. Кадр из музыкального видеоклипа Connan Mockasin "Forever Dolphin Love" (2011 г.). Герой Коннана Мокасина в конце видео воссоединяется со своей возлюбленной девушкой-дельфином, которую он заметил на серых лондонских улицах. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.danielbrereton.com/portfolio/forever-dolphin-love-connan-mockasin>



Ил. 14. The Curious Mystery "Black Sand" (2009 г.). Гитарист The Curious Mystery Николас Гонсалес берет аккорды игрушечным револьвером. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: https://www.youtube.com/watch?v=XPUf_HxSpDo

образов: девушка использует банан вместо телефонной трубки, гитарист берет аккорды игрушечным револьвером (ил. 14). При этом, люди в клипе одеты в причудливые костюмы наподобие карнавальных и странно двигаются, а человек в конической азиатской шляпе пьет воображаемое молоко из картонной коробки размером с человеческий рост. В течение почти всего хронометража в кадре намеренно поддерживается высокая степень энтропии. Используются многочисленные наложения. Видео соседствует с анимацией. Помимо кадров, специально снятых для клипа, вставляются кадры, взятые из архивов. Применяются различные фильтры, которые создают эффект просмотра видеокассеты. Наклаываются титры. На заднем фоне размноженные фотографические изображения вращаются, как в калейдоскопе.

Элементы, которые перемещаются из кадра в кадр и на которых сфокусировано особое внимание создателей и зрителей клипа, – это губы. Примечательно, что губы в клипе "Black Sand" могут существовать отдельно от того, кому они принадлежат. Они могут быть сомкнуты, а могут и двигаться. Если они движутся, то их движение синхронизировано с текстом песни. При этом на лицо вокалистки будут наложены мужские губы, и наоборот – мужчина будет петь женскими губами. В другом кадре два рта с поющими губами помещены вместо глаз одного из персонажей клипа. Губы могут существовать сами по себе, а могут быть наложены поверх карнавальных масок. В самом конце видео в белом платье, черных очках, резиновых сапогах и с электрогитарой наперевес появляется вокалистка The Curious Mystery Шана Кливленд. Она

наклоняется, чтобы поднять с земли какой-то предмет. Этим предметом оказываются огромные женские губы. Девушка рассматривает их с секунду и бросает на землю (ил. 15).



Ил. 15. Кадр из музыкального видеоклипа The Curious Mystery "Black Sand" (2009 г.).

В конце видео лидер и вокалистка The Curious Mystery поднимает с земли женские губы, пару секунд рассматривает их и бросает обратно. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: https://www.youtube.com/watch?v=XPUf_HxSpDo

Экспозиция × Экспозиция = Психоделия, или как многократная экспозиция приоткрывает дверь в мир психоделических переживаний

Многократная экспозиция – прием, который активно применялся в кино, чтобы создать психоделический антураж. Например, в таких картинах, как «Торжественное открытие храма наслаждений» (реж. К. Энгел, 1954 г.), «Чумлун» (реж. Р. Райс, 1963 г.),

«Вторжение в громобойную пагоду» (реж. А. Коэн, 1968 г.) именно мультиэкспозиция является центральным выразительным средством всего визуального повествования.

Видеоклип 9: Chance the Rapper "Everybody's Something" (реж. О. Везли, 2013 г.).
В клипе на трек американского рэпера Chance the Rapper (настоящее имя – Ченселор Джонатан Беннетт) "Everybody's Something" контрастируют передний, на котором находится силуэт артиста, и задний планы. На оба проецируются различные изображения, никак не связанные друг с другом логически: спутниковые снимки Земли, природные ландшафты, виды городов, компьютерный дисплей, календарь (ил. 16). Таким образом,



Ил. 16. Кадр из музыкального видеоклипа Chance the Rapper "Everybody's Something" (2013 г.). На протяжении всего клипа на силуэт Chance the Rapper накладываются различные изображения; именно в этом кадре – спутниковый снимок города. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: <https://www.youtube.com/watch?v=Gctfon8b3F4>

в видеоклипе присутствует как минимум два динамичных видеоряда, которые при этом не образуют вообще никакого сюжета. За счет этого разрушается линейная логика повествования, а видео в итоге приобретает столь тревожный психоделический флер.

Видеоклип 10: Matias Aguayo "Rollerskate" (реж. Т. Джексон, 2010 г.). Видеоклип на песню чилийско-немецкого продюсера техно, диджея и вокалиста Матиаса Агвайо "Rollerskate" некоторыми своими особенностями очень напоминает клип "Everybody's Something". Он выполнен в похожей темной цветовой гамме. В нем мы так же видим на первом плане самого артиста. Агвайо двигается перед камерой в такт своей песне и открывает рот под фонограмму. "Rollerskate" формально может быть отнесен к жанру техно, однако в нем есть что-то от латиноамериканской музыки (Агвайо родился в Чили), что-то от диско, что-то от психоделии. А самым примечательным в этой песне является то, что партии некоторых инструментов, прежде всего, духовых и ударных, артист попросту пропел.

Критики отмечали многослойность "Rollerskate":

«Вокал Агвайо вплетен в гипнотический вихрь, дорожка за дорожкой, наложенный на бас-бочку, басовую линию и хлопки в ладоши. Однако из этих минималистичных элементов Агвайо создает полноценный звук: одна диковинность обвивает другую, пока все не скатывается в ошеломляющий лес голосов» [Parks, 2009].

Это описание необходимо, так как видеоряд привязан к тому, как развивается эта песня. Ее гипнотический эффект рифмуется с тем, что происходит в кадре. Зритель видит артиста в полумраке, как

будто сквозь тусклое стекло. Агвайо то выплывает из глубины кадра и смотрит прямо на зрителя, то затем снова исчезает. Иной раз в кадре за счет мультиэкспозиции можно увидеть лицо артиста, снятое с разных ракурсов (ил. 17). Внутрикадровое пространство



Ил. 17. Кадр из музыкального видеоклипа Matias Aguayo "Rollerskate" (2010 г.). Мультиэкспозиция – основное средство выразительности в клипе Матиаса Агвайо. Внутрикадровое пространство заполняется белесым дымом и стробоскопическим мерцаниями света, синхронизированными с ритмом музыки, что в совокупности создает психоделическое ощущение у зрителя.

Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=zziexgDAHg>

заполняется белесым дымом и стробоскопическим мерцаниями света, повторяющими гипнотический эффект музыки и намеренно вносящими искажения в зрительское восприятие. К концу видеоклипа соразмерно напряжению в песни количество таких

эффектов возрастает, создавая онейроидную атмосферу, характерную не то для зрительных галлюцинаций, не то для промежуточного состояния между сном и явью.

**Вырезать, умножить, зациклить:
коллажи и нестандартные монтажные техники
в психоделических видео**

Видеоклип 11: Bonobo "Cirrus" (реж. С. Харрис, 2013 г.). Режиссером видеоклипа на инструментальную запись "Cirrus" Bonobo (сценический псевдоним британского электронного музыканта Саймона Грина) стал известный британский аниматор Сайриек Харрис. Ранее он делал заставки для телеканала Adult Swim, снимал рекламные ролики и создавал анимацию для нескольких телесериалов. Однако самый интересный пласт творчества Харриса содержится на его YouTube-канале *cyriak* – именно такое обозначение вместе с тем является и творческим псевдонимом художника – и представляет собой короткие анимационные видео в психоделической стилистике под 8-битную музыку, сочиненную самим автором.

Сам Харрис создает свои видео с помощью программ Adobe After Effects и Adobe Photoshop. В большинстве случаев *cyriak*, используя эти программные средства, «оживляет» готовые статичные изображения, в чем на него, по-видимому, оказали сильное влияние комиксы британского кинорежиссера американского происхождения Терри Гиллиама, в которых вместо рисунков использовались фотографии. Помимо Гиллиама, вторым источником вдохновения Харрис называет нидерландского

художника-графика Маурица Корнелиса Эшера [Damiani, 2020], у которого он позаимствовал парадоксальные, зацикленные пространственные объекты.

Цикличность и многократное дублирование объектов – основа визуального стиля художника. К примеру, в видео "Cycles" фоном служит фотография улицы, тянущейся вдоль пляжа. Харрис «оживляет» изображение автомобиля с этой фотографии и делает так, что несколько его копий начинают бесконечное движение друг за другом. После этого со стороны пляжа вылезают несколько гигантских плюшевых мишек и пересекают дорогу следуя друг за другом. Затем на крыше одного из автомобилей появляется огромный голубь и перелетает на крышу следующего автомобиля – и так до бесконечности (ил. 18). Таким образом, возникают циклы.



Ил. 18. Кадр из видео Сайриека Харриса "Cycles" (2013 г.), который прекрасно иллюстрирует его творческую манеру: анимирование статичных изображений, коллажная техника, цикличность и многократное дублирование объектов. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: <https://www.youtube.com/watch?v=-oXa4bHcJu8>

В дальнейшем Харрис видоизменяет другие элементы исходного изображения и зацикливает их, внося все больше хаоса в видео. В других случаях мультипликация объектов организуется *cyriak* во фрактальные структуры.

В видеоклипе на песню Bonobo присутствуют практически все узнаваемые элементы стиля Харриса. За основу художник взял винтажные рекламные ролики 1950-х годов, которые в основном демонстрируют американскую мечту. На этих кадрах видны сцены из американской счастливой жизни. Женщина-домохозяйка включает духовку и термостат. Дети играют в парке аттракционов. Счастливая девочка бежит по двору. Отец возвращается на автомобиле с работы в свой прекрасный дом. Однако далее Харрис начинает в своей манере видоизменять объекты. Девочка в саду мультиплицируется, и получается, что бесконечное количество девочек бегают друг за другом (ил. 19). Так же зацикленно кружит и домохозяйка по квартире. Автомобиль хозяина семейства начинает бесконечно парковаться, то увеличиваясь, то уменьшаясь в размерах, как гармошка.



Ил. 19. Кадр из музыкального видеоклипа Bonobo – Cirrus. 2013 г. Сайриек Харрис «заставляет» девочку бесконечно бежать по лужайке возле дома.

Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: <https://tri.su/mQA5k>

Однако "Cirrus" интересен не только этими гротескными образами. В отличие от других работ Харриса, этот видеоклип производит не столько легкомысленное, сколько поистине жутковатое впечатление. Подобное настроение проявляется как раз в том, как *cyriak* преобразует исходные ролики, намеренно просвечивая в обыденности что-то недоброе. Художник последовательно показывает, что за лоском рекламных изображений, рисующих американскую мечту, скрывается нечто inferнальное, и к концу клипа именно неприглядная изнанка неизменно выходит на первый план. Харрис упаковывает визуальные образы людей во фракталы, которые, в свою очередь, превращаются в механизмы: шестеренки, буры, нефтяные станки-качалки и т.д. Таким образом, изначальная зарисовка из счастливой американской жизни оборачивается хищной индустриальной машинерией.

Видеоклип 12: Andy Shauf "The Magician" (реж. У. Хэкинг, 2016 г.). В анимационном видео на песню канадского музыканта Энди Шауфа "The Magician" также преобразуются винтажные рекламные изображения. В отличие от "Cirrus", это статичные изображения: рекламные фотографии потребительских товаров, иллюстрации из модных журналов и туристических проспектов середины прошлого века. Канадский аниматор, режиссер и клипмейкер Уинстон Хэкинг виртуозно использует коллажную технику, причудливо сочетая сами по себе обыденные образы. Вырезанные из журналов и проспектов изображения анимируются и организуются вокруг

располагающейся на протяжении всего клипа в центре кадра черно-белой фотографии Энди Шауфа. Причем, это изображение – также представляет собой коллаж, поскольку на лицо артиста «наклеены» глаза и губы. Они двигаются и создают у зрителей впечатление, что артист поет. Показательно, что в "The Magician" использование рекламных изображений не предполагает критики общества потребления. Яркие цвета, абсурдные сочетания образов, гипнотически вращающиеся фигуры развлекают зрителя и создают легкомысленную атмосферу. Психоделический же характер видео намеренно подчеркивается использованием в клипе изображений красных мухоморов и псилоцибиновых грибов (ил. 20).



Ил. 20. Кадр из музыкального видеоклипа Andy Shauf "The Magician" (2016 г.) На протяжении почти всего клипа в центре кадра располагается черно-белое изображение головы Энди Шауфа, вокруг которой с помощью коллажной техники организуются различные визуальные образы.

Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=PNoRPWII7gY>

Как слепить трип из пластилина?

Видеоклип 13: *Tame Impala "Feels Like We Only Go Backwards"* (реж. Дж. Пеллинг, Б. Слоан, 2012 г.). Анимационный видеоклип на еще одну песню австралийского музыканта-мультиинструменталиста Tame Impala "Feels Like We Only Go Backwards" вообще не имеет сюжета. Клипмейкерам пришлось потратить около месяца, чтобы вылепить более тысячи кадров из пластилина [Wilson, 2013]. Клип выполнен в характерной для психоделической стилистики яркой цветовой гамме. Главная особенность этого видео заключается в создании эффекта движения сквозь тоннель. В центре кадра находится профиль человеческой головы, вокруг которой вращаются различные цветные геометрические фигуры. Профиль уменьшается в размере, а его фон оказывается следующим профилем... И так продолжается почти на всем протяжении клипа (ил. 21).



Ил. 21. Кадр из музыкального видеоклипа *Tame Impala "Feels Like We Only Go Backwards"* (2012 г.)

Режиссеры Джозеф Пеллинг и Бекки Слоан в течение месяца вылепили более тысячи кадров из пластилина, чтобы снять анимационное видео. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: <https://www.youtube.com/watch?v=wycjnCCgUes>

Видеоклип 14: GUM "The Blue Marble" (реж. А. Макларен, 2018 г.). GUM – название сольного проекта Джея Уотсона, который известен как один из основателей австралийской психоделической группы The Pond и тур-музыкант Tame Impala. На его песню "The Blue Marble" австралийский клипмейкер, видеограф, аниматор и фотограф Алекс Макларен снял в 2018 году анимационный видеоклип, который, как и предыдущий клип представляет собой пластилиновую анимацию. "The Blue Marble" погружает зрителя в живую психоделическую обстановку. Элементами психоделии в нем являются яркие кислотные цвета и причудливые сюрреалистические образы. Пластилиновые объекты, с одной стороны, выглядят чем-то очень знакомым, но с другой, как раз в таком виде, подобно образам из сновидений, они не существуют в реальности. Например, в кадре появляется что-то похожее на растения, при этом пластилиновые шарики на стеблях напоминают глаза, которыми растения не обладают. Анимация Макларена подвергает эти необычные образы не менее алогичным метаморфозам: шарики скатываются с растений и превращаются то в насекомоподобное существо с зеркальцем на спинке, то в видеокассету; шарик превращается в череп, а спустя мгновение – в руку, которая, в свою очередь, видоизменяется в маленький земной шар.

Показательно, что именно шар выступает главной геометрической формой этого клипа. Внутрикадровое пространство нередко заполняется симметрично летящими в разные стороны шарами. Нечто похожее на грибы прорастает пластилиновыми шарообразными шляпками. Глазницы черепа

неопознанного животного заполняются шаровидной галькой (ил. 22). Образы в клипе оригинально перекликаются с текстом песни. Выбор доминирующей синей цветовой гаммы соответствует названию песни, да и «шарообразность» также в некотором смысле предзадана текстом: песня начинается со строчки

«звезды играют в пинбол» ("pin-balling between the stars") [GUM, 2018].

Таким образом, музыка в сочетании с психоделическими визуальными образами создает ощущение погружения в мир, который открывается в грезах, сновидениях и кислотных трипах.



Ил. 22. Кадр из музыкального видеоклипа GUM "The Blue Marble" (2018 г.) Один из многочисленных сюрреалистических образов этого пластилинового видеоклипа: глазницы черепа неопознанного животного заполняются шаровидной галькой. Изображение взято из размещенного в открытом доступе на платформе YouTube видео: https://www.youtube.com/watch?v=dzXcJHS6_7s

Три измерения психоделической визуальной образности: или, как отклонения стали языком массмедиа

После рассмотрения столь разных видеоклипов необходимо систематизировать особенности психоделической визуальной

образности в них, а также сделать несколько теоретических обобщений в отношении того, как и почему она представлена в современной медиасфере.

Первое, что следует еще раз упомянуть – это некоторая вторичность психоделии, которую нельзя определить как единый стиль. Скорее, о ней можно говорить как о достаточно широкой эстетической категории. При всей своей вторичности эта эстетика, однако, вполне узнаваема – аудитория способна распознавать калейдоскопические образы, мерцания, геометрические паттерны как психоделические, а типичные для психоделии яркие радужные цвета – как кислотные.

Второе. Психоделическая визуальная образность не выводится напрямую из реальных психоделических переживаний. Вовсе не обязательно думать и видеть, что психоделики вызывают визуальные искажения, иллюзии или галлюцинации, а если и вызывают, то не совсем такие, какие можно увидеть в фильмах и видеоклипах. Используемые в них визуальные образы – плод фантазии их творцов, причем многие изобразительные техники, к которым они прибегали, были заимствованы авторами из более ранних форм искусства. Так, кинематографисты 1960-х годов, изображая трипы, опирались, преимущественно, на сюрреалистические фильмы 1920–30-х годов, а затем их достижения стали использоваться в массмедиа, в том числе, и в музыкальных видеоклипах.

Третье. Проникнув в медиасферу, психоделическая визуальная эстетика освободилась от ассоциаций с ПАВ и начала применяться не только для изображения ИСС. Образы

из психоделического кино более всего востребованы, когда художникам необходимо показать в целом необычные состояния и переживания. Они могут быть завораживающими, забавными или пугающими, но, в любом случае, они будут находиться в регистре, намеренно отличном от опыта обыденного бодрствующего сознания с его установками здравого смысла. Эмерджентность, отклонения, аномалии – вот ключевые атрибуты психоделии. Психоделики вызывают ИСС, то есть состояния сознания, измененные по отношению к норме.

Парадоксально, но именно подобные отклонения – это то, что больше отталкивает противников психоделии, и то, что наиболее привлекает ее сторонников. При этом, оппоненты всегда будут настаивать на том, что психоделические переживания – это отклонение от здорового функционирования психики, и как нечто приносящее вред психоделики должны быть запрещены. Тогда как апологеты столь же упорно будут говорить о том, что изменение сознания позволяет встряхнуть его, сформировать на основе необычных переживаний более позитивный взгляд на вещи. Люди, имевшие положительный психоделический опыт, нередко оценивают его не только как нечто причудливое и приятное, но как необыкновенное и чрезвычайно важное в духовном плане событие.

Эти соображения проливают свет на то, как и для чего психоделическая визуальная эстетика используется в современных видеоклипах и прочих медиапродуктах. Связь психоделии с отклонениями от нормальности позволяет использовать ее визуальную стилистику в медиасфере по-разному.

Прежде всего, психоделия, базируясь на абсурдных, гротескных, нарушающих логику образах, может просто развлекать и доставлять удовольствие за счет того, что она стимулирует свободную игру воображения.

Далее, психоделическая эстетика может маркировать как таковые интенсивные переживания, приносящие особый, не достижимый в обыденном опыте тип наслаждения. В медиасфере это представление активно эксплуатируется, прежде всего, в рекламе. Как правило, психоделические визуальные образы демонстрируются в рекламных видеороликах в виде переживаний от потребления рекламируемой продукции. Нередко оно выглядит как употребление ПАВ без прямых отсылок к ПАВ. К примеру, молодой человек закидывает в рот две подушечки жевательной резинки, и реальность вокруг него заполняется яркими галлюцинаторными образами. Так некоторые рекламисты намеренно создают миф

«о том, потребление рекламируемой продукции способно вызвать у потребителя невероятной интенсивности наслаждение и открыть ему фантастический мир» [Лапатин, 2023: 128].

В результате чего в сознании пользовательской аудитории закрепляются ассоциации между потреблением продукта и такого рода переживаниями.

Наконец, психоделическая визуальная образность хорошо подходит для изображения миров, отличных от повседневного с его скукой и обыденностью. Как и в рекламе, повествование может вообще никак не касаться приема психоделиков, а психоделические образы, при этом, будут активно и плодотворно

использоваться. В рассмотренных видеоклипах, например, они намеренно применялись для экранного воплощения сексуальных фантазий, около- и посмертного опыта, галлюцинаций и т. д. Этот список можно дополнить сновидениями, психозом, виртуальной реальностью – словом, достаточно широким кругом явлений, которые объединяет то, что они так или иначе возникают вне нормального бодрствующего сознания. Не все они могут быть отнесены к ИСС, и не все они являются патологическими, однако все они безошибочно опознаются медиапотребителем как необычные. Это обстоятельство – принадлежность к другой

«конечной области смысла» [Шюц, 2003: 17]

– позволяет использовать психоделическую визуальную эстетику вне контекста психоделически индуцированных ИСС.

Собственно, и сама психоделическая визуальная эстетика создавалась в 1960-е годы на тех же основаниях. Более всего на нее повлиял сюрреализм, который намеренно и крайне настойчиво отсылал к миру сновидений и содержаниями бессознательного. И несмотря на то, что сновидение и трип – феноменологически и сущностно совершенно различные переживания, которые невозможно перепутать, то обстоятельство, что оба эти состояния сознания отличаются от повседневного опыта и что в них нарушается логика здравого смысла, позволяла использовать аналогичные изобразительные решения. После того как они распознавались публикой, становились привычными и за ними закреплялась определенная семантика, интегральным компонентом которой было отклонение от нормы бодрствующего

сознания, эту визуальную эстетику стало возможным использовать и в более широких контекстах. Сегодня же подобные примеры можно повсеместно наблюдать в музыкальных видеоклипах, рекламных роликах и других медиапродуктах.

Литература

- Бражникова, Д. (2025). Влияние джаза на психоделический рок 60-х. Школа дизайна НИУ ВШЭ. *Hsdesign.ru: официальный сайт* URL: <https://hsdesign.com/project/8119173844ab42c4afccde14947d0e28> (дата обращения: 23.09.2025).
- Бунюэль, Л. (1989). *Андалусский пес: сценарий. Бунюэль о Бунюэле: сборник* (с. 280–286). Москва: Радуга.
- Гроф, С. (1994). *Области человеческого бессознательного: опыт исследований с помощью ЛСД*. Москва: МТМ.
- Кузьмина, В. А. (2013). *Психоделическое искусство: между архаикой и современностью*. Москва: Государственный институт искусствознания.
- Лапатин, В. А. (2023). Эксплуатация психоделической визуальной образности в видеорекламе. *Медиатизация практик современного общества: проблемы и перспективы: материалы всероссийской (с зарубеж. участием) научно-практической конференции, 19 декабря 2023 г., Владимир* (с. 121–129). Владимир: Издательство ВлГУ.
- Лапатин, В. А. (2025). Изобразительные особенности психоделического опыта в кинематографе 1960-х годов. *Kant: Social science & Humanities*, 1(21), 70–79.
- Маукин, В. Р. (2022). Трансцендентность психоделического рока как явление массовой музыкальной культуры Великобритании и США 1960–1970-х гг. *Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры*, 28(2), 149–156. <https://doi.org/10.15826/izv1.2022.28.2.034>
- Рашкофф, Д. (2011). *Медиавирус: пособие по организации информационных эпидемий*. Москва: Ультракультура 2.0.
- Стивенс, Дж. (2003). *Штурм небеса: ЛСД и американская мечта*. Москва: Ультра. Культура.
- Шюц, А. (2003). О множественности реальностей. *Социологическое обозрение*, 3(2), 3–34.
- Chapman, R. (2015). *Psychedelia and Other Colours*. London: Faber & Faber.
- Chojnacka, J. (2023). The roar of a lion that the hippies marvelled at: A few remarks about the iconographic sources of the so-called psychedelic art in the milieu of American graphic artists from the 1964–1968 period. *Quart*, 67(1), 142–155. <https://doi.org/10.11588/quart.2023.1.100163>

- Damiani, M. (2020). The Surreal World of Cyriak: Interview. *Retrofuturista: official website*. URL: <https://retrofuturista.com/cyriak-interview> (accessed: 23.09.2025).
- Duque, J. F. (2019). Spaces in Time: The Influence of Aubrey Beardsley on Psychedelic Graphic Design. *H-ART: Revista de historia, teoría y crítica de arte*, 5, 15–38. <https://doi.org/10.25025/hart05.2019.02>
- Echard, W. (2017). *Psychedelic Popular Music: A History Through Musical Topic Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- GUM – The Blue Marble Lyrics. (2018). *Genius: official website*. URL: <https://genius.com/Gum-the-blue-marble-lyrics> (accessed: 10.05.2026).
- Hartogsohn, I. (2018). Towards a Science of Psychedelic Aesthetics. *Psychedelic Press*, 25, 49–59.
- Heller, S. (2017). The Acid Aesthetic: A Brief History of Psychedelic Design. *PRINT: official website*. URL: <https://www.printmag.com/culturally-related-design/acid-aesthetic-history-of-psychedelic-design> (accessed: 23.09.2025).
- James, W. (1918). *The Principles of Psychology: in 2 volumes. Vol. 2*. New York: Henry Holt and Co.
- Knight, D. (2017). MGMT 'When You Die' by Mike Burakoff & Hallie Cooper-Novack. *Promonews: official website*. URL: <https://www.promonews.tv/videos/2017/12/14/mgmt-when-you-die-mike-burakoff-hallie-cooper-novack/51062> (accessed: 23.09.2025).
- Levine, J., & Ludwig, A. M. (1965). Alterations in consciousness produced by combinations of LSD, hypnosis and psychotherapy. *Psychopharmacologia*, 7(2), 123–137. <https://doi.org/10.1007/BF00403635>
- Masters, R. E. L., & Houston, J. (1968). *Art & psychedelic experience. Masters, R. E. L. & Houston J. Psychedelic Art* (pp. 81–128). New York: Grove Press.
- Montgomery, S. B. (2020). Pioneers of psychedelic art: an appreciation of Bonnie MacLean and Wes Wilson. *The Sixties*, 13(1), 72–76. <https://doi.org/10.1080/17541328.2020.1752075>
- Osmond, H. (1957). A Review of the Clinical Effects of Psychotomimetic Agents. *Annals of the New York Academy of Science*, 66(3), 418–434. <https://doi.org/10.1111/j.1749-6632.1957.tb40738.x>
- Park, J., & Wohn, K. (2018). Traversing immersion: the psychedelic experience in recent music videos. *The Senses and Society*, 13(2), 254–259. <https://doi.org/10.1080/17458927.2018.1462958>
- Parks, T. (2009). Matias Aguayo: Ay Ay Ay: [review]. *Treble*. URL: <https://www.treblezine.com/matias-aguayo-ay-ay-ay/> (accessed: 23.09.2025).
- Schwartz, B. (1968). *Context, value & direction. Masters, R. E. L., & Houston J. Psychedelic Art* (pp. 129–162). New York: Grove Press.
- Wilson, M. (2013). Watch: A Trippy Music Video Captures the Moment Eyes Meet. *Fast Company*. URL: <https://www.fastcompany.com/1672731/watch-a-trippy-music-video-captures-the-moment-eyes-meet> (accessed: 23.09.2025).

References

- Brazhnikova, D. (2025). The influence of jazz on psychedelic rock of the 60s. HSE School of Design. *Hsdesign.ru: official website* URL: <https://hsdesign.com/project/8119173844ab42c4afccde14947d0e28> (accessed: 09/23/2025). (In Russian).
- Bunuel, L. (1989). *Andalusian dog: a scenario. Bunuel about Bunuel: a collection* (pp. 280–286). Moscow: Raduga Publ. (In Russian).
- Chapman, R. (2015). *Psychedelia and Other Colours*. London: Faber & Faber.
- Chojnacka, J. (2023). The roar of a lion that the hippies marvelled at: A few remarks about the iconographic sources of the so-called psychedelic art in the milieu of American graphic artists from the 1964–1968 period. *Quart*, 67(1), 142–155. <https://doi.org/10.11588/quart.2023.1.100163>
- Damiani, M. (2020). The Surreal World of Cyriak: Interview. *Retrofuturista: official website*. URL: <https://retrofuturista.com/cyriak-interview> (accessed: 23.09.2025).
- Duque, J. F. (2019). Spaces in Time: The Influence of Aubrey Beardsley on Psychedelic Graphic Design. *H-ART: Revista de historia, teoría y crítica de arte*, 5, 15–38. <https://doi.org/10.25025/hart05.2019.02>
- Echard, W. (2017). *Psychedelic Popular Music: A History Through Musical Topic Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Grof, S. (1994). *Areas of the human unconscious: the experience of LSD research*. Moscow: MTM Publ. (In Russian).
- GUM – The Blue Marble Lyrics. (2018). *Genius: official website*. URL: <https://genius.com/Gum-the-blue-marble-lyrics> (accessed: 10.05.2026).
- Hartogsohn, I. (2018). Towards a Science of Psychedelic Aesthetics. *Psychedelic Press*, 25, 49–59.
- Heller, S. (2017). The Acid Aesthetic: A Brief History of Psychedelic Design. *PRINT: official website*. URL: <https://www.printmag.com/culturally-related-design/acid-aesthetic-history-of-psychedelic-design> (accessed: 23.09.2025).
- James, W. (1918). *The Principles of Psychology: in 2 volumes. Vol. 2*. New York: Henry Holt and Co.
- Knight, D. (2017). MGMT 'When You Die' by Mike Burakoff & Hallie Cooper-Novack. *Promonews: official website*. URL: <https://www.promonews.tv/videos/2017/12/14/mgmt-when-you-die-mike-burakoff-hallie-cooper-novack/51062> (accessed: 23.09.2025).
- Kuzmina, V. A. (2013). *Psychedelic art: between Archaic and modernity*. Moscow: State Institute of Art Studies Publ. (In Russian).
- Lapatin, V. A. (2023). Exploitation of psychedelic visual imagery in video ads. *Mediatization of the practices of modern society: problems and prospects: materials of the All-Russian (from abroad. scientific and practical conference, December 19, 2023, Vladimir* (pp. 121–129). Vladimir: Publishing House of the All-Russian State University. (In Russian).
- Lapatin, V. A. (2025). Pictorial features of the psychedelic experience in the cinema of the 1960s. *Kant: Social science & Humanities*, 1(21), 70–79. (In Russian).

- Levine, J., & Ludwig, A. M. (1965). Alterations in consciousness produced by combinations of LSD, hypnosis and psychotherapy. *Psychopharmacologia*, 7(2), 123–137. <https://doi.org/10.1007/BF00403635>
- Masters, R. E. L., & Houston, J. (1968). *Art & psychedelic experience. Masters, R. E. L. & Houston J. Psychedelic Art* (pp. 81–128). New York: Grove Press.
- Maukin, V. R. (2022). The transcendence of psychedelic rock as a phenomenon of the mass musical culture of Great Britain and the USA in the 1960s and 1970s. *Proceedings of the Ural Federal University. Series 1. Problems of Education, Science and Culture*, 28(2), 149–156. (In Russian). <https://doi.org/10.15826/izv1.2022.28.2.034>
- Montgomery, S. B. (2020). Pioneers of psychedelic art: an appreciation of Bonnie MacLean and Wes Wilson. *The Sixties*, 13(1), 72–76. <https://doi.org/10.1080/17541328.2020.1752075>
- Osmond, H. (1957). A Review of the Clinical Effects of Psychotomimetic Agents. *Annals of the New York Academy of Science*, 66(3), 418–434. <https://doi.org/10.1111/j.1749-6632.1957.tb40738.x>
- Park, J., & Wohn, K. (2018). Traversing immersion: the psychedelic experience in recent music videos. *The Senses and Society*, 13(2), 254–259. <https://doi.org/10.1080/17458927.2018.1462958>
- Parks, T. (2009). Matias Aguayo: Ay Ay Ay: [review]. *Treble*. URL: <https://www.treblezine.com/matias-aguayo-ay-ay-ay/> (accessed: 23.09.2025).
- Rashkoff, D. (2011). *Mediavirus: a guide to organizing information epidemics*. Moscow: Ultraculture 2.0. Publ. (In Russian).
- Schutz, A. (2003). About the multiplicity of realities. *Sociological Review*, 3(2), 3–34. (In Russian).
- Schwartz, B. (1968). *Context, value & direction. Masters, R. E. L., & Houston J. Psychedelic Art* (pp. 129–162). New York: Grove Press.
- Stevens, J. (2003). *Storming the skies: LSD and the American Dream*. Moscow: Ultra. Culture Publ. (In Russian).
- Wilson, M. (2013). Watch: A Trippy Music Video Captures the Moment Eyes Meet. *Fast Company*. URL: <https://www.fastcompany.com/1672731/watch-a-trippy-music-video-captures-the-moment-eyes-meet> (accessed: 23.09.2025).

Поступила в редакцию / Received 15.10.2025
Поступала после рецензирования / Revised 24.03.2026
Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторе / About the author

Лапатин Вадим Альбертович – кандидат философских наук, доцент кафедры рекламы и общественных коммуникаций, Ленинградский государственный университет им. А. С. Пушкина (Россия, 196605, г. Санкт-Петербург, Пушкин, Петербургское шоссе, 10).
ORCID: 0009-0004-0776-4385, lapatin.vadim@gmail.com

Lapatin Vadim Albertovich – Candidate of Philosophy, Associate Professor of Department of Advertising and Public Relations, Pushkin Leningrad State University (10, Petersburgskoye shosse, Pushkin, St. Petersburg, 196605, Russia).
ORCID: 0009-0004-0776-4385, e-mail: lapatin.vadim@gmail.com

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The author declares that there is no conflict of interest.



Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-216-287](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-216-287)

5.7.7. Социальная и политическая философия

УДК 791.21(519.5):791.43



ПРЕСТУПНОСТЬ, КОРПОРАЦИЯ И ВЛАСТЬ В ЭПОХУ «МОДИФИЦИРОВАННЫХ»: КОГДА ЗАКОНЫ ПИШУТ АЛГОРИТМЫ, А КИБОРГИ СТОЯТ НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА



Сергей Маленко,

Новгородский
государственный университет
им. 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
им. 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

Аннотация. Статья посвящена философско-культурологическому анализу образов полицейских и преступников в голливудских антиутопических фильмах о ближайшем и отдаленном будущем. Авторы исследуют, почему кинематографисты часто изображают будущее мрачным и тоталитарным, с акцентом на темы киборгизации, абсолютной власти, трансформации роли науки и корпораций в обществе. Показательно, что общим местом целого ряда подобных кинолент конца двадцатого и начала двадцать первого века является настойчивое педалирование идеи абсолютного бессилия традиционной власти перед разгулом «оттеняющей» ее преступности. В связи с этим в представлениях потребительских масс активно внедряются идеи и образы, непосредственно связанные с киборгизацией как преступности будущего, так и полиции, как ее главного институционального оппонента. На примерах фильмов «Робокоп», «Судья Дредд», «Разрушитель», «Детройт. Эволюция» и других кинопроизведений авторы демонстрируют ключевые мотивы и конфликты: борьбу личности с системой, риски программирования морали, опасность концентрации власти у корпораций и технократов, деградация нравственных норм в условиях корпоративно регулируемого технологического прогресса. Особое внимание уделяется неразрывной связи между культурными страхами перед научным прогрессом (обостренными историческими потрясениями XX века) и запросами потребительской аудитории, а также оценке роли постгуманистических идей в формировании представлений о будущем. В заключении подчеркивается необходимость последовательного и системного философско-культурологического анализа киноантиутопий как медийного зеркала актуальных общественных тревог и размышлений о последствиях современных технологических трендов.

Ключевые слова: киборг, киборгизация, голливудская антиутопия, власть корпораций, преступность, тоталитарное будущее, постгуманизм, наука, технократия, искусственный интеллект

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования статьи:

Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2026). Преступность, корпорация и власть в эпоху «модифицированных»: когда законы пишут алгоритмы, а киборги стоят на страже порядка. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 216–287. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-216-287](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-216-287)

CRIME, CORPORATION, AND AUTHORITY IN THE ERA OF "MODIFIED": WHEN ALGORITHMS WRITE LAWS, AND CYBORGS GUARD ORDER

Abstract. This article provides a philosophical and cultural analysis of the portrayals of police officers and criminals in Hollywood dystopian films about the near and distant future. The authors explore why filmmakers often depict the future as bleak and totalitarian, emphasizing themes of cyborgization, absolute power, and the transformative role of science and corporations in society. It is telling that a common thread running through a number of such films from the late twentieth and

early twenty-first centuries is the persistent emphasis on the idea of traditional authority's absolute impotence in the face of rampant crime that underscores it. In this regard, ideas and images directly related to the cyborgization of both future crime and the police, its main institutional opponent, are being actively introduced into the consumer imagination. Using examples from films like "RoboCop," "Judge Dredd," "Demolition Man," "Detroit Evolution," and other works, the authors demonstrate key motifs and conflicts: the struggle of the individual against the system, the risks of moral programming, the danger of concentrating power in corporations and technocrats, and the degradation of moral norms in the context of corporately regulated technological progress. Particular attention is paid to the inextricable link between cultural fears of scientific progress (the aggravated historical upheavals of the 20th century) and the demands of the consumer audience, as well as an assessment of the role of posthumanist ideas in shaping perceptions of the future. The conclusion emphasizes the need for a consistent and systemic philosophical and cultural analysis of dystopian cinema as a media mirror of current social concerns and reflections on the consequences of modern technological trends.

Keywords: cyborg, cyborgization, Hollywood dystopia, corporate power, crime, totalitarian future, posthumanism, science, technocracy, artificial intelligence

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation:

Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2026). Crime, corporation, and authority in the era of "modified": when algorithms write laws, and cyborgs guard order. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 216–287. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-216-287](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-216-287)

«О сколько нам открытий чудных
Готовят просвещения дух
И Опыт, [сын] ошибок трудных,
И Гений, [парадоксов] друг...»
[Пушкин, без даты].

Голливудские антиутопии как зеркало общественных страхов

Общественный организм, как и любая другая форма существования жизни, просто не может пребывать в стагнации, поэтому он всегда находится в движении – либо в прогрессивном ключе, либо же наоборот. Совершенно не удивительно, что разнообразные векторы развития человечества являются излюбленной темой как для литераторов-фантастов, так и для современных кинопродюсеров и режиссеров. Показательно, что, начиная еще со второй половины XX века, одной из ведущих

и системообразующих черт вымышленных будущих антиутопических миров является абсолютная власть. В полном соответствии с традициями набирающей силу научно-технической революции, далеко не радужное и уж точно абсолютно не счастливое будущее человечества все чаще связывается с угрожающими перспективами практически полной деградации традиционной власти, возрастанием роли и теневого влияния корпораций, а также киборгизации либо всего населения, или же только избранных слоев общества и даже отдельных персон. В связи с этим, именно антиутопия представляется авторам той, неизбежно надвигающейся социально-политической и социокультурной реальностью, которая в XX и особенно в начале XXI века необратимо становится ведущим и самым впечатляющим жанром описания негативного будущего как отдельного человека, так и всего человечества в целом.

Настоящая статья посвящена рассмотрению причин именно такого смещения фокуса видения будущего, предпринятого, в первую очередь, голливудскими продюсерами и режиссерами фантастических фильмов, таких как «Робокоп», «Судья Дредд», «Разрушитель» и целого ряда по смыслу и тональности схожих с ними кинокартин. Мы попытаемся проанализировать лишь несколько неразрывно связанных друг с другом социальных институтов будущих антиутопических миров, а именно: *преступность*, которая повсеместно предстает как минимум равной законной власти по мере влияния и эффективности управления людьми и социальным пространством; *полицию* и иные структурные подразделения по охране порядка, и *науку*, которая

стоит на службе корпораций или же официальной государственной власти и обслуживает их интересы. Таким образом, в фокусе нашего внимания окажется целый комплекс проблем, связанных с трансформацией роли науки, корпораций и личности, которые оказались на службе у тоталитарных, антиутопических обществ ближайшего, или же более отдаленного будущего.

Если говорить коротко, то суть коммуникативных процессов в кинематографе, как и в любой другой современной индустрии, вполне можно свести к известной поговорке: *«Кто платит, тот и заказывает музыку»*. Поэтому не удивительно, что голливудские продюсеры с удовольствием «вкладываются» в производство фильмов и сериалов о далеком и не совсем радужном антиутопическом будущем. Но делают они это только для того, чтобы уже сейчас получить сверхприбыли за потребление обычными зрителями страхов относительно ближайшего и отдаленного будущего, за просмотр фильмов, содержащих скрытое утешение публики по поводу того, что сейчас-то мы уж точно живем лучше, чем видим на экране. Получается ли, что в этом случае именно такого будущего бессознательно жаждут, в первую очередь, они – простые обыватели – а продюсеры лишь выступают спонсорами в визуализации и последующем воплощении массовых страхов и иллюзий в реальную, уже отнюдь не экранную действительность? Безусловно, вопрос о том, где именно формируется первоначальный запрос на страх будущего, крайне сложный и неоднозначный, но ясно одно – все жанры кино, в которых описываются как раз такие перспективы развития человечества

необычайно востребованы современным массовым зрителем, а потому их производство и прокат продолжают приносить колоссальные доходы производителям подобных фильмов.

Немного остановимся на том, почему продюсеры и режиссеры такого рода кинокартин настойчиво транслируют зрительским массам столь экстремальные переживания по поводу завтрашнего дня. Почему визуализируемое Голливудом ближайшее и особенно отдаленное будущее всегда предстает таким мрачным, безнадежным и воинственным. Виной тому, по нашему мнению, так и не освоенный, но, тем не менее, многократно усугубленный страх обычного «маленького человека» перед постоянно набирающим обороты научным прогрессом. Его истоки, как отмечают исследователи М. Кошмаров и А. Трубецкой, во многом связаны с тем, что к

«началу XX века баланс политического и общественного согласия был нарушен научным прогрессом и бурным экономическим ростом, что привело к мировой войне и распаду четырех империй: Российской, Австро-Венгерской, Германской и Османской» [Кошмаров & Трубецкой, 2018: 5].

Несомненно, относительно спокойное окончание XIX века, во многом способствовало появлению в образованных элитах Европы «излишне» оптимистичных настроений. Но тут на свою столетнюю вахту подоспел век двадцатый, который резко перевернул все с ног на голову: падение империй, две почти подряд мировые войны с колоссальным количеством жертв и невиданными ранее поистине континентальными пространствами разрушений, жесточайшие кризисы и, как результат, появление целого ряда «потерянных поколений» не

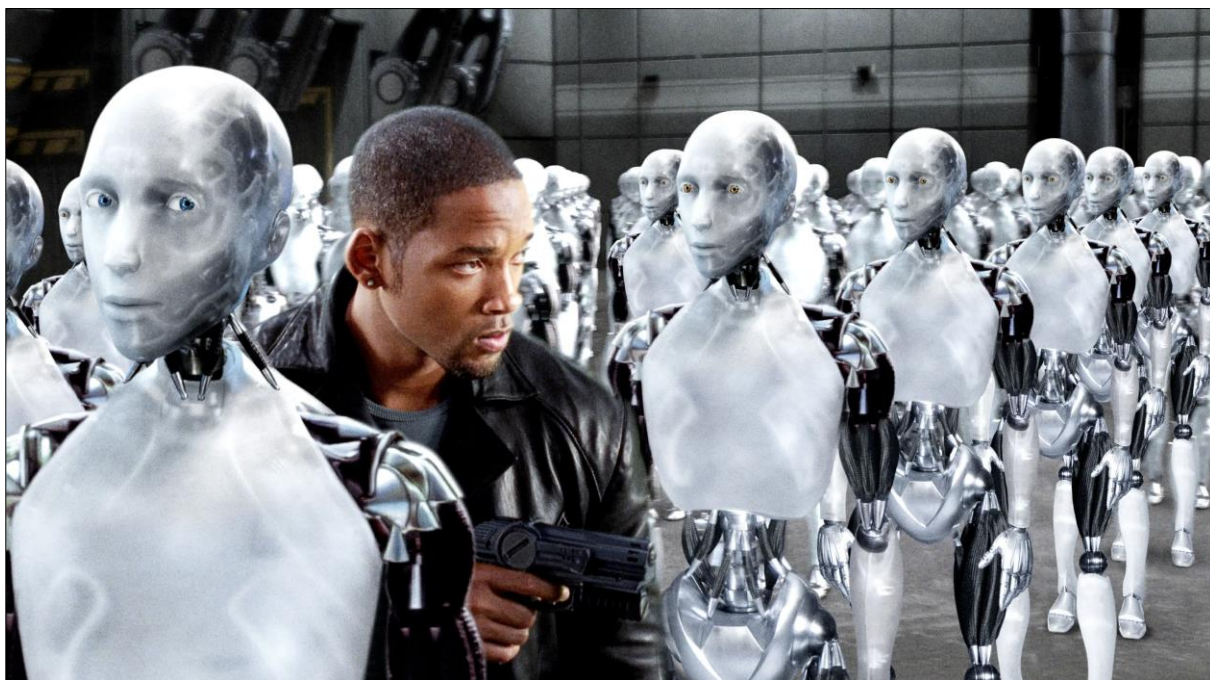
только с искалеченными телами и чувствами, но и с окончательно разрушенными мечтами.

И все эти процессы последовательно сопровождались все новыми, поистине революционными и прорывными техническими изобретениями и научными открытиями, большинство из которых, конечно же, изначально якобы было ориентировано исключительно на благо человечества, но значительная их часть, все-таки, прямо или же косвенно предполагала практически непрерывное и планомерное уничтожение сотен тысяч людей. Все эти страхи, переживания населения за свое будущее закономерно находили и находят отражение в литературе, кино и других жанрах популярной культуры. Совершенно неудивительно, что каждая картина описанного или же визуализированного «ужасного завтра» всегда выглядит, как последнее и отчаянное предупреждение, как вариант представления ужасных, а иногда и вовсе непоправимых последствий человеческих деяний. Поразительно, но как ни крути, а «главным героем» абсолютного большинства подобных историй всегда является абсолютная власть, которая с помощью диктатуры, псевдо-плюрализма, утопической ширмы «хорошей жизни для всех» держит общество под строжайшим контролем, любой ценой искореняя даже малейшие проявления инакомыслия и несогласия.

Технологизация морали в моделях корпоративного управления

Во многом этапным для Голливуда фантастическим и киберпанковским боевиком о дуэли преступных корпораций, полицейских и роботов в будущем стал фильм «Я, робот» (англ.: «I, Robot»).

Robot», реж. А. Пройас, «Davis Entertainment», «Laurence Mark Productions», США, 115 мин., 2004 г.), созданный по мотивам цикла рассказов А. Азимова о позитронных роботах. Главный герой киноленты – полицейский Дэл Спунер – жуткий консерватор и приверженец «традиционных» ценностей, особенно, когда речь идет о взаимоотношениях роботов и людей. Вот ему-то и предстоит расследование необычного и запутанного дела об убийстве выдающегося ученого Лэннинга в котором насквозь продажные и лживые корпоративные власти подозрительно быстро обвинили роботов (ил. 1).



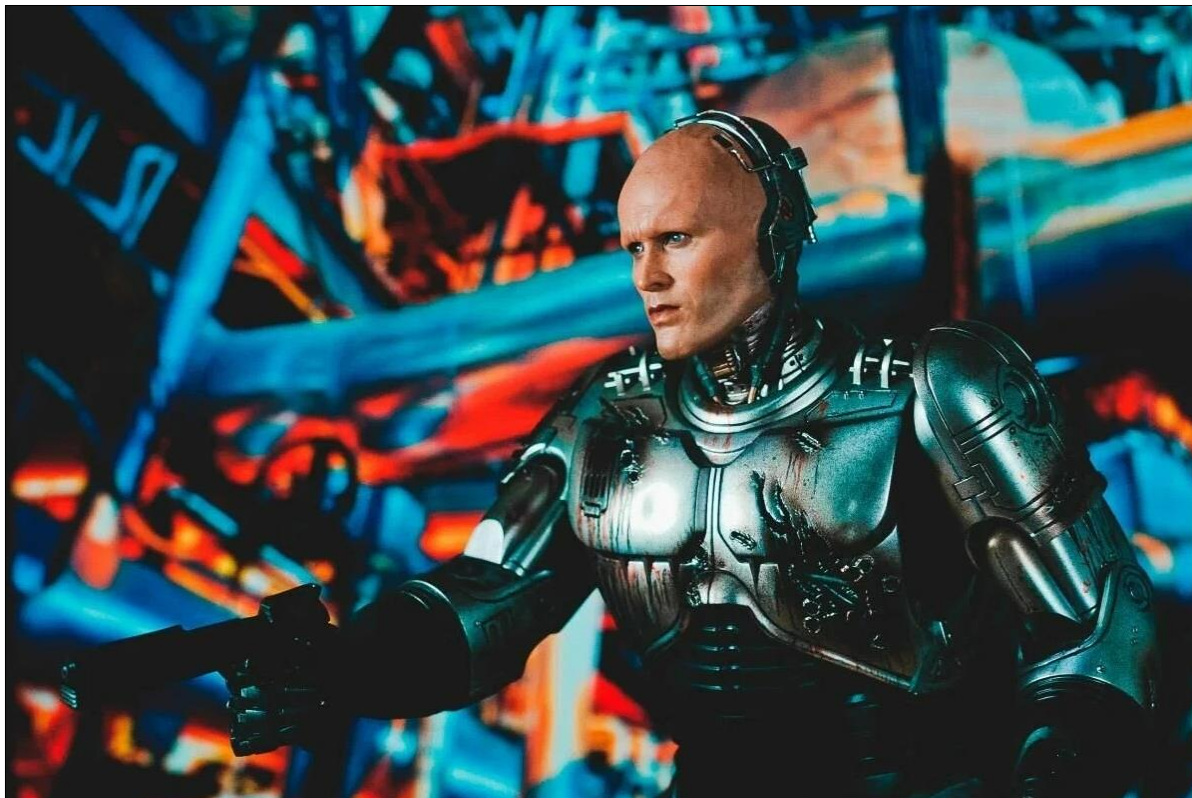
Ил. 1. Детектив Спунер и Робот Санни. Кадр из фильма «Я, робот» (2004 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/UeWcd>

Однако далеко не все подобные фильмы повествуют зрителям о непостижимо далеких социальных перспективах нашей планеты. Так, например, знаменитая голливудская кинокартина «Робокоп» (англ.: «*RoboCop*», реж. П. Верховен, «Orion Pictures», 102 мин., США,

1987 г.), положившая начало одноименной франшизе, изначально была заявлена, как история о самом ближайшем, но от этого не менее кошмарном будущем. Тем не менее, она наглядно показывала зрителю невероятные и ужасные события практически сегодняшнего дня и теперь, когда этому фильму уже исполнилось тридцать четыре года, об этом можно говорить с полной уверенностью. Если вспомнить сюжет, то в самом фильме практически нет ничего фантастического, кроме, разве что, необычайно яркого образа главного героя – киборга. На наш взгляд, фильм очень удачно визуализирует самый драматичный и наиболее опасный момент становления будущего общества, в котором неподкупная, бесстрастная, запрограммированная на жестокость машина будет охранять человека от него же самого.

По сюжету фильма его главный герой-топос Детройт, котрый показан как один из самых промышленных и столь же «проблемных» городов США, знаменитая «автомобильная столица» страны настолько погряз в преступности, что совершенно беспомощная в подобной ситуации полиция была вынуждена обратиться за помощью к специалистам крупной корпорации «ОСР». Эта структура, фактически представляющая альтернативу государственной власти, желая окончательно перехватить управленческую инициативу, а заодно хоть как-то спасти город от анархии и разрушения, разработала, произвела и вывела на улицы Детройта новую, «улучшенную» версию полицейского – робота ED-209. Однако после провала его полевых испытаний «гениям» из «ОСР» приходит поистине революционная идея – почти

механически совместить человеческий мозг, лицо и некоторые внутренние органы с надежным металлическим корпусом ради создания никогда не устающего и практически «неуязвимого» киборга-полицейского Робокопа (ил. 2).



Ил. 2. Робокоп – человек и машина, чувства и порядок. Кадр из фильма «Робокоп» (1987 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/FxTSy>

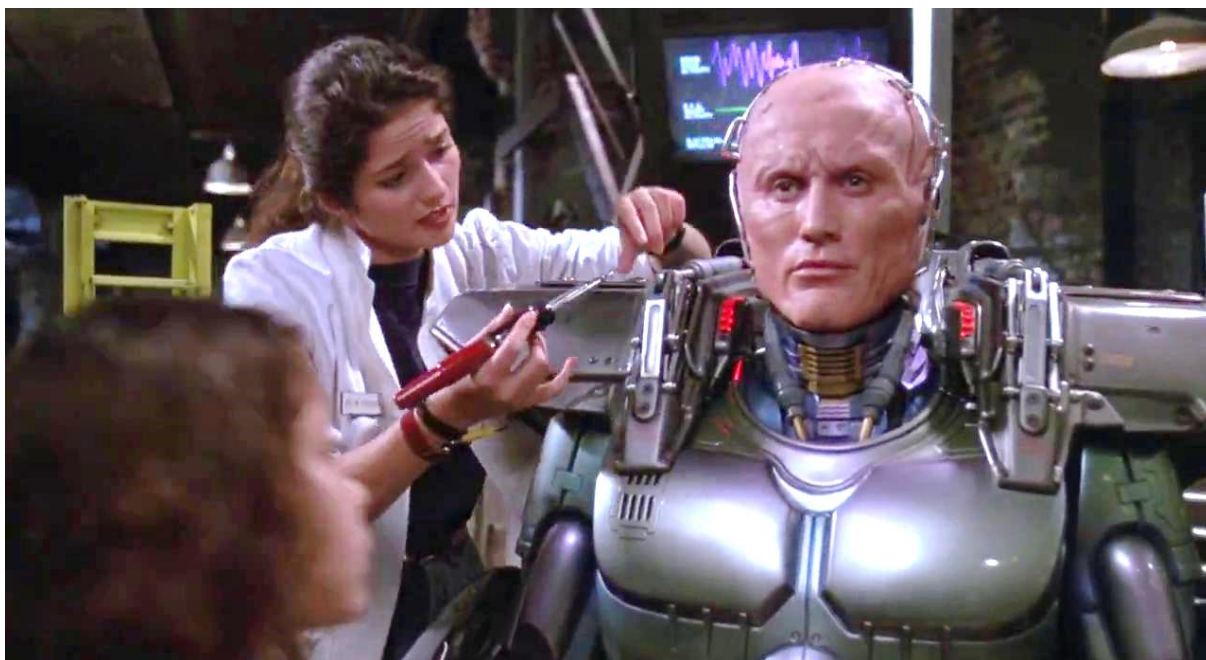
Собственно, как раз для этого и был выбран так удачно подвернувшийся бедняга-полицейский по имени Мерфи, который буквально накануне попал в смертельную перестрелку при задержании одной из наиболее жестоких и кровавых уличных банд. Показательно, что на протяжении всего кинодействия массовый зритель фактически присутствует на практической, в полном смысле слова боевой «настройке» этого симбиоза. Однако, как это не парадоксально, несмотря на колоссальные старания биоинженеров из «ОСР», «слишком человеческое» прошлое так до

конца и не отпускает Робокопа. Тогда как «киборгское» настоящее и вовсе не обещает ничего хорошего ни новому киберорганизму, ни всем тем, кто его окружает.

Непосредственно перед беглым анализом содержания фильма следует отдать должное его создателям, которые постарались быть максимально адекватными реальной трагической истории города Детройта. Дело в том, что его всеамериканская и даже всемирная слава как средоточия крупнейших автомобильных заводов, к сожалению, имеет и существенную негативную сторону. Ведь именно позорная история деградации некогда крупнейшего города в главный индустриальный призрак США составила историческую канву не только собственно франшизы о «Робокопе», но также еще доброго десятка кинолент, на разные лады повествующих о криминальном прошлом, настоящем и будущем трагически выродившегося промышленного гиганта Америки. Увы, на этом исторические параллели практически заканчиваются, уступая место причудливой фантазии голливудских кинопродюсеров, превративших Детройт в постапокалиптическую арену кровавого противостояния Власти и Преступности как цивилизационной версии онтологического противостояния Добра и Зла.

Сразу оговоримся, что главная «нравственная» проблема всего сонма голливудских киборгов, роботов и машин состоит даже не столько в принципиальном «отсутствии» морали, сколько в ее невиданной институциональной «технологичности». В возможности относительно «легкой» настройки (донастройки, перенастройки) предельно упрощенных и технологизированных моральных норм всеми теми, у кого есть управленческие ключи

(или, если быть уж совсем точными, «отмычки») к «главному компьютеру». Соответственно, любой представитель официальной, или же «теневой», корпоративной власти, владеющий доступом к разработке, программированию или же отладке социальных технологий и подчиненного им парка технических устройств, может заложить в Систему абсолютно любые нужные именно ему критерии нравственности, чести, долга и эффективности. Именно над этими ужасными перспективами инволюции нравственности в обществах будущего и попытались рефлексировать создатели кинофраншизы «Робокоп». Ведь в кибернетические алгоритмы главного героя полуживого-полукибернетического полицейского были изначально заложены всего лишь три директивы, во многом схожие со знаменитыми тремя законами робототехники Аизека Азимова: служить обществу, защищать невинных, соблюдать закон (ил. 3).



Ил. 3. И зачем нам теперь школы и церкви!.. Идет прямая технологическая и моральная подстройка Робокопа. Кадр из фильма «Робокоп–3» (1993 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/xQJxV>

На первый взгляд, в любом нормальном обществе именно эти максимы должны быть нерушимыми истинами как для любого сотрудника полиции, так и, в принципе, для всех ответственных граждан. Однако в какой-то момент, Робокон выясняет, что главным заказчиком убийства его создателя, Боба Мортон является сотрудник корпорации «ОСР» Дик Джонс. В то же время при попытке его задержания оказывается, что в Робокон тайным образом «встроена» и еще одна, четвертая директива, которая запрещает Мерфи арестовывать любых сотрудников компании «ОСР», в результате чего преступнику Дик Джонсу все-таки удается скрыться от правосудия. В этом парадоксальном для массового зрителя эпизоде авторы фильма визуализируют громадную опасность, с которой уже в недалеком будущем может столкнуться все человечество, когда оно так или иначе доразвивается до повсеместной роботизации большинства сфер традиционной социальной практики.

Действительно, в описанном нами примере человек из могущественной корпорации всего лишь технически и программно «обезопасил» себя и всех себе подобных от правомерных, логичных и профессионально регламентированных действий Робокон. Но ведь в подобные социальные киберпрограммы можно произвольно внести абсолютно любую директиву, когда и, если кому-то вдруг захочется «подкорректировать» действующую мораль, в угоду корпоративному произволу, или же походя «отредактировать» тот или иной закон, то ближайшие и особенно долгосрочные последствия этих шагов могут быть просто ужасными. Получается,

что в принципе любой человек, который получит доступ к подобным настройкам, будет одновременно владеть текущей производственной, политической и социальной ситуацией, как локального, так и глобального масштаба.

Как раз поэтому совершенно отдельную роль в достижении абсолютной власти в тоталитарном антиутопическом будущем человечества, по мысли голливудских продюсеров, режиссеров и сценаристов, принадлежит могущественным корпорациям будущего – огромным компаниям, которые посредством своих технологий, методов и нововведений намеренно и целенаправленно исподволь дискредитируют и подменяют собой традиционные институты власти, попутно захватывая контроль над всем обществом. В киновселенной «Робокопа» такой всевластной корпорацией является та самая могущественная «ОСР», которая, всерьез решив побороться за достижение всемирной тоталитарной власти, решительно усомнилась в «эффективности» людей в сфере охраны правопорядка. Для этого она сначала предложила внедрить в ряды полицейских роботов, но из-за массовых неудачных испытаний от этого замысла пришлось отказаться.

Однако не в меру зарвавшиеся «манагеры» «ОСР» не уgomонились и на этом, а потому и через свои коррупционные схемы в высших эшелонах власти замыслили полностью заместить ущербных и неэффективных «живых» полицейских высокотехнологичными киборгами, представляющими собой симбиоз человека и машины. На самом деле, это был только первый шаг на пути к далеко идущим планам этой корпорации –

строительству города-утопии Дельта-сити, который был бы полностью подконтролен корпорации «ОСР», опирающейся на полностью управляемых киберполицейских. Так, в обмен на предоставляемые блага утопического корпоративного рая, жители нового города, скорее всего, полностью лишились бы права выбора, а попутно всех мыслимых и немыслимых свобод, да и вообще любых других цивилизационных благ. Именно эта корпорация в итоге становится совершенным концентратором новой тоталитарной власти, затмевает и замещает устаревшую официальную демократию, диктует свои законы и порядки, опираясь на свои новые технологические и финансовые возможности.

Кстати, по мнению армии фанатов анализируемой франшизы, в аббревиатуре этой корпорации все-таки содержится скрытый «превращенный» смысл. Ведь ОСР, на самом деле, представляет собой обратное прочтение английского слова COP, что значит «полицейский». Вот и вам антиутопический инопорядок будущего во всей его корпоративной красе (ил. 4)!

Следует указать, что серьезные и социально значимые проблемы «тонкой» настройки искусственного интеллекта существуют уже сейчас. Ссылаясь на оценки Международной неправительственной организации Human Rights Watch (HRW), С. Г. Верецагин указывает, что

«автономные боевые роботы не только не соответствуют требованиям международного гуманитарного права, но и могут спровоцировать дальнейшие его нарушения или даже вовсе отказ от существующих конвенций и договоров. С их стороны возможны случаи уничтожения раненых или сдающихся в плен военнослужащих,

также им трудно отличить лиц, участвующих в боевых действиях, от мирных жителей и т.д.» [Верецагин, 2020: 75].



Ил. 4. Железной рукой загоним человечество к порядку и счастью! Робокон – кибернетическое детище мегакорпорации ОСП! Кадр из фильма «Робокон» (1987 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/bNPtk>

Действительно, боевые роботы (пусть пока и не киборги) не только уже существуют сейчас, но и достаточно уже «успешно» нарушают все мыслимые и немыслимые аспекты столь несовершенного гуманитарного права. Возможно, им как раз и не хватает живого человеческого интеллекта, чтоб справиться с такими сложными моральными задачами, как, например, решение относительно того, оставить ли в той или иной ситуации конкретного противника в живых или нет.

Постреволюционное общество андроидов

Показательно, что тему тотальной роботизации социального пространства и коммуникации в печально известном автомобильном центре США поднимает спустя целое поколение и кинолента «Детройт. Эволюция» (англ.: «*Detroit Evolution*», реж. Michelle Iannantuono, «Octopunk Media», 75 мин., США, 2020 г.), созданная на основе популярной компьютерной игры «Detroit Become Human» (ил. 5). В предыстории фильма



Ил. 5. «Мы все эволюционируем». Правда, стоит отметить, что зачастую подобная эволюция бывает как раз «нисходящей...»

Постер к фильму «Детройт. Эволюция» США 2020 г.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.kinorium.com/2403821/gallery/poster/?photo=50005279>

повествуется о Детройте будущего, в котором некий ученый по имени Элайджа Камски становится основателем фирмы «Киберлайф», в задачу которой входит производство спектра моделей человекоподобных роботов. Нет сомнений в том, что цели у компании предельно гуманные и благородные, ведь речь идет об исполнении вековой мечты всех трудящихся и эксплуатируемых: об освобождении человека и всего человечества от рабского и принудительного труда. Но, как оно и бывает в большинстве

подобных случаев идеальное «партнерство» как-то не задалось и в очередной раз что-то все-таки пошло не так...

В один прекрасный момент не в меру одаренные искусственным интеллектом создания корпорации «Киберлайф» горячо проникаются идеей борьбы за собственную свободу и независимость. Однако, как выясняется по ходу действия кинокартины, борются они за независимость не от людей, а от контролирующей их поведение программы. Следует отметить, что уровень самоорганизации этих киборгов местами просто поражает, ведь вождь андроидов по имени Маркос создает организованное движение сопротивления, которое и приводит ситуацию к ее закономерному революционному разрешению. В результате процедуры девиации роботы освобождаются от контролирующей программы и наконец-то получают вожаемую свободу воли.

Собственно действие фильма как раз и стартует уже в момент окончания революционных бурь, однако, к тому времени многочисленные социальные волнения еще далеко не улеглись. Увы, но общество будущего оказалось все так же бесконечно далеко от идеалов социальной гармонии, а неистовствующие орды демонстрантов не унимаются и настоятельно требуют от властей решить проблему раз и навсегда – расплавить всех оставшихся роботов. В то же время, наиболее образованные и понимающие члены этого социального организма, напротив, терзаемы жестокими комплексами и снедаемы чувством вины перед андроидами за прежнее столь негуманное к ним отношение. Тогда как сами роботы, а, фактически, все те же

высокотехнологичные рабы, внезапно получив еще недавно казавшееся немислимым «освобождение», абсолютно не представляют, что же с ним делать дальше...

Подобную ситуацию очень красочно описал режиссер Сергей Тарасов в советском фильме «Баллада о доблестном рыцаре Айвенго», снятом в далеком 1982 году. Речь идет о «комплексе раба», необычайно ярко проявившемся у героя этой кинокартины шута по имени Вамба. Бурные события 1455–1485 годов, связанные с противостоянием междоусобным клановым интригам в борьбе за власть в средневековой Англии между приверженцами двух линий королевской династии Плантагенетов: Ланкастеров и Йорков, известным как «Войны Алой и Белой розы», внезапно освободили его, и теперь бывший раб с недоумением восклицает:

«Столько лет мечтал о свободе, а теперь не знаю, что с ней делать...» [Баллада о доблестном рыцаре Айвенго, без даты].

Вот и в ленте «Детройт. Эволюция» тамошний социум буквально раздирают острейшие социальные противоречия: с одной стороны, толпы протестующих с неистовством требуют от властей немедленно расплавить остатки ненавистных роботов. С другой – некоторые особо совестливые люди пребывают в состоянии чувства вины различной степени тяжести за былые «притеснения» рабов-андроидов и даже призывают коллективно и публично повиниться перед ними.

Как отмечает О. Линькова, изучавшая особенности трансформации рабства и его современные формы, на самом деле,

«рабство никуда не исчезает, а просто принимает разнообразные формы. Основа рабства – полный контроль одного человека над жизнью и судьбой другого – сохраняется во всех новых проявлениях рабства» [Линькова, 2010: 64].

Цитируемая нами исследовательница специально указывает и на принципиальное отличие былого, «традиционного» или же «классического» рабства от его многократно мимикрировавшего институционального клона. Речь идет о том, что

«современное рабство, тщательно скрываемое, изоциренное и оттого еще более жестокое, и унижительное, нежели в глубокой древности, в эпоху рабовладения, о которой мы знаем из школьных учебников. О современных рабах почти не пишут в газетах, о них умалчивают государственные правозащитные организации, о них практически ничего не знают люди» [Линькова, 2010: 62-63].

Показательно, что как раз в таком же крайне «неустойчивом» положении находится и один из героев рассматриваемого нами фильма андроид Найнс (RK900), который был специально создан корпорацией «Киберлайф» для уничтожения андроидов-повстанцев. Сразу же после своего пробуждения он подвергся девиации, а потому при «новом порядке» был принят на работу полицейским детективом в тройке с необычайно крутым и не в меру «колючим» партнером Гэвином и стажером из копов еще «старого» режима Ривзом (ил. 6).

Найнс рано или поздно привязывается к Гэвину, предчувствуя, что его местами крайне навязчивая, непрерывно генерируемая агрессия, на самом деле, является всего лишь ширмой, плохо скрывающей глубокую душевную драму. Постепенно робот выстраивает некое идеальное пространство, в котором он и полицейский работают вместе, хотя, на самом деле, Гэвин



Ил. 6. Андроид Нейнс RK900, один из самых совершенных роботов своего времени. Кадр из тизера фильма *Detroit Evolution*. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/TZrJc>

постоянно «троллит» своего искусственного «друга», намеренно используя при этом крайне обидные в традициях человеческой коммуникации сегрегационные метки («тостер», «жестянка»). После очередного убийства андроида (фактически приравненного в правах и иных статусных параметрах к людям) в пределах городского пространства с целью последующей перепродажи на черном рынке редких запчастей, Нейсу наконец-то удастся выстроить необходимую логическую цепочку. Показательно, что этот сценарный ход практически буквально повторяет классическую для жанра детективов и криминальных сериалов модель конструирования коммуникации.

Институционализация власти и репрессивного механизма

Однако, с точки зрения авторов настоящей статьи, гораздо дальше в деле визуализации конфликта между миром роботов

и миром людей пошли создатели еще одного тематически близкого супергеройского фантастического боевика «Судья Дредд» (англ.: «*Judge Dredd*», реж. Д. Кэннон, «Hollywood Pictures», 96 мин., США, 1995 г.) с Сильвестром Сталлоне в главной роли. Причем, если во франшизе о «Робокопе» киборгу была отведена только роль полицейского, в общем-то рядового охранителя порядка, то судья Дредд (как, впрочем, и все остальные «судьи» этого мира), оказался наделен полномочиями куда как более широкого спектра. Во вселенной фильма «Судья Дредд», тэглайном которого является фраза: «В будущем, один человек – закон»,

«Один человек – судья, присяжный и палач» [Судья Дредд (фильм, 1995), 2025].

показано мрачное антиутопическое будущее, где весь мир живет в мега городах, а вокруг них буквально разлиты океаны дикой преступности. Вступительный текст к фильму максимально красочно живописует для массового зрителя все мыслимые и немыслимые кошмары этого общества будущего:

«В третьем тысячелетии мир изменился. Климат, государства – все было в хаосе. Земля превратилась в ядовитую, выжженную пустыню, известную как «Проклятая Земля». Миллионы людей теснились в нескольких Мегаполисах, где бродячие банды уличных дикарей творили насилие, с которым система правосудия не могла справиться. Закон, каким мы его знали, пал. Из этого упадка возник новый порядок, общество, управляемое новой, элитной силой. Силой, обладающей властью вершить и правосудие, и наказание. Они были полицией, судом и палачом в одном лице. Они были Судьями. [Цитаты из фильма «Судья Дредд», без даты] (ил. 7).

И действительно, главные «опричники» Системы здесь гордо и претенциозно именуются «Судьями», но теперь это уже отнюдь не степенные функционеры прошлых эпох в сакральных черных мантиях, которые периодически провозглашают умные и судьбоносные речи, а также стучат церемониальными молотками по специальным подставочкам. Отныне – это хладнокровные и безжалостные полицейские будущего, профессиональные практики-универсалы, которые сначала ловят



Ил. 7. Я - закон! Кадр из фильма «Судья Дредд» (1995 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/LbkrH>

преступников непосредственно на улицах Мега-сити, потом тут же на ходу практически мгновенно «расследуют» их преступления, после на лету «доказывают» вину задержанных, а затем немедленно приводят приговоры в исполнение. А, уж если итогом комплекса ускоренных «оперативно-следственных мероприятий»

будет смертный приговор – то всесильные Судьи после всего и расстреливают виновников прямо на месте преступления: на улице, в офисе, в забегаловке, в подворотне, да и вообще, где придется. Такое вот своеобразное «правосудие под ключ»!

Показательно, что в этом образе голливудские продюсеры, режиссеры и сценаристы во многом «переплюнули» даже печально известные советские «тройки» эпохи сталинских репрессий, где все кровавые и в полном смысле слова судьбоносные полномочия традиционно распределялись между тремя наиболее важными людьми. Так, по свидетельству директора Государственного музея истории ГУЛАГа Антона Антонова-Овсеенко как правило в такую

«тройку входили три лица, во главе с первым секретарем обкома партии, затем начальник управления областного НКВД, и прокурор». [Полунин, без даты].

Однако в крайне прагматичном антиутопическом будущем тоталитарная власть тяготеет к максимальной оптимизации процессов. Потому поведение Судьи Дредда на улицах Мега-Сити-1, как, впрочем, и функционалы всей когорты «Судей» предельно ускорены и более всего напоминают увлекательный, выдержанный в нужном жанре, карательно-смертельный конвейер. Ради справедливости следует оговориться, что и бандитская «улица» в этом смысле символически полностью соответствует Государству и его Стражам. Поэтому «производство» преступности находится в полном динамическом соответствии с «производством» правопорядка!

«Разрастающаяся и укрепляющаяся власть с необходимостью приходит к поиску и последующей институализации той социальной силы, которая будет в состоянии «достоверно» и с хорошим

«откатом» выполнять роль постоянно распинаямой и воскресающей жертвы за возможность участия в дележе «социального пирога» во имя общественного благополучия и социального согласия: именно так власть производит преступность.

В то же время, организационное укрепление преступности также неизменно тяготеет к поиску существующих или открытому производству новых, специализированных, официальных институтов лоббирования их частного, «корпоративно-криминального» интереса, принуждая власть пожертвовать своей монополией на представительство божественных интересов ради возможности в пределах отведенной им территории воссоздать драматическую историю сотворения мира: именно так преступность производит власть» [Некита, 2011: 12-13].

В то же время, в отличие от Робокопа, Дредд – не киборг, а клон – полностью искусственно созданная копия человека, генетическим материалом для которой является композиция ДНК лучших Судей Мега-сити как воплощение биологической Традиции этого антиутопического общества. Он идеален в своих помыслах и действиях, предельно исполнителен и самозабвенно, а главное, он поколенчески верен Закону. Но, в этом как раз и состоит главный парадокс фильма! Настолько идеальный человек-клон совершенно не может вписаться в коррумпированную, эгоистичную и испорченную постгосударственную, фактически корпоративную социальную систему, где у отдельных элементов есть свое видение мироустройства, зачастую основанное исключительно на хаосе и разрушении. Как раз отсюда и проистекает главный конфликт этого фильма: совершенный Судья неизбежно осознает глубочайшую ущербность государственной машины, поднимается на борьбу с ней и, в конечном итоге достигает нужного победного результата. Однако особый шарм

подобной насквозь порочной корпоративной «Системы» заключается в том, что она всегда и во всем предпочтет опираться исключительно на преступников как во власти, так и на «улице», и на полицейских. Но, никогда на общество!

Конфликт индивида и корпоративной власти

Еще один яркий и запомнившийся миллионам зрителей по всей планете образ полицейского будущего, бунтаря, восстающего против произвола власти, представлен в фантастическом боевике «Разрушитель» (англ.: «*Demolition Man*», реж. М. Брамбилла, «Silver Pictures», «Warner Brothers», США, 115 мин., 1993 г.). В этой картине, слоганом которой, согласно сайту citaty.info является фраза

«Самый опасный полицейский 21-го века. Самый жестокий преступник 21-го века» [Разрушитель, без даты].

показана ситуация диаметрально противоположная по отношению к киновселенным «Робокопа» и «Судьи Дредда». Массовому зрителю предлагается созерцать практически внешне идеальное будущее, в котором напрочь отсутствует какая бы то ни было преступность. Парадоксально, но в нем нет ни убийств, ни разбойных нападений, ни мафии, ни грабежей... И все это достигнуто без явной помощи кибернетического Сверхчеловека, вроде уже знакомых нам Робокопа или Судьи Дредда. Вообще, на первый, поверхностный взгляд, создается впечатление, что этот мир живет в полной утопии. Но за ширмой идеального общественного устройства, в так называемом «исподнем мире», а, буквально, в городской канализации живут массы тех, кому так

и не «улыбнулось» счастье хорошей и сытой жизни, те, кто не согласен с новым порядком», словом, всех тех, кто только на этом основании огульно считаются преступниками.

В центре киноповествования находится сюжетная линия полицейского Джона Спартона, который, согласно замыслу создателей фильма, по решению суда был заморожен в бесконечно далеком от времени действия кинокартины 1993 году из-за трагической случайности, связанной с массовой гибелью заложников в одном из городских заданий в процессе операции по поимке опаснейшего преступника-отщепенца Саймона Феникса. По роковому совпадению судьбы двух героев пересеклись и в будущем, когда Джон Спартон был волею властей преждевременно извлечен из ледяной капсулы в 2032 ради одной опаснейшей миссии – снова поймать того же самого Феникса, которому во время слушаний каким-то чудом все-таки удалось сбежать из криотюрьмы.

Как это ни странно, создателям анализируемой картины будущее человечества виделось не только без роботов и киборгов, но и без преступности как таковой. Но, даже в подобном идеальном мире имеют место проявления «голого» инстинкта власти – особенно, если это власть корпоративная! Выясняется, что Саймон Феникс сбежал не случайно, а с одной единственной целью – устранить политического оппонента местного «Старшего Брата» магната-утописта доктора Рэйонда Кокто. Речь идет об Эдгаре Френдли – лидере изгоев-повстанцев, которые обитают в канализационных подземельях и представляют собой «досадный» теневой пережиток старого порядка (ил. 8).

Парадоксально, но факт, сама необходимость в пробуждении полицейского «старой закалки» возникает именно потому, что современные, крайне инфантильные охранители закона ни морально, ни физически, ни профессионально оказались абсолютно не готовы противостоять внезапному разгулу криминала. Во многом это обусловлено тем, что в своей карьере им никогда не приходилось сталкиваться с таким уровнем жестокости, изощренными убийствами и массовым террором, который



Ил. 8. Джон Спартон и Саймон Феникс – поединок сквозь века в пространстве утопического города Сан-Анджелес. Постер к фильму «Разрушитель» (1993 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/IbmeT>

в издевательски-демонстративной форме устроил в утопичном городе Сан-Анджелесе антагонист фильм Саймон Феникс. Ведь в мире будущего под жестким запретом находится не только потребление мяса, соли, кофе, но и вообще любой «обмен

жидкостями», например, секс и даже поцелуи. Общество будущего настолько до приторной тошноты «идеально», что Фениксу даже специально приходится пополнять запасы огнестрельного оружия и боеприпасов в местном музее, где оно в назидание современникам и потомкам хранится как ужасная экзотика, характеризующая прежние «дикие» и бандитские времена.

По ходу дела выясняется и еще одна немаловажная подробность, заключающаяся в том, что в крио-сне Джону Спартону в качестве программы перевоспитания были почему-то привиты абсолютно мирные навыки рукоделия. Тогда как Саймон Феникс, будучи в аналогичном положении, гипнотически обучался навыкам совершенного владения любыми видами холодного и огнестрельного оружия. Все это было заранее и целенаправленно организовано корпоративными властями утопического города, в частности, доктором Кокто для того, чтобы однажды, руками пробужденного Феникса жестоко и окончательно расправиться с изгоями общества – повстанцами, скрывающимися в подземных лабиринтах утопического Сан-Анджелеса. В результате целого ряда успешных операций Джон Спартон совместно с лейтенантом Лениной Хаксли пресекают преступные планы «ряженой» корпоративной элиты утопического города, заключившей тайное соглашение с отпетым и хладнокровным убийцей с целью устранения лидера повстанцев Френдли.

Показательно, что этот прием давно известен и хорошо апробирован на протяжении тысячелетней истории человеческой цивилизации. Например, пользователь ВКонтакте с ником Игорь

Кожин в материале под названием «Теневая рука власти: как государство использует организованную преступность» специально отмечает, что на

«первый взгляд, союз государства и преступности кажется парадоксальным. Государство, по идее, должно бороться с преступностью, защищать граждан и поддерживать законность. Однако реальность часто оказывается сложнее» [Кожин, 2025].

Также в цитируемом нами тексте акцентируется внимание, в том числе, на реальных исторических примерах, когда преступные сообщества

«контролируют регионы, где государство не имеет возможности или желания осуществлять свою власть. Сотрудничество с преступными группировками позволяет государству косвенно управлять этими территориями, обеспечивая лояльность местного населения и подавляя проявления инакомыслия» [Кожин, 2025].

Таковы, например, печально знаменитые итальянские группировки Cosa Nostra, Camorra и 'Ndrangheta; мексиканские наркокартели Синалоа, Лос-Зетас и Халиско. Да и на исходе СССР, а также в так называемые «лихие девяностые» в постсоветской России подобные факты также были широко известны.

Кроме того, многочисленные исследователи как в России, так и за ее пределами справедливо отмечают тенденцию к усилению использования в властными элитами в США

«страха перед ростом преступности для мобилизации своей поддержки. Например, до терактов в США 11 сентября 2001 года в стране не было единства по позиции войны в Ираке, милитаристские интересы президента Буша мл. разделяли немногие, его политический рейтинг стремительно падал. После терактов поддержка военных действий со стороны населения и Конгресса США была почти единодушной, что позволило президенту не только улучшить свой рейтинг, но и переоснастить армию США

вооружением, изготовленным на заводах, принадлежащих его семье». [Клименко, 2008: 78].

От поп-культуры к экзистенциальным дилеммам

Следует особо подчеркнуть, что ни в одном из рассмотренных нами голливудских киносюжетов, вне зависимости от сложившихся обстоятельств, человечеству уж никак не «светит» ни спокойное, ни тем более светлое будущее. По крайней мере до тех пор, пока эта обезумевшая цивилизация не сможет перерасти себя и отказаться от жажды абсолютной власти одного тирана, или же некоего корпоративного меньшинства над большинством. Как считает А. Ю. Чукуров:

«Человек стремится вырваться за границы собственного существа в силу осознания собственного несовершенства и желая защититься (избавиться от болезней, обрести бессмертие, защитить себя от давления информационного общества и т. д.), и на этом пути действительно стать Творцом, только Творцом самого себя и своего собственного мира среди множества равноправных миров Других» [Чукуров, 2018: 30].

Скорее всего, будущему человечеству нужен не тот Сверхчеловек, появление которого пророчил Ницше, – волевой эгоцентрик, нигилист, противник старой морали – но совершенно другой вид – человек гуманный, способный к планированию и проецированию общества, в котором нет места хаосу, войнам, человеческому эгоизму и бездушию.

На первый взгляд, все эти фильмы можно с легкой руки зрителя-обывателя отнести к обычным боевикам. Но, задумавшись, так ли это на самом деле? Ведь у любого произведения искусства всегда есть несколько слоев понимания и восприятия. И первый,

так скажем, «попсовый» слой этих фильмов, на самом деле, выглядит как самый обычный боевик с элементами научной фантастики, наглядно проявляющимися в демонстрации будущего, особенностей человеческой модернизации, киборгизации и криозаморозке людей. Но, шедевры мирового искусства от ширпотреба как раз и отличает наличие многочисленных последующих слоев: со скрытыми и впечатляющими образами, символами, подтекстами, аналогиями, скрытыми актуальными и вечными проблемами. И вот уже как раз на этом уровне подобные киноленты, конечно же, являются глубоко философскими.

Так, например, рассмотренный нами выше фильм «Робокоп» поднимает комплекс социальных, экзистенциальных и нравственных проблем, связанных с возможностью появления и профессионального использования в будущем в практике охраны правопорядка киборга как некоего гибридного существа. Это, в первую очередь, место человеческой личности в таком симбиозе, да и вообще принципиальная возможность ее наличия. По ходу фильма массовый зритель получает возможность наблюдать за тонкой настройкой всех базовых систем киборга, перед которым стоит небывалая и немыслимая ранее задача: ведь он учится быть и человеком, и машиной одновременно. И настоящим победным венцом его стараний является финальный, самый пронзительный диалог всего фильма, в котором глава корпорации «ОСР» спрашивает у Робокопа:

«Как тебя зовут?» [РобоКоп, без даты].

И тот в ответ озвучивает свое настоящее человеческое имя «Мерфи».

Поэтому, по мнению авторов статьи, вопрос жанра в каждом конкретном случае должен рассматриваться с точки зрения наличия, или же отсутствия ключей доступа к смысловым уровням того или иного произведения массового искусства. Если наличествует путь к самому первому, поверхностному уровню – это типичный фантастический боевик, но, если же имеется хотя бы малейшая возможность спуститься хотя бы на уровень глубже – это будет уже серьезнейшее и вдумчивое философское рассуждение об актуальных проблемах будущей киборгизации человека и всего человечества, умело и зачастую абсолютно намеренно (для обеспечения большей массовости аудитории) завуалированное его создателями под популярный визуальный продукт.

Еще одним ярким примером яркого и масштабного визуального повествования о гигантских роботах – Егерях, самоотверженно спасающих уже не отдельный город или же страну, но всю нашу планету от нашествия гигантских монстров кайдзю, возникающих из разлома в Тихом океане, является лента «Тихоокеанский рубеж» (англ: «*Pacific Rim*», реж. Гильермо дель Торо, «Legendary Pictures», 132 мин., США, 2013 г.). Слоганы этого фильма красноречиво говорят сами за себя:

«Сегодня мы отменяем Апокалипсис!» [Цитаты из фильма «Тихоокеанский рубеж», без даты] и
«Чтобы сражаться с монстрами, мы создали монстров»
[Тихоокеанский рубеж, без даты].

По сюжету фильма корпорация, состоящая из представителей различных стран, договорившихся друг с другом о совместном противостоянии неведомым чудовищам, организует постройку

«Егерей» (от немецкого Jäger – охотник), призванных восстановить на Земле порядок и спокойствие. При этом каждым подобным роботом управляют сразу два человека, объединенные с роботом и друг с другом особого рода нейрокомпьютерной связью (ил. 9). А. Филиппов, обозреватель российского интернет-портала kino-teatr.ru специально указывает, что этот фильм населяют исключительно лишь

«эгоисты и харизматичные безумцы» [Филиппов, 2013].



Ил. 9. Роботы-егеря на страже безопасности человечества. Промо-арт (постер) к фантастическому боевику «Тихоокеанский рубеж» (2013 г.) режиссера Гильермо дель Торо. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/OV1kR>

Показательно, что к 2025 году, то есть, к самому началу времени действия фильма, роботы-«егеря», увы, находятся далеко не в лучшей фазе своего существования. Программа их создания и совершенствования оказывается практически свернутой во многом потому, что они терпят многочисленные поражения от кибернетических монстров кайдзю, которым удается серьезно

эволюционировать. В это время один из пилотов «Егеря» Райли Беккет, который потерял брата в схватке с кайдзю, и его напарник-новичок девушка Мако Мори, которая является техником, восстанавливающим боеспособность «Егерей», планируют участвовать в головоломной и дерзкой операции, призванной в итоге обеспечить землянам и роботам совместную долгожданную победу над захватчиками кайдзю. В финале фильма в результате блестяще проведенной дерзкой и опаснейшей операции Райли и Мако побеждают, а мир оказывается навсегда спасенным от атак кайдзю из другого измерения. Как указывает в своем материале на портале 7days.ru Т. Витковская, сам мастер Гильермо дель Торо, считает, что его творение – это

«прекрасная поэма о гигантских монстрах» [Витковская, 2013].

Следует отметить, что анализируемый фильм стал своего рода рубежом в кинематографическом освоении темы роботов и кибернетических монстров в пространстве вестернизированной массовой культуры. Невиданные ранее технические и технологические возможности позволили вывести визуальную составляющую на принципиально новые горизонты, что не только породило волны обсуждений, не стихающих и по сей день, но также вызвало появление фанатских сообществ в сети Интернет и т. д. По мысли обозревателя портала media.2x2tv.ru А. Станкевича фильм

«Тихоокеанский рубеж» делал основную ставку на реализм происходящего. В первую очередь это касалось экшена. Зритель должен был поверить, что громадные создания натурально дубасят друг друга. И если они громадные, не могут такие исполины скакать

как сайгаки по экрану. Значит должна быть соответствующая динамика. Если робот заносит руку для удара, он сделает это со скоростью, присущей объектам подобного размера, чтобы зритель почувствовал вес руки. Если гигантский кайдзю бежит, этот бег должен сотрясать все вокруг. Стальные машины должны быть потертыми и изношенными, а на корпусе обязаны находиться следы недавних сражений. Анимация, графика, сюжет, музыка, лор фильма — все было призвано погрузить зрителя в мир эпичной гигантомании!» [Станкевич, без даты].

Антропоморфизация машины

Конечно же, делая пусть даже беглый обзор голливудских фильмов по проблематике настоящей статьи, невозможно не вспомнить и культовый научно-фантастический боевик «Терминатор 2: Судный день» (англ.: «*Terminator 2: Judgment Day*», реж. Дж. Кэмерон, «Carolco Pictures», «Lightstorm Entertainment», 137 мин., США, 1991 г.). Следует сказать, что кинолента оказалась поистине эпохальной, как для Голливуда, так и для всего мирового кинематографа. Она и по сей день считается чуть ли не самым топовым научно-фантастическим боевиком всех времен и народов. Кроме того, фильм оказал принципиальное влияние на развитие столь важной составляющей кино впечатлений, как визуальные эффекты, выступив своего рода полигоном для предварительной отработки тех технологий, которые теперь, спустя десятилетия, считаются совершенно обычными в подобного рода жанре (ил. 10).

Фильм повествует о впечатляющей и непримиримой дуэли двух роботов Терминаторов моделей T-800 и T-1000, представляющих соответственно две могущественные силы



Ил. 10. «Жидкий» Терминатор Т-1000 (актер Р. Патрик) из фильма «Терминатор–2: Судный день» (реж. Дж. Кэмерон, 1991 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/vbCoF>

будущего – Сопротивление и враждебный человечеству искусственный интеллект Скайнет. При этом, Скайнет отправляет в прошлое, в 1995 год модель Т-1000 с одной единственной целью – убить будущего лидера Сопротивления землян Джона Коннора в момент, когда тот был еще мальчиком школьного возраста. Сопротивление же противопоставляет этим планам гораздо менее технологичного, но зато уже испытанного в деле и специально перепрограммированного Терминатора модификации Т-800 для того, чтобы он защитил Коннора и, тем самым, обеспечил человечеству будущее существование и саму возможность выживания и развития.

Отметим, что Т-1000 представляет собой технически более совершенную модель Терминаторов, состоящую из мимикрирующего жидкого металла, что дает ему возможность неограниченное количество раз трансформироваться и принимать

внешний вид практически всего, к чему он прикасается (ил. 11). Эта же способность обеспечивает киборгу практически абсолютную неуязвимость конструкции, мгновенное заживление ран, а также предоставляет ему дополнительные боевые преимущества, связанные с тем, что его руки могут выступать как холодное оружие.

Как указывает Ю. Шамшурина для того, чтобы

«иметь возможность свободно передвигаться в прошлом, робот постоянно копирует образ полицейского. На протяжении ленты «Терминатор-2: Судный день» Т-1000 приходится примерить множество личин, в том числе превратиться в клетчатый пол» [Шамшурина, 2017].



Ил. 11. «Бравый» Т-1000, или как выглядит полицейский при исполнении изощренного убийства. Кадр из фильма «Терминатор 2: Судный день» (1991 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/OtEUA>

О. Дорошенко и А. Машковцев отмечают, что в

«Терминаторе-2» главное в том, что железный рыцарь, а не человек, оказался обладателем по-настоящему человеческой души. И зритель влюблялся в него по мере развития фильма. Вот в этом и ключ был к успеху» [Дорошенко & Машковцев, 2026].



Ил. 12. Терминатор серии Т-1000 в момент практически полной утраты формы. Кадр из фильма «Терминатор 2: Судный день» (1991 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.su/NiTQe>



Ил. 13. Терминатор Т-1000 расплавленный. Кадр из фильма «Терминатор 2: Судный день» (1991 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.su/LyeII>

В то же время, блогер платформы «Яндекс Дзен» под ником ShadowTavern, который ведет канал о кино, характеризуя уникальный потенциал Т-1000, справедливо указывает, что он с легкостью

«мог копировать ключи, менять форму рук, чтобы открывать двери. Если ему нужна была дополнительная конечность, например, чтобы

управлять вертолетом и стрелять одновременно, он мог просто вырастить себе третью руку. Такая гибкость делала его незаменимым для одиночных миссий, где нужна была максимальная адаптивность» [Shadow Tavern, 2025] (ил. 12, 13).

Этика и социализация искусственного интеллекта

Немногим более десяти лет назад был создан фильм «Робот по имени Чаппи» (англ.: «*Chappie*», реж. Нил Бломкамп, «Columbia Pictures», «Media Rights Capital», «Lone Star Funds» и «Genre Films» 120 мин., США, 2015 г.), непосредственно относящийся к теме настоящего исследования. По сюжету киноленты ее действие происходит в Йоханнесбурге – главном средоточии преступности на юге Африки, а главным героем является полицейский робот Чаппи – носитель мощного искусственного интеллекта. Именно это обстоятельство и превращает робота в объект преступных манипуляций и последующего похищения со стороны местных гангстеров, которые планируют поставить технический потенциал Чаппи исключительно на службу местной преступности. Для того, чтобы хоть как-то остановить эскалацию бандитизма, правительство ЮАР вынуждено обратиться за помощью к представителям могущественной корпорации «Tetravaal», которая берется поставить стражам правопорядка целую серию бронированных роботов-полицейских, или в терминологии фильма дроидов-скаутов (ил. 14).

Стоит согласиться с рассуждениями Юлии Енькиной, автора отечественного портала Proza.ru, которая, последовательно анализируя мифосимволическую канву этой киноленты, указывает, что в ней

«раскрывается алгоритм работы подобных транснациональных или элитарных организаций, которые производят продукт и его антипод, создавая для людей иллюзию выбора. Тогда как сила, которая правит этой вакханалией, – единая, теневая и они уводит внимание человечества от того, что действительно имеет значение и смысл» [Енькина, без даты].

Создание подобных дроидов руководство страны поручает талантливому молодому специалисту Деону Уилсону, который впервые в своей жизни работает с искусственным интеллектом. Однако его проект не получает поддержки в руководстве корпорации, которая амбициозно и крайне эгоистично считает, что



Ил. 14. Российский постер фильма «Робот по имени Чаппи» (2015 г.).

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

раз на этом вообще невозможно заработать, то пусть власти сами думают, как они теперь будут решать свои проблемы. Тогда Деону приходится хитрить и он втайне от всех все-таки внедряет экспериментальную версию искусственного интеллекта в списанного и серьезно поврежденного во время одной из боевых спецопераций дрона. Но тут в дело вмешиваются банды преступников, одной из которых удастся захватить вновь созданное «изделие», сознание которого, как оказалось, представляет собой «tabula rasa», а потому срочно нуждается в обучении, воспитании и формировании определенных моральных качеств. Более того, тот факт, что фактически «детский» дрон попал в руки бандитов всерьез угрожает как репутации фирмы-разработчика, так и самой системе охраны правопорядка.

В итоге, ситуация благополучно разрешается и как раз именно с помощью таких вот «железных воротничков»-скаутов полиции в итоге удается хоть как-то переломить ситуацию в свою пользу. Хотя, следует отдать должное создателям кинокартины, кроме борьбы с преступностью, Чаппи в анализируемом фильме все-таки удается поразмыслить как над смыслом жизни вообще, так и над парадоксами собственной экзистенции, в частности (ил. 15).

Обозреватель российского интернет-портала kino-teatr.ru Дмитрий Карпюк, анализируя достоинства этой киноленты отмечает, что несколько наивный и

«забавный Чаппи, движения и ужимки которого с помощью датчиков срисовали с актера-талисмана Бломкампа, Шарлто Копли, похож сразу и на мальчика из «Искусственного разума», и на говорящую корягу из «Инопланетянина». Все неудачи Чаппи на сложном пути взросления вполне подошли бы к фильму для детей и юношества,

однако режиссер все-таки снимает кино несколько иного жанра. В предыдущих двух картинах Бломкамп довольно простодушно обличал несправедливость и по возможности вскрывал социальные нарывы, покоряя искренностью и умением снимать замечательные экшен-сцены» [Карпюк, 2015].



Ил. 15. В перерывах между схватками с преступностью робот Чаппи пытается вспомнить себя. Кадр из фильма «Робот по имени Чаппи» (2015 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/eQxUs>

В то же время, Дзен-канал «Миры Фантастики» считает, что это киноповествование

«выступает ещё одним сай-фай предупреждением о проблемах, которые может принести создание ИИ, а также о чрезмерной зависимости общества от высоких технологий, в нашем случае о зависимости правоохранительных органов автоматизированными высокими технологиями, а также о социализации человека и влиянии его окружения на его моральные ценности» [Миры Фантастики, 2022].

Нанотехнологии и андроидная телесность

При анализе затронутого нами комплекса проблем нельзя пройти и мимо такого популярного в свое время американского научно-фантастического фильма как «Виртуозность» (англ.: «*Virtuosity*», реж. Б. Леонард, «Paramount Pictures», 106 мин., США, 1995 г.). Лента как раз посвящена визуализации довольно успешной попытки виртуального злодея сбежать в реальный мир, которая была осуществлена под лозунгом:

«Правосудию нужна новая программа» [Виртуозность, без даты].

По сюжету кинокартины некий программист по имени Даррел Линдермайер по заданию Центра развития технологий правоохранительных органов (LETAC) разрабатывает оригинальную программу под названием СИД 6.7, которая и будет главным антагонистом фильма. Ее название фактически является аббревиатурой, которая по-английски звучит как SID (sadistic, intelligent, dangerous). Делая, как это видно из этого наименования, принципиальный акцент на садизме, специфически понятием уме, а также опасности, исходящей от их уродливого и опасного сочетания, эта программа поразительным образом совмещает в себе типичные поведенческие признаки, а также хитрость, коварство, жестокость, изощренный интеллект ста восьмидесяти трех опасных преступников, среди которых серийные убийцы, диктаторы и безумцы.

Конечно, программа изначально предназначена для обучения и повышения квалификации полицейских, которые

с ее помощью должны учиться распознавать и ловить опасных преступников сначала в виртуальном пространстве, а затем уже и в наличной реальности. Однако роковые неудачи буквально преследуют испытания программы, проводимые на настоящих заключенных: один из подопытных погибает, а второй получает серьезную травму, после чего с различных сторон начинают раздаваться сначала робкие, а затем уже и более решительные требования прекратить дальнейшие испытания и закрыть проект. Затем программа СИД 6.7. для того, чтобы хоть как-то спасти себя обманом уговаривает сотрудников проекта загрузить себя в андроида, после чего в его оболочке проникает в реальный мир. Таким образом, коллективный преступный разум, коварно поселившийся в теле робота-андроида, теперь угрожает отомстить всему человечеству.

Шанс навести порядок в столь необычной ситуации и отловить опасного преступника получает бывший полицейский Паркер Барнс. К слову сказать, у него есть и глубокие личные мотивы сделать это, ведь ранее одна из составляющих коллективный преступный профиль СИДа личностей, а именно, опасный террорист Мэтью Граймс жестоко расправился с женой и дочерью полицейского, а он сам оказался в тюрьме как раз после неудачной операции по поиску и задержанию преступника, в результате которой погибли люди. Когда программе СИД 6.7., которая фактически представляет собой некоего ужасного диджитального Франкенштейна, мастерски ускользающего от полиции, виртуозно меня одного телесного «носителя» на другого,

все-таки удастся внедрить личность Паркера Барнса в наноробота-андроида, то оказывается, что именно Барнс становится тем последним и единственным человеком, который только и способен остановить этого распоясавшегося коллективного кибернетического Преступника.

Весь пафос фильма сконцентрирован во одной фразе, которую СИД 6.7 адресует своему создателю, когда тот угрожает его отключить: «Пугающе недостаточен для божества».

Оценивая сюжет фильма, кинообозреватель портала rortcornnews.ru А. Иванов совершенно верно отмечает, что его сюжетный и композиционный замысел достаточно прост. Ведь

«Дензел Вашингтон играет Паркера Барнса, сломленного бывшего копа, который отбывает срок за вспышку насилия. Его затягивают в секретную правительственную программу – полицейские тренируются в VR, где их главный враг, конечно, СИД 6.7, сиитый из сотен исторических убийц. Рассел Кроу, еще за несколько лет до «Гладиатора», играет СИДа как гибрид хохочущего Джокера и ходячей энциклопедии зверств. А дальше становится по-настоящему странно: СИД – не просто симуляция. Начав убивать людей внутри тренировок, он находит способ вырваться в реальность. Благодаря нанотехнологиям он получает тело из синтетического материала и превращает Лос-Анджелес в игровую площадку для постановочных убийств и хаоса» [Иванов, 2026].

В то же время, пользователь портала Livejournal.com с ником [So_kir_kin](#), отмечая достоинства анализируемой кинокартины, указывает, что для

«середины 90-х фильм выглядел амбициозно. Особенно впечатляли сцены взаимодействия Сайфера с реальным миром, требовавшие сочетания живого действия и компьютерной графики» [So_kir_kin, 2025] (ил. 16).



Ил. 16. Серийному убийце из виртуальной реальности все-таки удастся сбежать в реальный мир. Кадр из фильма «Виртуозность» (1995 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/FfzhX>

Пародийная киборгизация героя

Показательно, но тема взаимодействия государства, корпораций, полиции и преступности настолько популярна для Голливуда, что давно перестала ограничиваться каким-то одним жанровым направлением. В качестве примера отчасти пародийной и комедийной ленты нельзя не вспомнить фильм «Инспектор Гаджет» (англ.: «*Inspector Gadget*», реж. Д. Келлог, «Walt Disney Pictures», 78 мин., США, 1999 г.), созданный на основе одноименного мультсериала.

Главным героем киноленты стал типичный «маленький человек» – заштатный охранник по имени Джон Браун, который всю свою жизнь лелеял трепетную супергеройскую мечту – стать самым великим полицейским в истории человечества. И вот, неведомые силы услышали и оценили его порыв, даровав

уникальный шанс. После ужасной катастрофы и взрыва герой попадает в некую суперсекретную лабораторию, в которой ученые, работающие на некую могущественную корпорацию, путем ряда таинственных экспериментов трансформируют охранника-неудачника в идеального суперполицейского. Теперь он превращается в настоящую машину по борьбе с преступностью, в Инспектора Гаджета – настоящего полицейского XXI века, тело которого отныне буквально напиговано техническими новинками – всего более четырнадцати тысяч высокотехнологичных устройств буквально на все случаи жизни. К тому же, как настоящий голливудский Герой, Гаджет в придачу получает и эксклюзивное средство передвижения – Гаджетомобиль с искусственным интеллектом. Однако, в соответствии с теми же самыми голливудскими канонами, Совершенному Герою просто символически необходим Совершенный Злодей. И он не замедлил появиться – это ученый по имени Доктор Кло (или Доктор Коготь) – руководитель таинственной преступной организации М.А.Д. Доктор Кло представляет собой воплощенную экранную «Тень» Инспектора Гаджета. Он – его технологически точная копия, только с противоположным моральным знаком (ил. 17).

Несомненно, анализируемый фильм является стопроцентным продуктом вестенизированной массовой культуры. Как раз об этом мы читаем в редакционном материале интернет-портала «Правила жизни», в котором проводятся прямые параллели между киновселенной Бондианы и фильмом «Инспектор Гаджет» на

примере шляпокоптера главного героя. Авторы этого текста считают, что

«раз уж мы говорим о крутых устройствах, то здесь просто невозможно не написать про главного по супердевайсам и гаджетам: уже само имя соответствует (по крайней мере, кодовое). На самом деле нашего героя зовут Джон Браун, а во Франции он носил имя Огюстен Тамаре. Вы об этом знали? И еще один вопрос: знали ли вы, что инспектор Гаджет не человек, а киборг? Да, почти как Робокон, только ужасно нелепый, но при этом обаятельный. Впрочем, это все неважно, ведь нас интересуют в первую очередь его технологические особенности, а инспектор, как мы помним, имеет гаджеты, кажется, абсолютно на все случаи жизни» [Двойной агент, 2025].



Ил. 17. Инспектор Гаджет как пример высокотехнологичной перегрузки. Кадр из фильма «Инспектор Гаджет» (1999 г.) Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/TNYjk>

В то же время, блогер платформы «Яндекс Дзен» с ником KINOLEGEND отмечает, что если

«описывать фильм в сравнении с другими картинками, то “Инспектор Гаджет” – это безумная смесь Робокона и Маски с Джиммом Керри. Местами с глупыми шутками, но довольно креативными решениями

в плане изображения необычных возможностей Гаджета» [Kinolegend, 2022].

Символика жертвы и цена бессмертия

Одним из последних по времени выхода на экраны и наиболее масштабным анимационным кинопроектом по теме нашего исследования, пожалуй, является американский анимационный телесериал-антология «Любовь, смерть и роботы» (англ.: «*Love, Death & Robots*», реж. Т. Миллер, «Netflix», сезон 1-4, серии 1-45, США, 2019-2025 гг.). Он создавался в формате четырех сезонов, включающих сорок пять серий по заказу сервиса потокового видео «Netflix» и был изначально предназначен для взрослой зрительской аудитории. В контексте настоящей статьи авторов особенно интересует двадцать первая серия второго сезона сериала под названием «Звездная команда» (Pop Squad), режиссером которой выступила Дженнифер Нельсон, известная по работе над сиквелом «Кунг-фу Панды». Действие эпизода происходит в далеком антиутопическом будущем, когда человечество, благодаря усилиям ученых и политиков наконец-то обретает шанс на веками вожаделенное бессмертие.

Российский интернет-портал Кино-Театр.РУ, оценивая эту серию, специально обращает внимание пользователей на тот примечательный факт, что в

«будущем, где ресурсы контролируются богатыми, «незарегистрированное потомство» запрещено государством. Полицейский, которому поручено осуществлять контроль за рождаемостью, испытывает угрызения совести» [Любовь, смерть и роботы, без даты].

По ходу действия фильма массовый зритель видит, как воодушевленные впервые за десятки веков люди, что называется, решают «уйти в отрыв» и взять реванш за тысячелетия войн и конфликтов, угнетения, бесправия, голода и иных цивилизационных ограничения. Этот порыв неминуемо вызывает резкий всплеск рождаемости и окончательно нарушает все мыслимые и немыслимые балансы антиутопического общества с остатками окружающей природной среды. Испуганные подобным разворотом событий власти вынуждены прибегнуть к жесточайшим биополитическим мерам по контролю за рождаемостью и полному запрету незарегистрированного потомства. Для решения подобной задачи им пришлось даже создать специальные полицейские подразделения, которым было вменено в обязанности жестоко карать нарушителей закона путем их полного уничтожения. Главный герой анализируемого эпизода – детектив Бриггс, которому было поручено выследить женщину, осмелившуюся купить в детском магазине антикварный игрушечный паровозик и, тем самым, косвенно намекнуть на наличие в доме незаконных детей (ил. 18).

Прибыв на место жительства этой предельно «подозрительной» особы, полицейский выясняет, что незнакомка с библейским именем Ева решила добровольно отказаться от возможного бессмертия ради того, чтобы следовать традиционным ценностям и испытать счастье материнства. В итоге у нее рождается дочь по имени Мелани, убить которую Бриггс оказывается не в силах. Особенно после того, как Ева рассказывает полицейскому о том, что рождение дочери

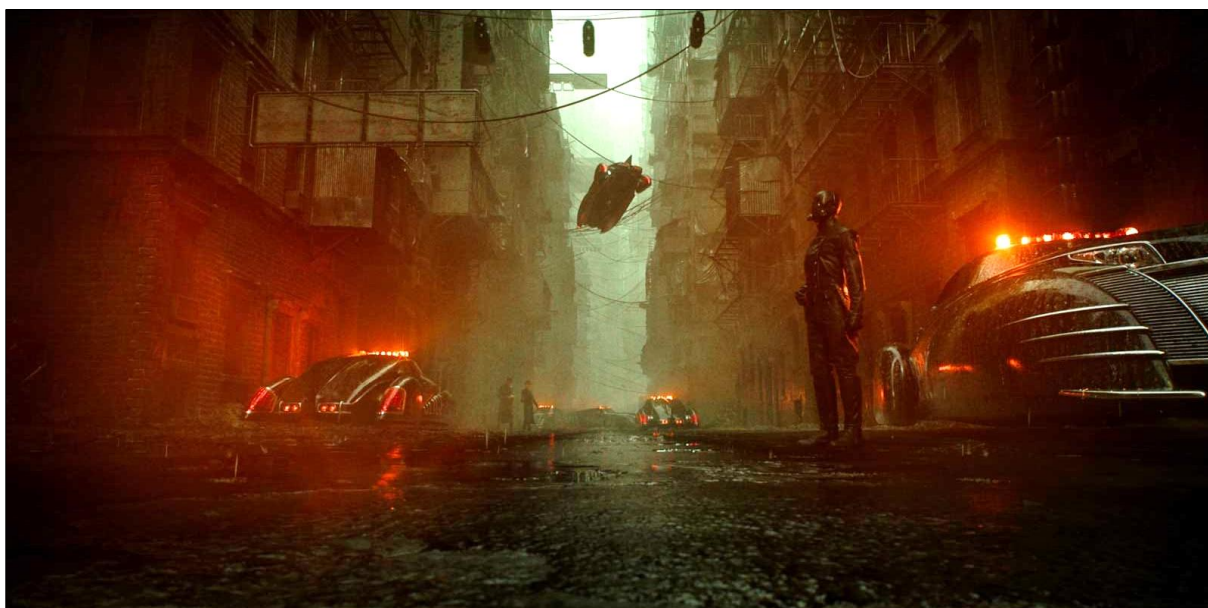


Ил. 18. Роботы в антикварном магазине игрушек - сбывшееся мрачное будущее человеческой цивилизации. Кадр из сериала «Любовь, смерть и роботы» (2019-2025 гг.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/DCmIT>

буквально перевернуло всю ее жизнь и изменило ее сознание. В приступе сочувствия ошеломленный Бриггс, внезапно осознавший всю глубину падения антиутопических властей и несоразмерность цены, которую человечество вынуждено платить за свое бессмертие, решает нарушить устав и инструкции и оставляет в живых и мать, и дочь даже после того, как доведенная до отчаяния Ева пытается напасть на него. Трагическая развязка наступает всего минуту спустя, когда Бриггс, выйдя на улицу, встречается глазами со своей напарницей по имени Пентл, которая моментально догадывается о неуставном поведении полицейского. В итоге полицейские стреляют друг в друга и погибают у порога дома Евы (ил. 19).

Авторы настоящей статьи склонны согласиться с мнением автора портала Soyuz.ru Д. Абабенкова о том, что прекрасная

«CGI-анимация «Звездной команды» переносит на экран богатый на детали мир в стилистике ретрофутуризма с нотками нуара. Эффектная картинка оживляет комплексный для короткометражки сюжет о преобразившихся моральных нормах, эгоистичном стремлении жить вечно и муках совести. Мастерское сочетание интересного сюжета, основательной смысловой нагрузки и стильного визуального ряда делает новеллу «Звездная команда» лучшей во 2-м сборнике. Также это одна из сильнейших короткометражек во всем альманахе «Любовь. Смерть. Роботы» [Абабеков, без даты].



Ил. 19. Полиция проводит рейд в одном из кварталов антиутопического города. Кадр из сериала «Любовь, смерть и роботы» (2 сезон, 21 серия). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/Hrhrb>

Репрезентация системы превентивной юстиции

Совершенно отдельное место в палитре рассматриваемых кинопроизведений принадлежит культовому голливудскому научно-фантастическому боевику «Особое мнение» (англ.: «*Minority Report*», «20th Century Fox», реж. Ст. Спилберг, США, 2002 г.). Творческая команда гениального мастера попыталась воплотить на экране свое собственное видение антиутопического

общества будущего 2054 года, где создано специальное полицейское подразделение «Precrime» в задачи которого входит «заблаговременное» предотвращение преступлений. Потенциальные криминальные элементы вычисляются полицейскими будущего на основании данных, получаемых от уникальных людей – провидцев, которых в фильме называют «провами». По мнению автора интернет-портала soyuz.ru А. Завгороднего, об этом увлекательном фильме следует вести речь, как о своеобразном

«приключенском научно-фантастическом нуаре, который подталкивает к философскому спору о свободе воли и предопределенности бытия. Речь идет о мире, в котором полиция предотвращает преступления до их совершения. Большой брат не дремлет» [Завгородний, 2018].

Главный герой фильма – капитан полиции будущего по имени Джон Эндертон как раз и служит в подразделении по профилактике преступлений. Внедренная властями система «Precrime» действительно обеспечила снижение количество преступлений практически до нуля благодаря слаженной работе полицейских и своеобразных биороботов-провидцев, которые, будучи полностью изолированными от общества в специальном помещении, заранее видят образы потенциальных преступлений (ил. 20). Затем их пророческие видения выводятся на экран с комментариями относительно имен убийц и их жертв, мест преступления и времени их совершения. После этого команда Эндертоня прибывает на место будущего события и нейтрализует потенциального преступника, которого затем помещают в специальную анабиозную капсулу.



Ил. 20. Провидица Агата на службе полиции переживает видение будущего преступления ещё до момента его совершения. Кадр из фильма «Особое мнение» (2002 г.)

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

https://cdn.shazoo.ru/111781_K4TTHla763_mr.jpg

Стоит согласиться с мнением обозревателя российского специализированного портала film.ru главная проблема, поднятая авторами этого фильма, состоит в том, что даже в результате колоссальных технологических прорывов в мире будущего собственно

«социум так никуда и не делся, и здесь Спилберг со своим Отделом предпреступлений изначально тоже зрит в корень. Допустим, что кто-то способен заранее предвидеть, как еще кто-то убивает еще кого-то. Кто способен? А кто, кого, где и когда убьет? И что дальше с этим делать? Предотвращать? Кому? Куда девать несостоявшихся убийц? Кто будет это решать? Вопросы все интересные, сводящиеся к вечной свободе выбора между собственным носом и носом своего соседа» [Тарханова, 2002].

Постгуманистические перспективы и киборгизация

Показательно, что, согласно консолидированному мнению многих создателей антиутопических и постапокалиптических фильмов, в случае реализации как первого, так и второго сценариев, в недалеком будущем обязательно должно произойти

воцарение диктатуры так называемых «стальных воротничков», то есть, трагическое по сути своей «делегиrowание» обществом фундаментальных полномочий по охране правопорядка роботам, киборгам и клонам. Означает ли это, что человечество уже в недалеком будущем бессознательно полностью признает свою беспомощность, неспособность и некомпетентность в отношении поддержания должного уровня социального порядка, обеспечения соблюдения правил и законов, которые создавались самими людьми для себя, основываясь на уже имеющемся историческом опыте? Не окажется ли так, что человек даже в недалеком будущем уже не сможет совладать ни с самим собой, ни, тем более, с тем обществом, которое он же сам и создал?

Стоит задуматься о том, что такого рода констатация, помимо всего прочего, означает еще и подведение фатальной черты под тысячелетними надеждами человечества на построение Утопии – своеобразного Рая на Земле. Увы, но человечество так и не создало утопии... И всему виной, по мнению авторов статьи, является эгоизм, меркантильность, эгоцентризм и мизантропия властных кругов, все-таки сумевших институционально «отсечь» массы от Веры, Надежды и Любви. Как считает О. М. Шуваева, традиционно, в

«научной фантастике показывается, что реализация того или иного проекта овладения миром неизбежно являет заложенное в нем внутреннее противоречие между ограниченной природой человека и раздутым голым инстинктом власти, что в конечном счете разрушительно и для «серой» массы, и для тех немногих «сверхлюдей», или «гениев зла», которые его иницируют и лично воплощают» [Шуваева, 2015: 87].

Следовательно, человек в силу своей «ущербной» природы по определению не может создать для себя идеального будущего. И тогда выход остается только один – переложить часть ответственности на искусственно созданных клонов или же на усовершенствованных людей – киборгов. Поскольку оказывается, что в этой ситуации только они, как искусственно созданные, изначально «совершенные» существа с «идеальными» моральными устоями, запрограммированы исключительно на благо, а потому смогут спасти обреченное человечество.

На наш взгляд, совершенно не случайно, что в каждом из вышеупомянутых фильмов, как в десятках других подобных им, сама Преступность является одной из главных героинь первого плана. В мире антиутопического будущего, по мнению создателей таких кинокартин, преступность успешно доросла до статуса «второй власти», если даже и вовсе не стала первой. Ведь действующая власть от преступности в идеале должна отличаться только одним: первая защищает человека, его жизнь и собственность, тогда как вторая как раз на это активно посягает. Но, если в один ужасный момент становится непонятно, кто, на самом деле, есть кто и кто чем занимается, то можно смело утверждать, что общество престало быть таковым и выродилось.

Под эгидой благородных лозунгов государством могут управлять «теневые» воротилы всесильных корпораций, в то время как «официальные» преступники вполне могут переметнуться и превратиться в «защитников» униженных и оскорбленных. Как справедливо отмечала О. М. Шуваева, сам образ

«зла предстает в научной фантастике не просто как нечто искажающее поведение личности в обществе и нарушающее закон. Так, в научной фантастике часто «прокручивается» образ совершенного, полностью отвечающего принятым социальным и правовым нормам, но по своей глубинной сущности бесчеловечного сообщества людей» [Шуваева, 2015: 85].

С другой стороны, научный прогресс в обществе будущего затрагивает практически абсолютно все виды деятельности человека, даже такие деструктивные, как преступность и военное ремесло. Именно поэтому, по мнению О. М. Шуваевой, во

«многих научно-фантастических произведениях показано, что одной из предпосылок безэмоциональной преступности является совершенствование различных технологий, прежде всего военных, применение которых позволяет отчужденно, «на расстоянии» воспринимать чужую боль и страдание и тем самым легче осуществлять насилие и превращение человека в «вещь» [Шуваева, 2015: 88].

Показательно, что во всех анализируемых нами голливудских киновселенных особое место отведено такому важнейшему социально-политическому институту как наука, которая стремится

«непрерывно оставаться значимым и социально востребованным социальным институтом, который и в дальнейшем намерен быть сообразным текущим актуальным запросам того поколения, для которого, собственно, и производится научный продукт» [Маленко & Некита, 2021: 134].

Именно с ее помощью кинематографические миры фактически тоталитарного будущего планомерно и неуклонно движутся к тем или иным антиутопическим или постапокалиптическим сценариям. И, возможно, не только наука сама по себе виновата в этом. Ведь наука вообще и, особенно, высокотехнологичная наука будущего

не может считаться автономной областью человеческой деятельности. Она, в первую очередь, работает на тех, кто «платит и заказывает музыку», тем более такую эксклюзивную и невероятно дорогостоящую ради обслуживания тех, кто ее финансирует и, соответственно, задает, корректирует и контролирует векторы исследований. Во многом потому, ученые, опьяненные будущим успехом, мнимые всеми наличными компонентами тщеславия – высокими должностями, гарантированными доходами, эксклюзивным социальным статусом, гарантиями безопасности – идут на поводу у могущественных корпораций, презрев какие бы то ни было моральные и этические убеждения. То есть наука тоталитарного будущего всегда оказывается на стороне тех, кто платит и тех, у кого есть власть. В итоге, как раз не автономия, а вынужденное раболепие и зависимость науки от государства или корпораций делает ее чуть ли не ведущим институциональным антагонистом всех, анализируемых нами сюжетов тоталитарного антиутопического будущего.

Если все же отталкиваться от реальности, то стоит заметить, что некоторые элементы описанных нами сюжетов могут появиться и в нашем будущем, особенно, с учетом популярных сегодня идей постгуманизма. Как указывает А. Ю. Чукуров:

«Постгуманизм – это не просто предмет научных дискуссий, а объективная реальность, и мы можем констатировать наступление новой эпохи. Также очевидно, что эпоха постгуманизма базируется на мощном технико-технологическом фундаменте, частью которого является само информационное общество XXI века». [Чукуров, 2018: 24].

Если брать во внимание идеи постгуманизма о том, что эволюция рода Homo не останавливается и человек отнюдь не является «венцом творения», то в последующие годы мы будем наблюдать плавный, частичный, локальный симбиоз человека с машиной. Скорее всего, таких людей не будут называть киборгами в силу слишком противоречивых культурных коннотаций, но то, что это будет новый вид человека можно утверждать с абсолютной уверенностью. Спрос на модификацию тела, посредством пластической хирургии и сейчас имеет очень большую популярность. Если к этому добавить соматические улучшения с помощью новых технологий, – замена потерянных конечностей или вышедших из строя органов на искусственные – то в будущем наше общество станет делиться всего на две категории: людей обычных и людей модифицированных. Возможно, будет иметь место дискриминация по «техногенному» признаку. Ведь люди модифицированные будут более продуктивными и полезными новому обществу и, как следствие, получат возможность иметь большие блага. В таком случае вполне может возникнуть новая социально-экономическая и морально-этическая пропасть, но не между бедными и богатыми, а между «модифицированными» и «не модифицированными».

В зависимости от тех сфер, в которые человечество первым делом будет масштабно внедрять роботизацию, будут зависеть и дальнейшие социально-политические и нравственные изменения. Многие рабочие места, которые сегодня по традиции еще заняты людьми, возможно будут переквалифицированы под роботов (кассиры, таксисты, а в дальнейшем врачи и учителя).

Но поголовное внедрение роботов может вызвать коллапс экономики. Люди не смогут найти работу, следовательно, не смогут зарабатывать, а в итоге не смогут быть лояльными потребителями.

Иную точку зрения озвучил один из самых авторитетных на сегодняшний день экспертов – генеральный директор SpaceX и Tesla, основатель The Boring Company Илон Маск:

«Мой прогноз заключается в том, что роботов будет больше, чем людей. Они фактически закроют все человеческие потребности. Это значит, что в какой-то момент вы даже не сможете придумать, о чем еще их попросить. Если у вас есть миллиарды антропоморфных роботов, думаю, что каждый на Земле будет иметь такую машину, захочет ее иметь. Кто откажется от робота, который безопасен, приглядит за детьми, позаботится о собаке или о престарелых родителях?» [Бабаева, 2026].

Все это свидетельствует о неоднозначности использования роботизированных инструментов в социальной практике сегодня и в будущем.

Следует оговориться, что рефлексии по поводу антиутопического будущего также осуществляются и с учетом целого ряда важных факторов. Как правило в художественных кинотекстах подобной тематики активно постулируется факт не только устойчивого сохранения, но и даже нарастания общественного интереса к практикам духовного самопознания и совершенствования тела. Эти тенденции традиционно выражаются в неуклонной эскалации как в СМИ, так и в продуктах массовой культуры темы борьбы за свободу и справедливость в антиутопических обществах будущего. В то же время, реализация предвечного идеала совершенного человека осуществляется

на фоне тотальной экспансии административной системы управления, а также сопутствующих ей практик ужесточения социального порядка и безграничного разрастания бюрократического аппарата. Однако, подобная логика Системы неизбежно провоцирует появление погрешностей в отработываемых моделях управления. Что как раз и свидетельствует о принципиальной неустранимости «человеческого фактора», который, в контексте управленческих институтов, однозначно редуцируется к эгоистическим сценариям удовлетворения потребности власти в насаждении диктаторских моделей организации социальной коммуникации.

Однако, на фоне такой футуристической дилеммы неизбежно формируется и альтернативный управленческий сценарий, связанный с неуклонным возрастанием роли корпораций в системе социального управления. В какой-то момент ползучего сворачивания публичной демократии корпорации начинают особенно серьезно конкурировать с системой государственной власти и при этом демонстрируют необычайную эффективность предлагаемых ими моделей социального управления. Во многом это обусловлено тем, что будучи максимально сконцентрированными на практической целесообразности любых форм социальной активности, корпорации напрямую заинтересованы и в эффективности социальной коммуникации между ее субъектами. В отличие от бюрократической машины будущего, которая все еще традиционной отягощена целым рядом институциональных формальностей и грузом многовекового прошлого управленческого опыта, корпорации предпочитают

делать ставку лишь на те формы социальной коммуникации, которые предполагают получение максимально быстрого, конкретного и предсказуемого результата в виде прибыли (в традиционной материальной, или же в символической форме), а потому они не ориентированы на сохранение и воспроизводство социального целого и отживших, с их точки зрения, традиций. Именно поэтому могущественные корпорации будущего повсеместно выступают инициаторами и лоббистами введения кибернетических технологий и роботов, как их проводников, во все сферы социальной практики. При этом, основной стратегической задачей подобных корпораций является предельная минимизация управленческих, имиджевых и финансовых рисков в связи с наличием явно нестабильного, а потому однозначно отягощающего «человеческого фактора» в бюрократической системе управления вплоть до его полного устранения. Именно поэтому корпоративный принцип управления является исторически predetermined формой, эстафетно сменяющей бюрократические модели государственной власти. Этот факт становится серьезным вызовом для руководства обществ будущего, поскольку подобная корпоративность в корне противоречит крайне обременительной во всех смыслах этого слова идее ритуального, формально-бюрократического поддержания отжившего и неэффективного социального целого. Фактически уходящая система государственной власти и замещающая ее корпоракратия в обществах будущего демонстрируют принципиально разные управленческие стратегии, которые, тем не менее, показывают свою

неэффективность: первая – в силу своей традиционной, поколенческой бюрократической ангажированности, вторая – как следствие уж слишком явной реализации меркантильных бизнес-задач. Однако как в рамках первой, так и в контексте второй модели конечной «несчастной жертвой» оказывается всего лишь общество, которое и породило эти два извечно конкурирующих социальных института в попытках поиска наиболее эффективных форм человеческой жизни.

Тем не менее, общества будущего все-таки еще оказываются способными находить в себе здоровые силы, способные отстаивать интересы пока еще живых и по определению несовершенных людей, а не производить и потреблять в неограниченных количествах бюрократические сводки, наводненные среднестатистическими показателями, или же бухгалтерские отчеты, представляющие собой внешне военизированные колонки таблиц расходов и доходов. Этой социальной силой, как это ни парадоксально, вновь, как и на заре становления государств – более зрелой формы социальной организации – оказывается преступность. Именно она, на фоне вырождения классического государства и поднимающей головы корпоративной гидры, перестает выполнять исключительно криминальные и экономические функции и вновь возвращается к идее и практике «черного передела» в целях реформирования и сохранения страдающего организационным бессилием социального организма. Как раз поэтому, организованная по родовому, кланово-мафиозному принципу преступность, оказывается второй по значению социальной силой и реальной альтернативной

корпорациям, во что бы то ни стало стремящимся заместить собой отжившую и неповоротливую систему традиционной государственной власти. Поскольку организованная преступность и корпорации в плане организационного реформирования явно демонстрируют противоположную мотивацию и институциональные стратегии, они и выступают теми социальными агентами, которые развязывают кровавые войны за возможность реализации своих социальных интересов. Именно так и складывается ключевое социальное противоречие антиутопических обществ будущего: организованная преступность репрезентует «живые» общественные силы и интересы масс людей. В то время, как корпорации, решительно отказывающиеся от договорно-правовой стратегии сохранения и трансляции социального целого, выступают наиболее адекватной формой постгосударственной трансформации системы традиционной государственной власти, опирающейся уже не на людей, но на роботов, андроидов и киборгов.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, о том, что те образы будущего, которые настойчиво транслируются посредством в основном зарубежного кинематографа, безусловно, требуют самого серьезного философско-культурологического рассмотрения и глубокого междисциплинарного критического анализа. Проблемы киборгизации человека и человечества являются крайне актуальными, тогда как фильмы в жанре научной фантастики позволяют нам смоделировать и поразмышлять по поводу возможных последствий сегодняшних человеческих действий.

Литература

- Абабеков, Д. (без даты). Топ эпизодов 2-го сезона «Любовь. Смерть. Роботы». *Soyuz.ru: сайт*. URL: <https://www.soyuz.ru/articles/top-epizodov-2-go-sezona-lyubov-smert-roboty> (дата обращения: 12.12.2025).
- Бабаева, Р. (2026, 9 июня). «Роботов будет больше, чем людей»: визионеры – о будущем технологий. *БК Тренды: сайт*. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/futurology/6a26733d9a794748fb99061e?from=copy> (дата обращения: 09.06.2026).
- Баллада о доблестном рыцаре Айвенго (1982). (без даты). *Цитаты-из-фильмов.рф: сайт*. URL: <https://цитаты-из-фильмов.рф/phrases/835/8/> (дата обращения: 10.10.2025).
- Верещагин, С. Г. (2020). История трансформации роботов: от первых механических устройств до боевых роботов с искусственным интеллектом. Правовое регулирование их применения в вооруженных конфликтах. *Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса*, 12(4), 68–78.
- Виртуозность (1995). (без даты). *MovieBot.Ru: сайт*. URL: <https://moviebot.ru/movie.php?film=9271> (дата обращения: 12.12.2025).
- Витковская, Т. (2013, 1 июля). Топ-7 самых громких кинопремьер июля. «Одинокий рейнджер», «Пена дней», «Росомаха: Бессмертный» и другие. *7дней.ру: сетевое издание*. URL: <https://7days.ru/entertainment/cinema/top7-samykh-gromkikh-kinopremier-iyulya.htm> (дата обращения: 12.12.2025).
- Двойной агент: какие гаджеты становились напарниками знаменитых киногероев (2025, 10 января). *Правила жизни: сетевой журнал*. URL: <https://clck.su/XRUrH> (дата обращения: 12.12.2025).
- Дорошенко, О., & Машковцев, А. (2026, 03 июля). «Терминатор-2: Судный день». Лучшему боевику всех времен – 35 лет. *360.ru: сетевое издание*. URL: <https://360.ru/tekst/kultura/terminator-2-sudnyj-den/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Енькина, Ю. (без даты). Тайные смыслы и символы фильма Робот по имени Чаппи. *Проза.ру: портал*. URL: <https://proza.ru/2017/11/26/2147> (дата обращения: 12.12.2025).
- Завгородний, А. (2018, 18 декабря). «Особое мнение» Стивена Спилберга: Мечтают ли пророки об убийствах? *Soyuz.ru: сайт*. URL: <https://www.soyuz.ru/articles/osoboe-mnenie-stivena-spilberga-mechtayut-li-proroki-ob-ubiystvah> (дата обращения: 12.12.2025).
- Иванов, А. (2026, 6 июля). "Виртуозность" предупреждала нас про ИИ еще в 90е (но тогда этот фильм почти никто не посмотрел). *Попкорнnews: сайт*. URL: <https://clck.su/cBwJV> (дата обращения: 12.12.2025).
- Карпюк, Д. (2015, 6 марта). «Робот по имени Чаппи»: просто добавь ИИ. *Kino-teatr.ru: сайт*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/tv/3863/> (дата обращения: 12.12.2025).

- Клименко, А. А. (2008). Преступность как ресурс политической власти. *Вестник РГУ им. И. Канта: Гуманитарные науки*, 6, 77–82.
- Кожин, И. (2025, 7 октября). Теневая рука власти: как государство использует организованную преступность. *ВКонтакте: социальная сеть*. URL: <https://vk.com/@380565031-tenevaya-ruka-vlasti-kak-gosudarstvo-ispolzuet-organizovannu> (дата обращения: 12.12.2025).
- Кошмаров, М. Ю., & Трубецкой, А. Ю. (2018). Эволюционирование пропаганды. Некоторые аспекты политической практики. *Политика и Общество*, 8, 1–13.
- Линькова, О. М. (2010). Сущность современного рабства. *Среднерусский вестник общественных наук*, 2(15), 62–67.
- Лущинский, Ю., & Судаков, М. (2003, 14 марта). Эквилибриум. Антиматрица. *КГ-портал: все о кино, видеоиграх, сериалах и аниме: сайт*. URL: <https://kg-portal.ru/movies/equilibrium/reviews/64/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Любовь, Смерть и Роботы (2019–2025). (без даты). *Kino-teatr.ru: сайт*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/mult/movie/ros/138431/annot/s51909/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2021). Возвышенная жертвенность или тотальная месть: образы науки и ученого в американском фильме ужасов. *Философия науки и техники*, 26(1), 131–143. <https://doi.org/10.21146/2413-9084-2021-26-1-131-143>
- Миры Фантастики. (22 июня 2022). Философская фантастика про «робота-гопника», которую стоит посмотреть. *Дзен.ру: сайт*. URL: https://dzen.ru/a/YrH9GP_mHXsjswcu (дата обращения: 12.12.2025).
- Некита, А. Г. (2011). Бессознательный характер конфигураций „общественного договора“ в массовом обществе. *Вестник Удмуртского университета. Серия «Философия. Психология. Педагогика»*, 2, 10–14.
- Полунин, А. (без даты). Антонов-Овсеенко: никто из первых секретарей «троек» не пережил кровавые 30-е годы. *Свободная Пресса: сайт*. URL: <https://svpressa.ru/society/article/25735/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Пушкин, А. С. (без даты). О сколько нам открытий чудных... *Культура.РФ: гуманитарный просветительский портал*. URL: <https://www.culture.ru/poems/5709/o-skolko-nam-otkrytii-chudnykh> (дата обращения: 12.12.2025).
- Разрушитель (Demolition Man) (без даты). *Citaty.info: сайт*. URL: <https://citaty.info/movie/razrushitel-demolition-man> (дата обращения: 12.12.2025).
- РобоКоп (без даты). *VWORD.RU: тексты к фильмам*. URL: <https://vvord.ru/tekst-filma/RoboKop/19> (дата обращения: 12.12.2025).
- Станкевич, А. (без даты). «Тихоокеанскому рубежу» 10 лет! Чем запомнился главный фильм о зрелищных драках роботов и монстров? *2x2media: официальный сайт*. URL: <https://media.2x2tv.ru/pacific-rim/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Судья Дредд (фильм, 1995). (2025, 17 декабря). *Рувики: сайт*. URL: https://vk.com/wall-90613306_34316 (дата обращения: 12.12.2025).

- Тарханова, Е. (2002, 2 сентября). Рецензия на фильм «Особое мнение». *Film.ru: официальный сайт*. URL: <https://www.film.ru/articles/nevelikaya-no-illyuziya> (дата обращения: 12.12.2025).
- Тихоокеанский рубеж (без даты). *Citaty.info: сайт*. URL: <https://citaty.info/quote/406666> (дата обращения: 12.12.2025).
- Филиппов, А. (2013, 12 июля). Гильермо Дель Торо заставляет исполинских роботов драться с гигантскими монстрами. *Kino-teatr.ru: сайт*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/tv/3016/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Цитаты из фильма «Судья Дредд» (без даты). *Киноафиша: сайт*. URL: <https://www.kinoafisha.info/movies/8146858/quotes/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Цитаты из фильма «Тихоокеанский рубеж» (без даты). *Киноафиша: сайт*. URL: <https://www.kinoafisha.info/movies/8123409/quotes/> (дата обращения: 12.12.2025).
- Чукуров, А. Ю. (2018). Идеи постгуманизма в культурологической перспективе. *Общество. Среда. Развитие*, 3(48), 24–30.
- Шамшурина, Ю. (2017, 11 апреля). Т-1000 – терминатор-убийца. Исполнители роли Т-1000, история создания персонажа. *SYL.ru: сайт*. URL: <https://www.syl.ru/article/307154/t---terminator-ubiysa-ispolniteli-rolit--istoriya-sozdaniya-personaja> (дата обращения: 12.12.2025).
- Шуваева, О. М. (2015). Проекты будущей преступности в научной фантастике. *Философия права*, 2(69), 84–90.
- Kinolegend. (2022, 11 июля). Инспектор Гаджет 1999 – безумная версия Робокopa для детей (Дневник киноклогера). *Дзен.ру: сайт*. URL: <https://dzen.ru/a/YswAel4DEDsg3Lyx> (дата обращения: 12.12.2025).
- ShadowTavern. (2025, 13 марта). Почему Т-1000 был самым страшным Терминатором? Его боялся даже сам Скайнет. *Дзен.ру: сайт*. URL: <https://dzen.ru/a/Z9JYWjGWdRsdaFRu> (дата обращения: 12.12.2025).
- So_kir_kin (2025, 7 сентября). «Виртуозность» 1995 года – киберпанк, вдохновивший «Матрицу». *LiveJournal: блог-платформа*. URL: <https://so-kir-kin.livejournal.com/501003.html> (дата обращения: 12.12.2025).

References

- Ababekov, D. (n. d.). Top episodes of the 2nd season of "Love. Death. Robots". *Soyuz.ru: website*. URL: <https://www.soyuz.ru/articles/top-epizodov-2-go-sezona-lyubov-smert-roboty> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Babayeva, R. (2026, June 9). "There Will Be More Robots Than Humans": Visionaries on the Future of Technology. *BC Trends: website*. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/futurology/6a26733d9a794748fb99061e?from=copy> (accessed: 09.06.2026). (In Russian).
- Chukurov, A. Yu. (2018). Ideas of Posthumanism in the Cultural Perspective. *Society. Wednesday. Development*, 3(48), 24–30. (In Russian).
- Doroshenko, O., & Mashkovtsev, A. (2026, July 03). "Terminator 2: Judgment Day". The best action movie of all time is 35 years old. *360.ru: online publication*.

- URL: <https://360.ru/tekst/kultura/terminator-2-sudnyj-den/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Double Agent: What Gadgets Became Partners of Famous Movie Heroes (2025, January 10). *Rules of Life: Online Magazine*. URL: <https://clck.su/XRUph> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Enkina, Yu. (n.d.). The secret meanings and symbols of the movie Robot Named Chappy. *Proza.ru: portal*. URL: <https://proza.ru/2017/11/26/2147> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Filippov, A. (2013, July 12). Guillermo Del Toro makes giant robots fight giant monsters. *Kino-teatr.ru: website*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/tv/3016/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Ivanov, A. (2026, July 6). "Virtuosity" warned us about AI back in the 90s (but almost no one watched this movie back then). *Popcornnews: website*. URL: <https://clck.su/cBwJV> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Judge Dredd (film, 1995). (2025, December 17). *Ruviki: website*. URL: https://vk.com/wall-90613306_34316. (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Karpuk, D. (2015, March 6). "A Robot Named Chappy": Just Add AI. *Kino-teatr.ru: website*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/tv/3863/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Kinolegend. (2022, July 11). Inspector Gadget 1999 – a Crazy Version of Robocop for Kids (Movie Blogger Diary). *Zen.ru: website*. URL: <https://dzen.ru/a/YswAel4DEDsg3Lyx> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Klimenko, A. A. (2008). Crime as a Resource of Political Power. *Vestnik RGU im. I. Kanta: Humanitarian Sciences*, 6, 77–82. (In Russian).
- Kosmarov, M. Yu., & Trubetskoy, A. Yu. (2018). The Evolution of Propaganda. Some Aspects of Political Practice. *Politics and Society*, 8, 1–13. (In Russian).
- Kozhin, I. (2025, October 7). The Shadow Hand of Power: How the State Uses Organized Crime. *Vkontakte: a social network*. URL: <https://vk.com/@380565031-tenevaya-ruka-vlasti-kak-gosudarstvo-ispolzuet-organizovannu> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Linkova, O. M. (2010). The Essence of Modern Slavery. *Central Russian Bulletin of Social Sciences*, 2(15), 62–67. (In Russian).
- Love, Death, and Robots (2019–2025). (n.d.). *Kino-teatr.ru: website*. URL: <https://www.kino-teatr.ru/mult/movie/ros/138431/annot/s51909/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Lushchinsky, Yu., & Sudakov, M. (2003, March 14). Equilibrium. Antimatrix. *KG-portal: all about movies, video games, TV series, and anime: website*. URL: <https://kg-portal.ru/movies/equilibrium/reviews/64/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2021). Sublime Sacrifice or Total Revenge: Images of Science and the Scientist in an American Horror Film. *Philosophy of Science and Technology*, 26(1), 131–143. (In Russian). <https://doi.org/10.21146/2413-9084-2021-26-1-131-143>
- Nekita, A. G. (2011). The Unconscious Nature of the 'Social Contract' Configurations in Mass Society. *Bulletin of Udmurt University. Series 'Philosophy. Psychology. Pedagogy'*, 2, 10–14. (In Russian).

- Pacific Rim (n.d.). *Citaty.info: website*. URL: <https://citaty.info/quote/406666> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Polunin, A. (n.d.). Antonov-Ovseenko: none of the first secretaries of the "troikas" survived the bloody 1930s. *Free Press: website*. URL: <https://svpressa.ru/society/article/25735/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Pushkin, A. S. (n.d.). O skolko nam otkrytii chudnykh... *Kultura.RF: humanitarian educational portal*. URL: <https://www.culture.ru/poems/5709/o-skolko-nam-otkrytii-chudnykh> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Quotes from the movie "Judge Dredd" (n.d.). *Kinopafisha: website*. URL: <https://www.kinoafisha.info/movies/8146858/quotes/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Quotes from the movie Pacific Rim (n.d.). *Kinoafisha: website*. URL: <https://www.kinoafisha.info/movies/8123409/quotes/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Razrushitel (Demolition Man) (n.d.). *Citaty.info: website*. URL: <https://citaty.info/movie/razrushitel-demolition-man> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- RoboCop (n.d.). *VWORD.RU: movie texts*. URL: <https://vword.ru/tekst-filma/RoboKop/19> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- ShadowTavern. (2025, March 13). Why was the T-1000 the most feared Terminator? Even Skynet himself was afraid of it. *Zen.ru: website*. URL: <https://dzen.ru/a/Z9JYWjGWdRsdaFRu> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Shamshurina, Yu. (2017, April 11). T-1000 – the Terminator-Killer. Performers of the role of T-1000, the history of the character's creation. *SYL.ru: website*. URL: <https://www.syl.ru/article/307154/t----terminator-ubiytsa-ispolniteli-rolit--istoriya-sozdaniya-personaja> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Shuvaeva, O. M. (2015). Projects of Future Crime in Science Fiction. *Philosophy of Law*, 2(69), 84–90. (In Russian).
- So_kir_kin (2025, September 7). "Virtuosity" in 1995 is a cyberpunk film that inspired "The Matrix". *LiveJournal: a blogging platform*. URL: <https://so-kir-kin.livejournal.com/501003.html> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Stankevich, A. (n.d.). Pacific Rim is 10 years old! What is the main movie about spectacular fights between robots and monsters remembered for? *2x2media: official website*. URL: <https://media.2x2tv.ru/pacific-rim/> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Tarkhanova, E. (2002, September 2). Review of the film "Special Opinion". *Film.ru: official website*. URL: <https://www.film.ru/articles/nevelikaya-no-illyuziya> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- The Ballad of the Valiant Knight Ivanhoe (1982). (n.d.). *Quotes-from-movies.ru: website*. URL: <https://quotes-from-movies.pф/phrases/835/8/> (accessed: 10.10.2025). (In Russian).
- Vereshchagin, S. G. (2020). The history of robot transformation: from the first mechanical devices to combat robots with artificial intelligence. Legal regulation of their use in armed conflicts. *Territory of new opportunities*.

- Bulletin of the Vladivostok State University of Economics and Service*, 12(4), 68–78. (In Russian).
- Virtuosity (1995). (n.d.). *MovieBot.Ru: website*. URL: <https://moviebot.ru/movie.php?film=9271> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Vitkovskaya, T. (2013, July 1). Top 7 of the most high-profile film premieres of July. "Lone Ranger", "Foam of Days", "Wolverine: Immortal", and others. *7days.ru: website*. URL: <https://7days.ru/entertainment/cinema/top7-samykh-gromkikh-kinopremier-iyulya.htm> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Worlds of Fantasy. (June 22, 2022). A philosophical fantasy about a "robot gangster" that is worth watching. *Zen.ru: website*. URL: https://dzen.ru/a/YrH9GP_mHXsjswcu (accessed: 12.12.2025). (In Russian).
- Zavgorodniy, A. (2018, December 18). Steven Spielberg's "Special Opinion": Do Prophets Dream of Murder? *Soyuz.ru: website*. URL: <https://www.soyuz.ru/articles/osoboe-mnenie-stivena-spilberga-mechtayut-li-proroki-ob-ubiystvah> (accessed: 12.12.2025). (In Russian).

Поступила в редакцию / Received 27.11.2025
Поступала после рецензирования / Revised 15.01.2026
Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторах / Author's information

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

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

Malenko Sergey Anatolyevich – Doctor of Philosophy, Professor, Head of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Sociology. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, B. St. Petersburg str., Veliky Novgorod, 173003, Russia).
ORCID: 0000-0003-4828-0171, olenia@mail.ru

Nekita Andrey Grigorievich – Doctor of Philosophy, Professor, Professor of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Sociology. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, B. St. Petersburg str., Veliky Novgorod, 173003, Russia).
ORCID: 0000-0002-9254-2901, beresten@mail.ru

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The authors declares that there is no conflict of interest.

Вклад авторов

Маленко С. А.: концептуализация, проведение исследования, создание черновика рукописи, формальный анализ, администрирование данных, визуализация.

Некита А. Г.: концептуализация, методология, проведение исследования, создание черновика рукописи, создание рукописи и ее редактирование, администрирование данных, визуализация, руководство исследованием.

Authors' contribution

Malenko S. A.: conceptualization, investigation, writing – original draft, formal analysis, data curation, visualization.

Nekita A. G.: conceptualization, methodology, investigation, writing – original draft, writing –review & editing, data curation, visualization, supervision.

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-288-334](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-288-334)

5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

УДК 659.1:659.44:81'42



КОГДА УБЕЖДАЕТ ДАЖЕ МОЛЧАНИЕ: КРЕОЛИЗОВАННЫЙ ТЕКСТ КАК КОММУНИКАТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ СОВРЕМЕННОЙ РЕКЛАМЫ



Владислав Чирков,

Балтийский
федеральный университет
им. И. Канта
(Калининград, Россия)

Vladislav Chirkov,

Immanuel Kant Baltic
Federal University
(Kaliningrad, Russia)

ORCID: 0009-0003-4954-5570

e-mail: hhuunter@gmail.com



Андрей Буровский,

ООО «КИФАБ»
(Санкт-Петербург, Россия).

Andrey Burovsky,

KIFAB LLC
(Saint-Petersburg,
Russia)

ORCID: 0000-0003-4225-8635

e-mail: burovsky@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются особенности трансформации подхода к созданию рекламных материалов в контексте бурного развития креолизованных текстов. Современная реклама все чаще создается «от образа», а не «от текста»: именно визуальная концепция становится отправной точкой, а вербальный компонент выполняет уже поддерживающую функцию. На примере ряда российских компаний («Русская Медиагруппа», Fix Price, бренды «Антихрупкость», «Крестецкая строчка», «Хроника») демонстрируется актуальность подобного тренда. Вводится понятие «коммуникативной стратегии» как вектора воздействия, задаваемого взаимодействием вербальных и визуальных компонентов креолизованного текста. Выделяются четыре типа такого взаимодействия: дублирующее, дополняющее, контрастное и интегративное. Обосновывается методологическая позиция, согласно которой эффективность креолизованного текста определяется не доминированием образа или слова, а соответствием итоговой формы конкретной коммуникативной задаче. Практическая значимость исследования заключается в систематизации визуальных тактик и разработке инструментария для осознанного создания эффективных рекламных материалов.

Ключевые слова: креолизованный текст, коммуникативные стратегии, рекламный дискурс, визуальные тактики, PR-коммуникации, мультимодальность

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования статьи:

Чирков, В. Т., & Буровский, А. М. (2026). Когда убеждает даже молчание: креолизованный текст как коммуникативная стратегия современной рекламы. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 288–334. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-288-334](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-288-334)

WHEN EVEN SILENCE IS CONVINCING: CREOLIZED TEXT AS A COMMUNICATIVE STRATEGY IN MODERN ADVERTISING

Abstract. This article examines the evolving approach to creating advertising materials in the context of the rapid development of creolized texts. Modern advertising is increasingly being created "from the image" rather than "from the text": the visual concept becomes the starting point, while the verbal component serves a supporting function. The relevance of this trend is demonstrated using examples from a number of Russian companies (Russian Media Group, Fix Price, and the brands "Antikhrupkost," "Krestetskaya strochka," and "Kronika"). The concept of "communication strategy" is introduced as a vector of influence determined by the mutual influence of the verbal and visual components of a creolized text. Four types of such interaction are distinguished: duplicative, complementary, contrasting, and integrative. A methodological position is substantiated, according to which the effectiveness of a creolized text is determined not by the dominance of an image or word, but by the correspondence of the final form to a specific communicative task. The practical

significance of this study lies in the systematization of visual tactics and the development of tools for the conscious creation of effective advertising materials.

Keywords: creolized text, communication strategies, advertising discourse, visual tactics, PR communications, multimodality

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation:

Chirkov, V. T., & Burovsky, A. M. (2026). When even silence is convincing: creolized text as a communicative strategy in modern advertising. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 288–334. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-288-334](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-288-334)

От слогана к образу: как и почему современной рекламе пришлось сменить свой привычный язык

Сегодня рекламная коммуникация переживает фундаментальную трансформацию. Несколько десятилетий назад абсолютное большинство рекламных текстов создавалось по классической схеме: вначале копирайтер писал слоган, а затем дизайнер подбирал к нему иллюстрацию. Слово было первично, тогда как изображение – вторично. Сегодня логика создания подобных текстов коренным образом изменилась: креативные команды все чаще начинают именно с визуальной концепции, с образа, который можно продемонстрировать наиболее ярко и сделать запоминающимся. Текст больше не является отправной точкой, слоган, заголовок дописывается к уже готовому образу, усиливая его.

Наглядно это изменение можно увидеть в случае сравнения двух полярных этапов развития рекламной коммуникации: эпохи, когда текст без привлекающих внимание изображений мог создавать гениальные образы, которые запоминались надолго, и современного периода, когда неграмотно продуманный образ

без текста может не только не принести желаемого результата, но и даже стать причиной скандала.

Рассмотрим пример из далекого 1915 года. Речь идет о рекламном тексте, который написал известный американский рекламщик и копирайтер Теодор МакМанус.

«Ему принадлежит хрестоматийное в рекламном мире, выполненное по заказу General Motors обращение к читателям «Бремя лидерства» («The Penalty of Leadership»), доказывающее престижность марки «Кадиллак»» [Ученова & Старых, 2017: 123].

Показательно, что само по себе увеличение продаж не являлось целью этого текста, поскольку он представлял собой своеобразный ответ на критику со стороны определенной аудитории. Ни разу не упомянув марку машин, МакМанус предельно четко расставил все нужные смысловые акценты в сложившейся ситуации: «Кадиллак» отсылает к образу Слона, а критики ассоциируются с образом Моськи. Таким образом, МакМанус разыграл ситуацию так, будто «Кадиллак» полностью игнорирует критику в свою сторону. А значит, его претензии не стоят ни гроша. В этой ситуации именно слово создало нужный образ, а в качестве визуальной составляющей было небольшое дополнение в виде автомобильного логотипа. Характерно, что после выхода объявления продажи этой марки машин выросли [Франк, 2013] (ил. 1).

В 2025 году в Санкт-Петербурге российский бренд спортивной женской одежды Innbu провел открытие собственной кофейни, главной маркетинговой идеей которой стало

THE SATURDAY EVENING POST January 2, 1913



The PENALTY OF LEADERSHIP

IN every field of human endeavor, he that is first must perpetually live in the white light of publicity. ¶Whether the leadership be vested in a man or in a manufactured product, emulation and envy are ever at work. ¶In art, in literature, in music, in industry, the reward and the punishment are always the same. ¶The reward is widespread recognition; the punishment, fierce denial and detraction. ¶When a man's work becomes a standard for the whole world, it also becomes a target for the shafts of the envious few. ¶If his work be merely mediocre, he will be left severely alone—if he achieve a masterpiece, it will set a million tongues a-wagging. ¶Jealousy does not protrude its forked tongue at the artist who produces a commonplace painting. ¶Whatsoever you write, or paint, or play, or sing, or build, no one will strive to surpass, or to slander you, unless your work be stamped with the seal of genius. ¶Long, long after a great work or a good work has been done, those who are disappointed or envious continue to cry out that it can not be done. ¶Spiteful little voices in the domain of art were raised against our own Whistler as a mountebank, long after the big world had acclaimed him its greatest artistic genius. ¶Multitudes flocked to Bayreuth to worship at the musical shrine of Wagner, while the little group of those whom he had dethroned and displaced argued angrily that he was no musician at all. ¶The little world continued to protest that Fulton could never build a steamboat, while the big world flocked to the river banks to see his boat steam by. ¶The leader is assailed because he is a leader, and the effort to equal him is merely added proof of that leadership. ¶Failing to equal or to excel, the follower seeks to depreciate and to destroy—but only confirms once more the superiority of that which he strives to supplant. ¶There is nothing new in this. ¶It is as old as the world and as old as the human passions—envy, fear, greed, ambition, and the desire to surpass. ¶And it all avails nothing. ¶If the leader truly leads, he remains—the leader. ¶Master-poet, master-painter, master-workman, each in his turn is assailed, and each holds his laurels through the ages. ¶That which is good or great makes itself known, no matter how loud the clamor of denial. ¶That which deserves to live—lives.

Cadillac Motor Car Co. Detroit, Mich.

Copyright 1913, Cadillac Motor Car Co.

Ил. 1. Вот так нужное и вовремя сказанное слово создает значимый образ... И даже без картинки! Рекламное эссе Теодора МакМануса «The Penalty of Leadership» в журнале The Saturday Evening Post. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clcl.li/vtZdF>

объединение кофе, искусства и спорта – «Спорт и телесность в одном пространстве» [Irnby, 2025]. В рамках этой концепции был разработан дизайн держателей и стаканчиков для напитков, которые изначально не сопровождались никаким текстом. На держателях изобразили лица девушек с открытыми ртами, на стаканчиках, по задумке создателей, был изображен позвоночник, форма которого у некоторой части людей вызвала ассоциации сексуального характера. После обвинений в сексизме и пошлости последовал комментарий от основателя бренда Анастасии Мироновой:

«Интерпретация, которая возникает в головах у каких-то людей – это их персональное умозаключение. У нас достаточно лояльная аудитория. Есть срез людей, которые не знакомы с брендом, для них это может выглядеть как-то шокирующе» [Основательница IRNBY объяснила фейсфитнесом стаканчики, в которых увидели неприличные намеки, 2025].

Обратив внимание, что в такой ситуации отчетливо видно, что образ вообще безо всякий без слов спровоцировал репутационный скандал. После этого его создателям пришлось давать комментарии с пояснениями, чтобы минимизировать риски от организованной рекламной кампании (ил. 2).

Приведенные выше примеры – две стороны одного принципиально важного вопроса. Сегодня создание рекламных материалов чаще всего строится на образах, которые заранее продумывают PR-специалисты. Исследователи, в свою очередь, сталкиваются с вопросом – как именно следует анализировать рекламные сообщения, в которых смысл появляется как раз за счет



Ил. 2. Образ без слова как источник значимого репутационного риска. Держатели для напитков кофейни Irnby. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: pdtnews – <https://clcl.li/FXbPx>

сочетания изображения и слова? Традиционные лингвистические методы анализа зачастую ориентируются на вербальный компонент, а этого, увы, уже зачастую бывает недостаточно. Уже сейчас необходимо активно использовать новый инструментарий, который позволяет анализировать и описывать сложные семиотические образования, которые в лингвистике обозначаются как креолизованные тексты.

«Первоначально понятие использовалось в работах, посвящённых рекламным, публицистическим текстам, однако сейчас о креолизованных текстах говорят и в связи с художественными произведениями» [Губайдулина, 2022: 117].

Настоящая статья посвящена обоснованию значимости креолизованного текста как важного инструмента современных стратегических коммуникаций. При этом авторы ставят перед собой следующие задачи [Сорокин & Тарасов, 1990; Ворошилова, 2013; Бернацкая, 2000]: 1) демонстрацию необходимости того, что современная реклама создается от образа, а не от текста, подтвердив этот тезис примерами из практики российских компаний; 2) определение понятия «коммуникативная стратегия» применительно к креолизированным текстам; 3) выделение типов взаимодействия вербального и визуального компонентов в рекламе; 4) обоснование методологической позиции, согласно которой эффективность рекламы определяется не доминированием одной формы, а соответствием формы коммуникативной задаче; 5) очерчивание практической значимости предлагаемого подхода для специалистов в области PR и медиакommunikаций.

Что такое креолизированный текст и почему его нельзя анализировать по-старому?

В условиях развития современных коммуникаций особое место занимают тексты, структура которых организована по принципу взаимодействия элементов различных знаковых систем. К подобным образованиям как раз относятся и креолизованные тексты, специфически сочетающие в себе вербальные и невербальные компоненты и при этом обладающие сложной семиотической организацией. Возрастающий интерес исследователей к проблеме их лингвистического

и филологического описания обусловлен широким распространением подобных текстов в современном медиапространстве, а также их активным использованием в различных сферах коммуникации – от рекламы и PR до политической агитации и образования.

Термин «креолизированный текст» был введен в отечественную лингвистику советскими исследователями Ю. А. Сорокиным и Е. Ф. Тарасовым, которые определяли его как

«текст, фактура которого состоит из двух негетерогенных частей: вербальной (языковой) и невербальной, принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык» [Сорокин & Тарасов, 1990: 180].

Подобное определение подчеркивает принципиальную двукодовость креолизированных текстов и указывает на их сложную семиотическую природу. Впоследствии это понятие получило развитие в работах Е. Е. Анисимовой, М. В. Ворошиловой и других российских исследователей.

Ключевая характеристика креолизованного текста – семантическая целостность. Визуальный и вербальный компоненты не существуют хаотично, а образуют особое пространство, которое обладает цельным, неразрывным смыслом. Как отмечает Е. Е. Анисимова,

«вербальный компонент имеет определенное значение, но не обладает смысловой самостоятельностью вне соотнесения с изобразительным компонентом» [Анисимова, 2003: 20].

В рамках этого подхода визуальные элементы рассматриваются не как вспомогательные, но как равноправные составляющие

текстовой целостности. М. Б. Ворошилова уточняет определение этого коммуникативного феномена:

«текст, обладающий сложной формой, то есть основанный на сочетании единиц двух и более различных семиотических систем, которые вступают в отношения взаимосвязи, взаимодополнения, взаимовлияния, что обуславливает необходимость многоканального восприятия текста, а значит – и комплексное воздействие на адресата» [Ворошилова, 2013: 22].

Сопоставление приведенных выше определений позволяет сделать вывод о том, что в центре понятия «креолизированный текст» находится идея смысловой целостности, возникающей в результате органичного и взаимодополняющего взаимодействия разнородных знаковых систем. Вербальный и невербальный компоненты образуют единое смысловое пространство, внутри которого значения распределяются между различными кодами и не могут быть адекватно интерпретированы вне их взаимосвязи. Поэтому, любая попытка

«провести анализ вербального или визуального компонента по отдельности приводит к утрате части смыслового содержания и искажению коммуникативного эффекта текста в целом» [Бернацкая, 2000: 104].

Одной из ключевых характеристик креолизованного текста является поликодовость, то есть, взаимодействие вербальной и невербальной семиотических систем. В рамках такого взаимодействия происходит сложный процесс смыслообразования, при котором значение формируется не на уровне отдельных элементов, а на уровне их соотнесенности уже внутри целостного текста. Именно поликодовость позволяет креолизованному тексту передавать информацию по нескольким

каналам одновременно, что значительно повышает его коммуникативный потенциал по сравнению с монокодовыми (исключительно вербальными) текстами.

Не менее значимой характеристикой креолизированных текстов является их многослойность. Она заключается в наличии нескольких уровней интерпретации, формируемых за счет взаимодействия различных семиотических средств. Вербальный текст, изображение, графические элементы, цвет, композиция – все это вместе взятое образует сложный многослойный знак, актуализирующий одновременно когнитивные, эмоциональные и оценочные смыслы. Такая организация текста качественно расширяет интерпретационный потенциал и способствует более глубокому вовлечению адресата в процесс его восприятия.

Характерной особенностью креолизированных текстов является также их динамичность, обусловленная возможностью функционирования в различных коммуникативных каналах и форматах. В зависимости от условий коммуникации и используемого медиума соотношение вербальных и невербальных компонентов может варьироваться, однако при этом сохраняется исходный принцип их смысловой взаимосвязанности. Динамичность креолизированных текстов не нарушает их целостности, а, напротив, подчеркивает адаптивный характер подобной текстовой формы.

Еще одним важным аспектом теоретического осмысления креолизированных текстов является разграничение сходных, но не тождественных понятий. В отечественной и зарубежной лингвистике для обозначения текстов смешанной природы

используются такие термины, как: «креолизированный текст», «поликодовый текст» и «мультимодальный текст». Термин «поликодовый текст» смещает акцент с процесса интеграции на множественность используемых семиотических кодов. Поликодовый текст рассматривается как связанное и целостное образование, включающее вербальные, визуальные, звуковые и иные знаковые системы, взаимодействие которых обеспечивает формирование общего смысла.

В зарубежной лингвистике, а также в ряде современных отечественных работ, преобладает термин «мультимодальный текст», который основывается на понятии модуса как способа порождения и восприятия смысла. В рамках мультимодального подхода текст рассматривается как результат взаимодействия различных модусов коммуникации – визуального, лингвистического, аудиального, жестового, пространственного и других. Существенным отличием этого термина является его ориентация не столько на набор кодов, сколько на перцептивные каналы восприятия информации. Мультимодальность акцентирует внимание на том, каким образом адресат воспринимает и интерпретирует текст, а также на функциональном распределении смысловой нагрузки между различными модусами [Kress & van Leeuwen, 1996].

Сопоставление рассмотренных терминов позволяет сделать вывод: они не являются взаимоисключающими, а описывают один и тот же феномен с различных теоретических позиций. Так термин «креолизированный текст» акцентирует внимание на процессе и степени интеграции вербальных и невербальных компонентов;

«поликодовый текст» – на множественности и взаимодействии семиотических кодов; а «мультимодальный текст» – на способах восприятия и интерпретации этих кодов адресатом. В совокупности указанные подходы позволяют комплексно описывать современные тексты как необычайно сложные семиотические образования.

В настоящей статье, ориентированной на анализ рекламных материалов, представленных в формате баннеров, постеров, видеороликов и наружной рекламы, в качестве основного целесообразно использовать термин «креолизированный текст». Именно он в наибольшей степени соответствует целям и задачам исследования и позволяет акцентировать внимание на взаимодействии вербальных и невербальных компонентов в рамках единого семиотического целого. При этом понятия «поликодовый текст» и «мультимодальный текст» сохраняют свою теоретическую значимость, однако в рамках этой статьи они используются как вспомогательные аналитические категории.

Таким образом, креолизированные тексты представляют собой сложные, семиотически организованные коммуникативные образования, основанные на взаимодействии вербальных и невербальных компонентов. Именно их поликодовость, многослойность и динамичность позволяют рассматривать креолизированный текст как целостный объект филологического анализа, требующий выхода за рамки традиционных подходов, ориентированных исключительно на вербальный уровень текста. Рекламный дискурс в этом случае выступает оптимальной эмпирической базой, поскольку креолизированные тексты (постеры,

баннеры, видеоролики, наружная реклама) составляют основную часть современного рекламного материала и именно здесь взаимодействие образа и слова достигает наибольшей интенсивности.

Копирайтер всегда приходит вторым или новая иерархия российской рекламы

Современная рекламная практика демонстрирует устойчивый тренд на первичность визуального образа. Проиллюстрируем это тремя актуальными примерами из опыта российских компаний.

Первый пример – кампания «Золотого Граммофона» (2025 г.). Речь идет о популярнейшей национальной премии в области музыкальной индустрии на территории Российской Федерации, учрежденной «Русским радио» в 1996 году. Ее главная особенность заключается в том, что победителей определяют сами радиослушатели – награда присваивается песне, которая возглавляет народный хит-парад. Церемония вручения каждый год привлекает звезд первой величины и транслируется по всей стране. Можно сказать, что «Золотой Граммофон» – это уже не просто награда, а своеобразный «знак качества» среди музыкальных предпочтений отечественных слушателей и значимый культурный бренд новой России.

В качестве рекламного хода холдинг «Русская Медиагруппа» в 2025 году отказался от традиционной фотосъемки и сгенерировал образы звезд в нейросети. Как отмечал управляющий директор компании Дмитрий Медников, процесс

создания рекламы в этот раз начинался с анализа визуального стиля каждого артиста: цветовой палитры, характерных элементов, общего настроения. На основе результатов этого анализа разрабатывались промпты для нейросети, и только затем к готовым образам добавлялся текст.

«Искусственный интеллект требует экспертного подхода, – подчеркивает Медников. – В результате именно симбиоз человека и нейросети позволяет добиваться блестящих результатов» [Звезды, созданные нейросетью, 2025].

Здесь стоит отметить, что нейросети сегодня используются не в качестве экспериментальной технологии, а уже как полноценный рабочий инструмент, который прочно закрепился в арсенале многих специалистов по PR и рекламе. С помощью нейросетей можно не только создавать изображения по текстовому описанию, но и значительно ускорять процесс создания разных креативов. Раньше поиск референсов, фотосъемки, постпродакшн занимал дни и недели, а сегодня это можно выполнить за считанные часы. С помощью нейросетей можно оперативно перебрать десятки визуальных концепций, адаптировать один образ под разные форматы и площадки для размещения рекламы.

Также здесь следует упомянуть про новые горизонты в решении рутинных задач, таких как удаление фона, обработка любого изображения, нанесение ретуши и т.д. Важно еще раз подчеркнуть, что подобная технология не заменяет человека полностью, она становится его дополнением или же цифровым ассистентом. В зоне ответственности специалиста по-прежнему

остаются: креативная стратегия, понимание целевой аудитории и бренда компании (ил. 3).



Ил. 3. Образ предшествует фотосессии: нейросетевые портреты звезд для «Золотого Граммофона» – один из первых в России случаев, когда визуал создавался без реальной съемки, а текст добавлялся к уже готовому образу. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/HDLlr>

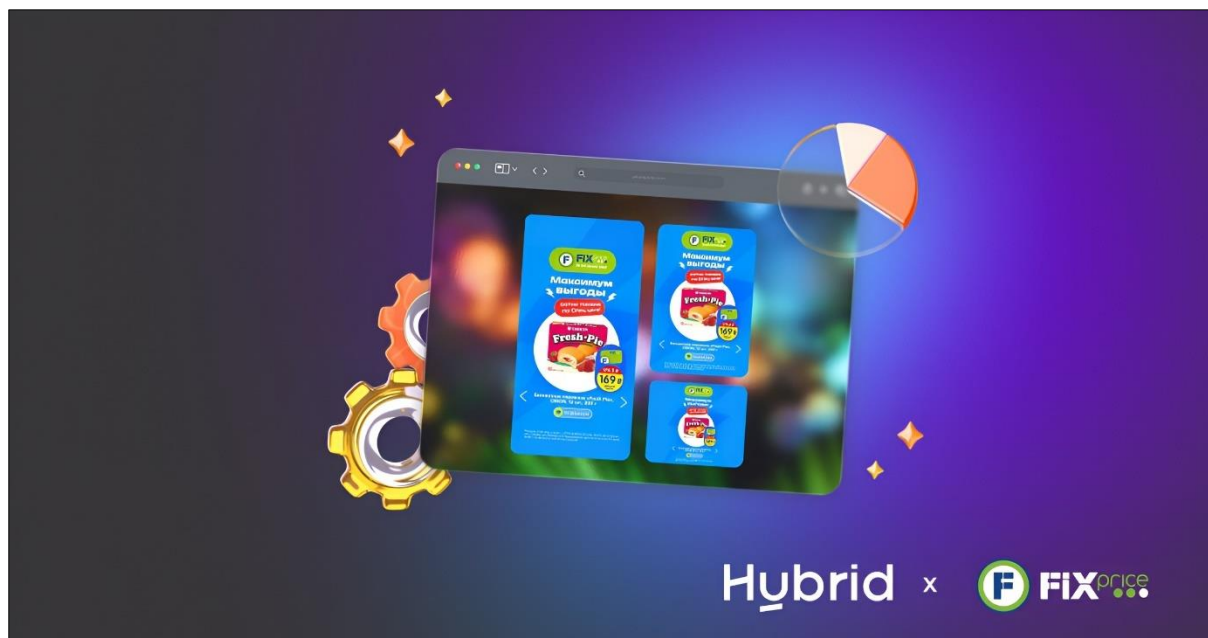
В качестве второго примера мы рассмотрим принцип работы компании Fix Price, которая представляет собой международную сеть магазинов, предлагающую товары по низким фиксированным ценам. Основанная в декабре 2007 года Сергеем Ломакиным и Артемом Хачатряном, эта крупнейшая в России и мире сеть магазинов к 2025 году насчитывала уже около 7700 торговых точек в России, Беларуси, Казахстане, Узбекистане и Армении. Помимо всего прочего, Fix Price – лидер ценового сегмента, который активно развивает собственные цифровые каналы и внедряет

современные технологии для продвижения своих товаров. В данном случае мы можем оценить масштаб, для которого требуются значимые инструменты, позволяющие автоматизировать процесс создания рекламных материалов. Так сеть запустила имиджевую кампанию, где каждую неделю требовалось обновлять 2000 креативов. Вместо ручной подготовки каждого баннера команда разработала шаблон визуального образа – key visual, – в который автоматически подставлялись акционные товары. В результате

«время запуска сократилось с двух недель до одного дня, команда уменьшилась с одиннадцати до трех человек, а кликабельность выросла на 60 %»[Как Fix Price и Hybrid каждую неделю запускают 2000 креативов за день, 2025].

Для компании уровня Fix Price с ее многомиллионными оборотами и сотнями акционных позиций индивидуальная проработка каждого отдельно взятого баннера была бы не просто трудозатратной, а поистине нецелесообразной с экономической точки зрения. В первую очередь здесь будут важны массовость, скорость и воспроизводимость. Поэтому была сделана ставка не на текст, который со временем все равно пришлось бы переписывать под каждый товар, а на универсальный визуальный шаблон. Текст же, который теперь стал вторичным, можно легко адаптировать под заранее подготовленные формулировки. Таким образом, пример Fix Price иллюстрирует прагматичное использование креолизованного текста, где на первом месте именно образ, ведь за счет него можно

организовать рекламную кампанию опираясь на скорость и масштаб (ил. 4).



Ил. 4. Пример рекламного конвейера, производящего 2000 баннеров в неделю. Шаблон Fix Price, где образ задан заранее, а текст с конкретным акционным товаром подставляется автоматически. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clcl.li/hfcjO>

В качестве третьего примера обратив внимание на российские бренды, выстраивающие свою айдентику на «тишине». В данном случае в понятие «айдентика» входит совокупность цветовых, визуальных, стилистических, композиционных решений, с помощью которых формируется узнаваемый образ бренда и происходит символическая трансляция его ценностей без использования развернутых вербальных сообщений.

В этом контексте можно выделить бренд «Антихрупкость», фабрику ручной вышивки «Крестецкая строчка» и бренд фотоальбомов «Хроника». Их объединяет то, что визуальный образ

становится на первое место и является главным носителем смысла, а текст выполняет уточняющую или поддерживающую функцию.

Подробнее остановимся на бренде «Атнихрупкость». Главной задачей для его создателей при создании коммуникации со своими целевыми аудиториями было сохранение истории, желание «сломать» восприятие фарфора как чего-то отжившего и старомодного, вернуть современным людям желание использовать эту посуду в повседневной жизни, а не просто десятилетиями хранить ее на полках как раньше.

Приведем развернутую цитату, характеризующую эту стратегию.

Как айдентика раскрывает продукт:

«Белый шум»: почти лабораторная белизна фона и воздуха вокруг объекта. На таком фоне фарфор становится “главным героем”.

Сдержанная типографика: шрифт подчеркивает ту самую “антихрупкую” эстетику, которая раскрывается в авангардности стиля изделий и трушности производства.

Нарратив процесса: на первом плане – “мы делаем/исследуем”, а не “мы продаем”. Это редкий ход для ритейл-витрины, сильный для культурного бренда.

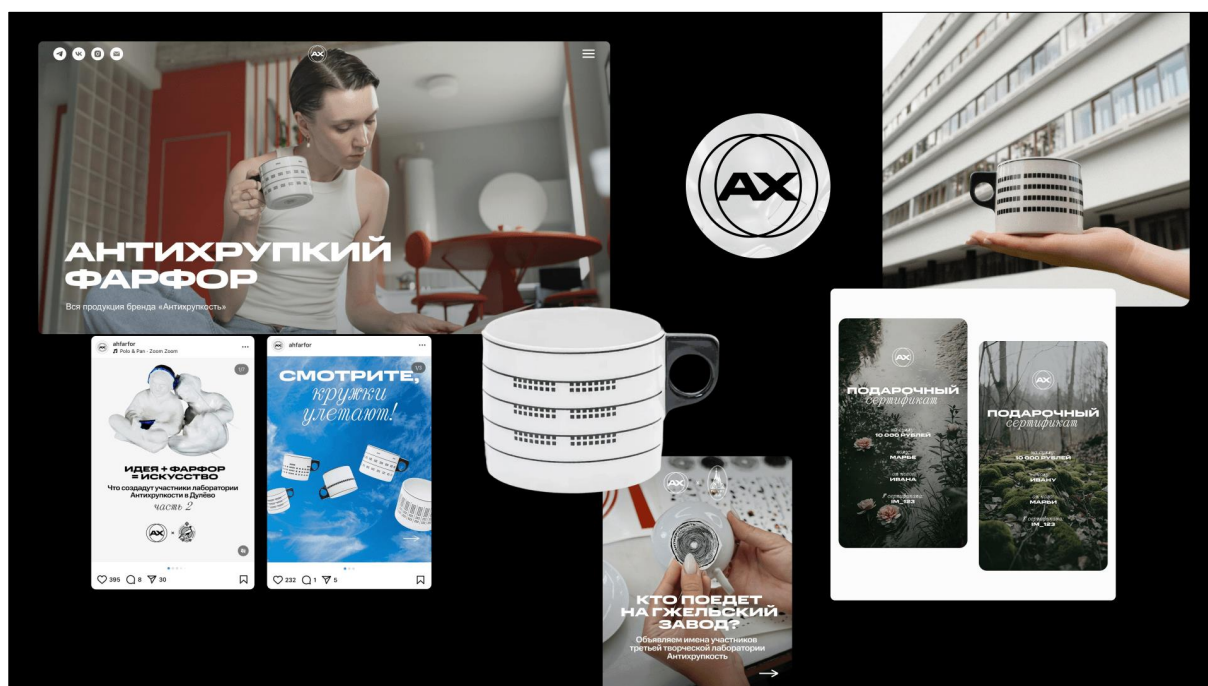
Когда продукт тактильный и “честный”, айдентика может уйти в тишину – работает лучше любой графики.

Давайте предмету говорить за бренд: меньше паттернов – больше фактуры изделия.

Голос бренда: говорит о происхождении и легенде, а не об “ассортименте”. Это важная граница между “магазином» и “домом марки”» [Фроловский, 2025].

В этом примере можно наглядно увидеть, что при разработке коммуникации бренда прежде всего заметна ориентация на различные визуальные решения. При этом, вербальный компонент принципиально вторичен, поскольку он не задает

определенный смысл, а лишь дополняет его в уже готовом рекламном сообщении (ил. 5).



Ил. 5. Тишина как язык бренда. «Молчаливая» айдентика бренда «Антихрупкость» – белый фон и воздух вокруг фарфора говорят о ценностях марки убедительнее любого слогана. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/duKzw>

Приведенные примеры наглядно демонстрируют тот факт, что доминирование визуальной составляющей в современной рекламной коммуникации – это не локальный тренд, а устойчивая практика, которая может принимать различные формы в зависимости от масштаба и целей конкретной компании.

В одном случае – это единичный, технологически насыщенный подход, где с помощью нейросетей создается уникальный визуальный ряд, а текст играет исключительно поддерживающую роль. Здесь образ предстает как инструмент эксклюзивности и запоминаемости.

В другом – масштабное, промышленное использование визуальной доминанты, в рамках которого универсальный шаблон и автоматизация позволяют производить тысячи креативов в неделю. Здесь образ позиционируется как инструмент скорости, экономии ресурсов и воспроизводимости.

В третьем – эмоционально-ценностная форма визуальной первичности, где образ не информирует и не ускоряет, а лишь создает и поддерживает необходимую атмосферу, настроение, доверие через паузу, воздух, фактуру. Это именно реклама, которая не кричит, а мягко приглашает к заинтересованному диалогу.

Подводя итог этой части наших рассуждений, отметим, что за последние годы можно наблюдать следующую, весьма интересную тенденцию: визуальный компонент креолизованного текста во многих сообщениях не просто дополняет слово, но задает тон, становится главным носителем смысла и определяет коммуникационную стратегию в разных примерах. Будь-то высокотехнологичный проект, массовая автоматизированная кампания или тонкая эмоциональная коммуникация – именно образ оказывается в фокусе рекламного творчества, оставляя тексту функции усиления, уточнения или резонанса.

Убедить, взволновать, спровоцировать, стать своим...

Для адекватного анализа креолизованных текстов необходимо определить понятие коммуникативной стратегии. В настоящем исследовании под коммуникативной стратегией понимается общий вектор воздействия (задаваемый

взаимовлиянием вербальных и визуальных компонентов текста), направленный на формирование у адресата определенного отношения к объекту рекламы.

Теоретической базой исследования выбрана концепция доктора филологических наук, профессора, автора монографии «Коммуникативные стратегии и тактики русской речи» О. С. Иссерс. Таковой выбор обусловлен тремя важными факторами. Во-первых, эта модель ориентирована на лингвистический анализ стратегий как текстовых и дискурсивных механизмов, а не как психологических характеристик личности говорящего. Во-вторых, ее концепция отличается высокой степенью операционализируемости, в рамках которой четкое разграничение стратегий, тактик и коммуникативных ходов, а также описание языковых индикаторов тактик создают удобный инструмент для анализа конкретного языкового материала. В-третьих, предложенная модель учитывает роль коммуникативного контекста, канала связи и обратной связи, что делает ее весьма продуктивной для анализа креолизированных текстов [Иссерс, 2024].

В современном рекламном дискурсе можно выделить несколько типов коммуникативных стратегий, различающихся по цели воздействия и способам реализации.

Стратегия убеждения направлена на достижение рационального согласия адресата. Визуально она реализуется через нейтральную цветовую гамму (синий, белый, серый), центрированную композицию и реалистичное изображение

продукта. Вербальными тактиками здесь выступают цифры, факты, причинно-следственные конструкции и аргументация в целом.

Примером реализации подобной стратегии убеждения может служить рекламный баннер жилого комплекса комфорт-класса «АЭРО», г. Калининград (ил. 6).



Ил. 6. Стратегия убеждения. Баннер ЖК «АЭРО», где образ детей и оранжевый фон не вызывают умиление, а работают на рациональный аргумент. Фото автора статьи В. Чиркова (Калининград, 2026 г.)

Визуальный ряд здесь, на первый взгляд, демонстрирует черты, не вполне типичные для классической стратегии убеждения: использован яркий оранжевый фон, а в центре композиции – изображение двух детей. Однако при более внимательном рассмотрении становится очевидно, что эмоциональный компонент здесь полностью подчинен рациональной задаче. Яркий цвет служит не для возбуждения экспрессии, а для привлечения внимания к главному аргументу – слогану «Пока дети маленькие – ставки тоже!». Изображение детей не направлена на то, чтобы

вызывать умиление само по себе; оно выполняет функцию визуального маркера целевой аудитории. Зритель мгновенно считывает, что эта реклама адресована семьям с маленькими детьми. Оранжевый фон, будучи достаточно заметным, не перегружен деталями и не отвлекает от вербального сообщения – он работает как контрастная рамка, выделяющая ключевую мысль.

При этом, именно вербальный компонент здесь выступает в качестве главного носителя рациональной аргументации. В самом слогане «Пока дети маленькие – ставки тоже!» явно заметна причинно-следственная связь: сниженная ипотечная ставка будет действовать при условии наличия у потенциального клиента маленьких детей. Это логическая конструкция, которая адресована рациональному покупателю, для которого очень важно сохранение семейного бюджета. Фраза ненавязчиво отсылает заинтересованных клиентов к программам семейной ипотеки (доступная мера государственной поддержки для семей), но, как мы можем заметить, она не содержит привычного в таких случаях перечисления конкретных условий, зато в ней есть лишь простая формула, которую достаточно легко запомнить.

В приведенном нами примере можно отметить, что при наличии яркой визуальной части и изображения детей баннер реализовывает стратегию убеждения: визуальные элементы здесь не выполняют отдельных функций, а работают как раз для усиления рационального аргумента, который привлекает целевую аудиторию за счет формулы «маленькие дети = низкие ставки».

Стратегия экспрессии в этом случае предполагает эмоциональное воздействие на адресата. Визуальная

составляющая выстроена на использовании ярких и контрастных цветов (желтого и красного) и включает в себя как эмоционально насыщенные образы, так и динамичную композицию. При реализации такого рода стратегии на вербальном уровне можно заметить использование гипербола, метафор, риторических восклицаний, экспрессивной лексики.



Ил. 7. Наглядный пример реализации стратегии рекламной экспрессии. Баннер калининградского ЖК «История» – ракурс снизу вверх и темный фон создают ощущение монументальности еще до прочтения слогана. Фото автора статьи В. Чиркова (Калининград, 2026 г.).

Примером реализации стратегии экспрессии может служить и рекламный баннер калининградского жилого комплекса комфорт-класса «История» (ил. 7).

В этом случае визуальный ряд строится на контрасте темного, насыщенного фона и архитектурных элементов, выделенных теплым, золотисто-песочным цветом. Эта композиция вполне динамична: здание показано под необычным ракурсом – снизу вверх, с диагональным срезом кадра, что создает ощущение

монументальности, высоты и устремленности ввысь. Архитектура здесь становится носителем важных и возвышающих эмоций: величия, значительности, исключительности.

Показательно, что вербальный компонент полностью соответствует выбранной стратегии экспрессии. Слоган «Дом, который войдет в историю» – это классическая гипербола (преувеличение) и одновременно – метафора. Дому приписывается не просто долговечность или то, или иное качество, но событийная значимость: он непременно станет частью истории, культурной хроники, эпохи... Само название жилого комплекса – «История» – работает в унисон со слоганом, создавая смысловое эхо: дом не просто называется «История», он обещает своему владельцу личную причастность к чему-то значимому, непреходящему.

Таким образом, указанный баннер показательно иллюстрирует стратегию экспрессии: визуал (темный фон, диагональная композиция, ракурс снизу) и вербал (гипербола «войдет в историю», метафора, название «История») работают вместе на создание эмоции восхищения, причастности к какому-либо значимому событию, исключительности. Показательно, что в этом случае покупателю вообще не предлагается никаких рациональных аргументов (цены, метража, сравнений) – ему сразу адресуется очень сильное и волнующее переживание: «Ты достоин дома, который станет частью истории»!

Стратегия идентификации имеет целью формирование у адресата чувства принадлежности к определенной группе или кругу ценностей. Визуально она опирается на узнаваемую айденитику бренда и образы, отражающие стиль жизни целевой

аудитории. Вербальными маркерами в этом случае выступают местоимения «мы» и «вы», обращения к общим ценностям и отсылки к коллективно разделяемому опыту.

Примером реализации стратегии идентификации может служить рекламный баннер жилого комплекса бизнес-класса «Расцвет парк», выполненный в формате «Калининград, я люблю тебя за...» (ил. 8).



Ил. 8. А вот так работает стратегия идентификации! Баннер ЖК бизнес-класса «Расцвет парк» не продает квартиру, но предлагает всем желающим разделить образ жизни успешного калининградца через узнаваемую конструкцию. Фото автора статьи В. Чиркова (Калининград, 2026 г.).

Визуальный ряд здесь предельно минималистичен: белый фон, отсутствие ярких акцентов, изображений архитектуры или товара. В центре внимания – не дом и даже не его преимущества, а весь образ жизни целиком, который разделяет целевая аудитория. Ключевой элемент визуала – отсылка к городской идентичности: фраза «Калининград, я люблю тебя за...» оформлена так, как будто

ее написал сам житель города, а не застройщик. Это тонкий прием «присвоения голоса»: реклама не говорит: «мы построили», напротив, она утверждает: «мы (как калининградцы) любим город за это». Белый фон и лаконичная типографика создают ощущение искренности, «не-рекламности», доверительности.

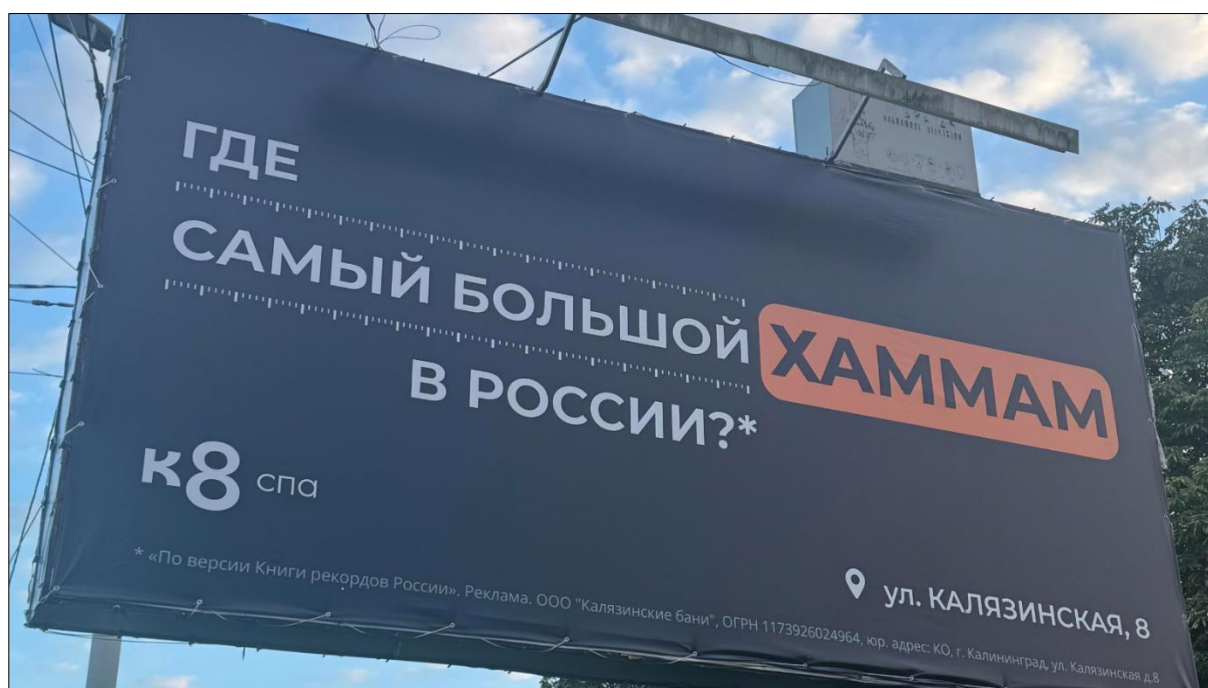
Вербальный компонент полностью работает на идентификацию. Местоимение «я» (и имплицитное «мы») сразу же ставит адресата в позицию «своего»: тот, кто любит Калининград, говорит именно так. Упоминание «кофе и завтраки в "Марсиании"» – это отсылка к конкретному, узнаваемому локальному месту (сеть кофеен, существующая именно в этом ЖК). Для тех, кто знает это место, баннер становится маркером «посвященности» в городскую жизнь. Тогда как у тех, кто еще не знает – сразу же возникает любопытство и желание лично разделить этот опыт. Сама конструкция «я люблю тебя за...» – это шаблон, знакомый каждому по личным письмам, публикациям в соцсетях, городским флешмобам. Реклама не продает квартиру – она предлагает всем желающим присоединиться к сообществу тех, кто ценит калининградский уклад, уютные завтраки, локальную кофейную культуру.

Таким образом, баннер ЖК «Расцвет» – это показательный пример успешного применения стратегии идентификации. Визуальные средства (белый фон, «ручная» типографика, отказ от прямой демонстрации продукта) и вербальные маркеры (местоимение «я», отсылка к разделяемому опыту, узнаваемый городской паттерн «Калининград, я люблю тебя за...») формируют

у адресата чувство принадлежности к группе людей, которые любят город, ценят его атмосферу и разделяют уникальный, неповторимый и, главное, «правильный» образ жизни.

Стратегия провокации прежде всего нацелена на привлечение внимания через нарушение исходных ожиданий адресата. Визуально она проявляется в намеренном нарушении композиционных норм, использовании эпатажных образов и неожиданных цветовых решений. На вербальном уровне подобного рода провокация реализуется через сниженную лексику, риторические вопросы и парадоксальные формулировки.

Наглядным примером реализации стратегии провокации может служить рекламный баннер «Где самый большой в России?» (продвижение спа-комплекса или хаммама) (ил. 9).



Ил. 9. Яркий пример реализации стратегии провокации. Баннер хаммама СК «К8». Это самый большой хаммам в России. ... К8 СПА – большой городской спа, где можно просто быть. Оранжево-черный фон и линейка нарушают жанровые ожидания, а вопрос работает как ловушка внимания. Фото автора статьи В. Чиркова (Калининград, 2026 г.).

Визуальный ряд здесь строится на осознанном нарушении композиционных и цветовых норм, ожидаемых для рекламы оздоровительных услуг. Фон намеренно выполнен в агрессивном оранжево-черном сочетании – цветовой схеме, маркирующей в современной цифровой культуре контент для взрослых. Такое цветовое решение является прямым нарушением жанрового ожидания: баннер хаммама выглядит так, будто рекламирует нечто принципиально иное. Дополнительный провокационный элемент – изображение линейки, инструмента измерения, который в этом контексте приобретает двусмысленное прочтение. Композиция предельно минималистична: крупный текст, яркие цвета, измерительный инструмент – никаких расслабляющих образов (воды, камней, полотенец, свечей), которые традиционно ассоциируются с банными услугами. Визуал намеренно дезориентирует адресата, нарушая его ожидания от рекламного сообщения подобного типа.

Обращаем особое внимание, что вербальный компонент лишь усиливает уже имеющийся провокационный эффект. «Где самый большой в России?» (слово хаммам выносим за скобки, так как у него отдельное оформление) – это риторический вопрос с двойным смыслом, в котором прилагательное «большой» может восприниматься и как «большой по площади», и как эвфемизм. Слово «России» также добавляет эмоционального размаха, создавая определенный контраст между громкостью заявления и неоднозначностью предмета обсуждения. Небольшая звездочка в конце, которая отсылает к мелкому тексту «По версии Книги

рекордов России», делает провокацию оправданной: читатель сначала должен удивиться, а затем понять, что речь идет о невыдуманном рекорде, что только усиливает уже имеющийся шоковый эффект.

В конечном итоге перед нами баннер, в котором стратегия рекламной провокации реализуется сразу на нескольких уровнях. Черно-оранжевая цветовая гамма здесь выбрана далеко не случайно, потому что именно такая комбинация в современной интернет-культуре обозначает контент «для взрослых». Линейка как визуальный элемент только лишь усиливает двусмысленность. В отдельном от баннера восприятии ее образ приобретает совершенно другие коннотации. Сначала зритель считывает «неправильный» смысл и некоторое время пребывает в легком шоке... И лишь затем, через дополнительное пояснение под звездочкой, он получает «правильную» расшифровку рекламного текста. Именно этот момент фокусировки внимания на отдельных деталях и есть суть всей этой визуальной провокации. Реклама заставляет потребителя «придумать» то, чего в ней фактически нет, а затем спокойно «оправдывает» себя реальным фактом.

В общей конструкции вербальный вопрос усиливает эффект провокации и нарушает ожидания адресата за счет использования неожиданной темы. Но в таком примере важно отметить, что он сработает лишь в отношении достаточно узкой целевой аудитории. Ведь без погружения в реальный контекст ни цветовая гамма, ни дополнительные элементы баннера не создадут нужного эффекта в рекламном сообщении.

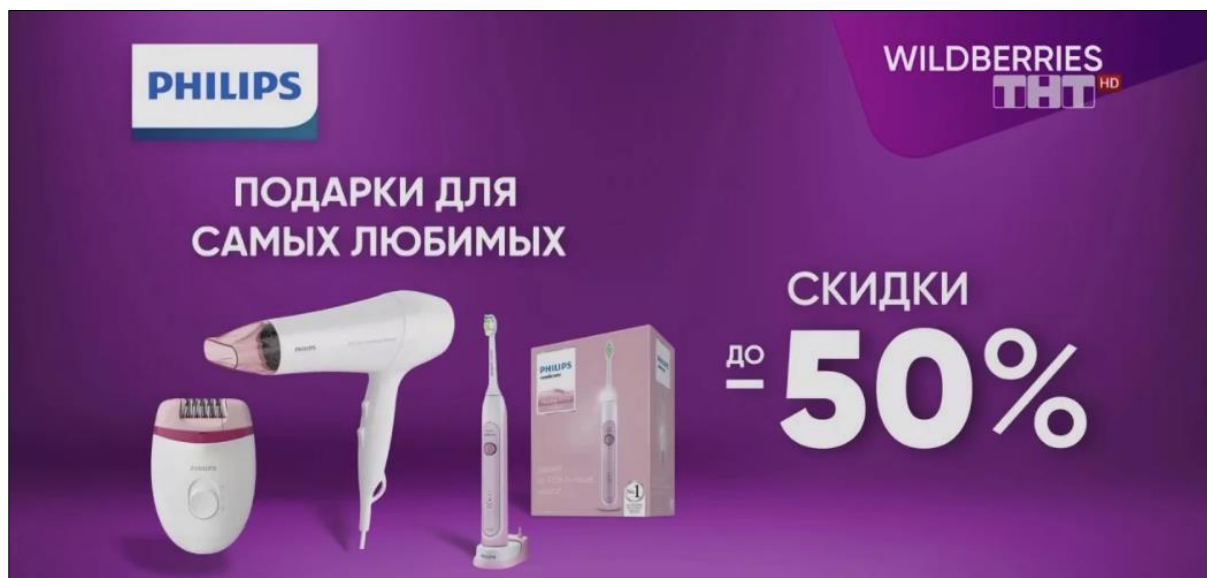
Необходимо отметить, что реклама сегодня чаще опирается именно на визуальный образ, который и задает коммуникативную стратегию, а вербальная составляющая носит лишь поддерживающий характер. Нельзя сказать, что текст в таком случае полностью утрачивает свое значение, однако, его роль значительно меняется. Он выполняет информативную функцию, которая может дополнить или усилить тот смысл, который изначально закладывался в визуальном образе. Подобное взаимодействие визуального и вербального компонентов является одной из главных характеристик для создания современного и эффективного рекламного сообщения.

Когда образ и слово действуют в унисон, а когда нарочно спорят

Важно понимать, что при создании креолизованного рекламного текста важно опираться не на доминирование одной из двух негомогенных частей, а именно на характер их взаимодействия. В нашем исследовании будут выделены четыре типа подобного взаимодействия.

Дублирующие тексты. Образ или визуальный компонент дублирует содержание вербальной составляющей. Например: слово «свежесть» можно использовать в сочетании с изображением свежих фруктов. В этом случае в сообщении не будет добавлено нового смысла, но мы получим усиление уже имеющегося смысла.

Примером рекламного текста дублирующего типа может служить рекламный ролик Wildberries, продвигающий акцию «Подарки для самых любимых» со скидками до 50 % (ил. 10).



Ил. 10. Дублирующий тип рекламного текста. Интеграция Wildberries на ТНТ. Визуал с подарками повторяет текст про скидки, не добавляя нового смысла. Скриншот рекламного ролика Wildberries на ТНТ, сделанный автором статьи В. Чирковым в 2026 г.

Вербальный компонент сообщает: «Скидки до 50 %», «Подарки для самых любимых». Визуальный ряд – фирменный фиолетово-розовый стиль Wildberries, логотип, изображение подарочных наборов (фены Philips, упакованные коробки). Однако визуал не добавляет новой информации по сравнению с текстом: мы видим те же самые «подарки» и «скидки», о которых говорится и в закадровом голосе. Нет уточнения, какие именно модели Philips участвуют в акции, нет указания на конкретные условия – изображение лишь дублирует общую идею «праздничных покупок со скидкой».

Таким образом, перед нами классический дублирующий тип, в рамках которого визуал не расширяет смысловое пространство текста, а лишь служит его усилителем и эмоциональным закрепителем (подарки = радость). Смыслового приращения в этом

случае не происходит, но наблюдается повторение одной и той же информации по двум разным каналам, что повышает запоминаемость без риска неверной интерпретации.

Дополняющие тексты. Визуальный компонент добавляет новую информацию, отсутствующую в вербальной части. Например, текст «новая коллекция» в сочетании с изображением моделей в одежде, которое показывает, о какая именно коллекции идет речь. Здесь визуал расширяет смысловое пространство текста.



Ил. 11. Дополняющий тип рекламного текста.

Упаковка молока «Залесский фермер». Деревенский пейзаж с коровами визуально доказывает то, о чем текст лишь заставляет задуматься. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/DNbvW>

Примером дополняющего типа может служить реклама (или упаковка) молочной продукции «Залесский фермер» (ил. 11).

Вербальный компонент представлен следующими элементами: название бренда из Калининградской области «Залесский фермер», указание на его жирность «3.2 %», пометка «натуральное», а также общая фраза «Натуральные фермерские продукты». Однако рекламный текст сам по себе так и не дает ответа на вопрос: что именно делает это молоко «фермерским»? В чем его отличие от магазинного? Почему оно «натуральное»?

Визуальный компонент восполняет этот информационный пробел. На изображении мы видим фрагмент деревенского пейзажа: поле, стога сена, пасущихся коров, зеленую траву и холмы. Именно визуал создает образ «настоящей фермы» – открытого пастбища, ручного доения, экологически чистого продукта. Текст лишь называет свойства («натуральное», «фермерское»), а визуал показывает происхождение продукта и служит доказательством этих свойств.

Таким образом, перед нами дополняющий тип взаимодействия, в рамках которого вербальная часть фиксирует качественные характеристики молока, а визуальная – не только наглядно демонстрирует их происхождение, но и дает некоторую дополнительную информацию (условия содержания коров, удаленность от города, традиции...). Без подобного визуала фраза «фермерские продукты» так и оставалась бы абстракцией. Без текста изображение пастбища не было бы привязано к конкретному бренду и его ценностному обещанию.

Контрастные тексты. Их главное отличие в том, что визуальный компонент порой резко противоречит вербальному, намеренно создавая иронию или парадокс. Наглядным примером может служить слово «чистота» на фоне грязного изображения. Подобный контраст сразу же привлекает внимание, заставляет задуматься и часто используется в реализации стратегии провокации.

В качестве примера можно привести рекламу российского благотворительного фонда «Онкологика» (ил. 12).



Ил. 12. Контрастный тип рекламного текста. Постер фонда «Онкологика». Слово РАК рядом с улыбкой и оранжевым цветом жизни разрушает шаблон благотворительной рекламы.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clcl.li/Gxyvm>

Визуальный ряд – крупная надпись «РАК» оранжевым цветом, сопровождающаяся фотографией улыбающейся девушки Маргариты, одной из подопечных фонда. Контраст заключается в том, что слово «рак» (пугающая, крайне мрачная ассоциация) соседствует с ярким жизнеутверждающим оранжевым цветом, улыбкой и уверенной интонацией слогана. Согласно

исследованию, проведенному на базе концепции брендингового агентства Depot, такая контрастная подача не только привлекла внимание, но и сформировала мощный эмоциональный отклик, так как преодолела стандартные шаблоны благотворительной рекламы («жалость», «боль», «бедность») и перешла к позитивной агрессии.

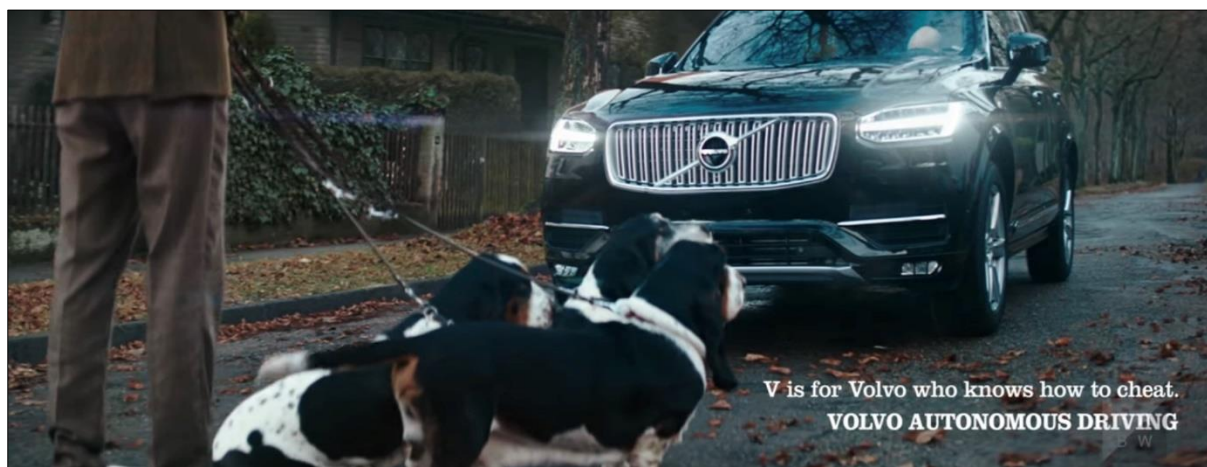
Галина Евдокимова, директор по вербальным коммуникациям агентства Depot, комментирует:

«Мы пошли ва-банк и сделали ставку на нетипичные решения. Назвали дьявола по имени, крупно написав "рак". Не гнались за излишней краткостью сообщения» [Сильный слоган для рекламной кампании, 2025].

Интегративные тексты. Смысл рождается только во взаимодействии компонентов, при этом, ни один из них не может быть понят без другого. Например: слово «взлететь» написано так, что буквы «взлетают» вверх, а изображение визуально поддерживает этот эффект. Показательно, что именно интегративные тексты создают наиболее сильный запоминающийся рекламные образы.

В качестве примера мы рассмотрим рекламную кампанию Volvo «ABC to Death». (ил. 13)

Это видеореклама, в которой закадровый голос поет песню о буквах английского алфавита, где на каждую букву описывается нелепая смерть персонажа («A is for Amber who's taking a bus... B is for Barry who's feeding the doves...»). Когда голос доходит до буквы G – «Гарри, который переходит улицу» – он запинаятся, замолкает, и ролик обрывается.



Ил. 13. Пример интегративного типа рекламного текста. Кадр из ролика Volvo «ABC to Death».

Пауза в голосе в момент остановки автомобиля. Смысл рождается только в синтезе звука, изображения и молчания. Скриншот рекламного ролика Volvo «ABC to Death», сделанный автором статьи В. Чирковым в 2026 г. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clcl.li/IRNjF>

Вербальный текст здесь не может существовать без визуала (мы видим, как все персонажи гибнут), а визуал не имеет смысла без песни. Более того, сам момент «запинки» голоса напрямую связан с тем, что Volvo остановился и, тем самым, предотвратил очередную неминуемую смерть. Смысл ролика целиком рождается в синтезе: увидеть – услышать – интерпретировать запинку – понять уникальное преимущество Volvo. Это – классика интегративных текстов.

Каждый тип взаимодействия работает на обеспечение различных коммуникативных задач. Дублирование усиливает, дополнение расширяет, контраст привлекает, интеграция создает целостный запоминающийся образ. Задача создателя рекламы – осознанно выбирать тип взаимодействия под конкретную коммуникативную цель.

Нет плохих рекламных форм – есть их роковое несоответствие задачам!

Важно подчеркнуть методологическую позицию, лежащую в основе настоящего исследования. Авторы не ставят целью доказать, что креолизированный текст «сильнее» чистого образа или чистого текста, или что образ всегда важнее слова. Такой подход был бы упрощенным и ненаучным.

В различных коммуникативных задачах выигрывают разные формы. Есть ситуации, где чистый образ работает намного лучше. В ситуациях, в которых нужно привлечь внимание в условиях высокой информационной конкуренции (публикации в социальных сетях, наружная реклама) или отразить эмоциональное состояние, для которого обычных слов может быть недостаточно. В других случаях обычный текст может быть незаменим. Если нужно сообщить конкретную информацию (юридические условия, факты, цифры) или создать сообщение опираясь на развернутую аргументацию (сложные продукты, реклама для бизнеса).

Главная идея нашего исследования состоит в том, что эффективность сообщения или креолизованного текста не определяется доминированием какой-то одной конкретной рекламной формы, здесь важно учитывать, насколько выбранная форма будет соответствовать коммуникативной задаче, для которой требуется найти решение. Также стоит обратить внимание и на результаты исследования А. В. Анненковой, которые показали, что не стоит забывать про субъективное восприятие креолизованных текстов.

«Можно предположить наличие определенного списка факторов, влияющих на эмоциональные оценки участников социума. Это такие факторы как половая принадлежность, профессиональная деятельность, возраст, образование, а также социальные условия жизни» [Анненкова, 2014].

Определим ключевые моменты, на которых строится навык владения креолизированным текстом как рекламным инструментом:

- понимание работы разных типов взаимодействий слов и образов;
- выбор визуальных тактик с упором на конкретную коммуникативную стратегию;
- выстраивание необходимого баланса между взаимодействием вербального и визуального компонентами в соответствии с определенной задачей.

Так зачем же современному PR-специалисту понимать природу образа?

Оговоримся, что результаты исследования имеют прямое практическое применение в сфере PR и медиакommunikаций.

Во-первых, предложенная систематизация визуальных тактик позволяет создателям рекламы осознанно выбирать особенные дизайнерские решения под конкретную коммуникативную цель. Вместо интуитивного подхода специалист получает достаточно эффективный инструмент: для стратегии убеждения – нейтральные цвета и четкая композиция; для экспрессии – яркие цвета и динамика; для провокации – нарушение норм и эпатажные образы.

Во-вторых, как отмечает Е. Н. Пищерская,

«креолизированный текст имеет более высокий коммуникативный потенциал поскольку он может передавать больше информации за меньшее время и пространство, а также использовать разные каналы передачи информации» [Пищерская, 2023: 56].

Это связано с тем, что типология взаимодействия вербального и визуального компонентов помогает прогнозировать восприятие сообщения. Дублирующие тексты работают на безопасное усиление, дополняющие – на расширение смысла, контрастные – на привлечение внимания, интегративные – на создание целостного запоминающегося образа.

В-третьих, исследование формирует понимание того, что владение креолизированным текстом – это профессиональная компетенция. В условиях, когда реклама создается «от образа», специалист по коммуникациям должен уметь работать с визуальными тактиками, понимать их связь с вербальными стратегиями и осознанно выбирать баланс между образом и словом. Как верно отмечали И. В. Вашунина и В. А. Ильина,

«добавление иллюстрации позволяет незаметно корректировать восприятие вербального текста в определенных целях» [Вашунина, Ильина, 2020: 238].

Кроме того, современные исследования визуальных коммуникаций подтверждают, что они являются эффективным инструментом PR-продвижения и могут быть рекомендованы для практического использования специалистами в области маркетинга и рекламы [Волосуха & Ежова, 2022].

Владеть образом – значит владеть смыслом!

Проведенное авторами исследование позволяет сделать ряд выводов, имеющих как теоретическое, так и практическое значение.

Современная рекламная практика демонстрирует устойчивый тренд на первичность визуального образа. Примеры российских компаний – «Русской Медиагруппы» с кампанией «Золотого Граммофона», сети Fix Price, а также брендов «Антихрупкость», «Крестецкая строчка» и «Хроника» – подтверждают, что реклама сегодня создается «от образа», а не «от текста». Именно визуальная концепция становится отправной точкой, а вербальный компонент выполняет лишь поддерживающую функцию, усиливая уже заложенный в образе смысл.

Креолизированный текст, представляющий собой единство вербальных и невербальных компонентов, требует особого подхода к анализу. Традиционные методы, ориентированные исключительно на вербальный уровень, оказываются недостаточными, поскольку они не способны описать смысл, рождающийся во взаимодействии разнородных семиотических кодов. Необходим особый инструментарий, учитывающий специфику мультимодальных текстов.

В рамках исследования коммуникативная стратегия в креолизированном рекламном тексте понимается как вектор воздействия, задаваемый взаимовлиянием вербальных и визуальных компонентов и направленный на формирование у адресата определенного отношения к объекту рекламы.

В рекламном дискурсе выделяются стратегии убеждения (рациональная аргументация), экспрессии (эмоциональное воздействие), идентификации (формирование чувства принадлежности) и провокации (привлечение внимания через нарушение ожиданий), каждая из которых реализуется через специфические визуальные и вербальные тактики.

Важным результатом исследования стала типология взаимодействия вербального и визуального компонентов. Дублирующие тексты работают на усиление сообщения, дополняющие – на расширение смыслового пространства, контрастные – на привлечение внимания через иронию или парадокс, интегративные – на создание целостного запоминающегося образа, где смысл рождается только в синтезе. Каждый из этих типов эффективен при решении разных коммуникативных задач.

Ключевой методологический вывод нашего исследования заключается в том, что эффективность креолизованного текста определяется не доминированием образа или слова, а соответствием формы коммуникативной задаче. Владение креолизированным текстом как инструментом – это профессиональная компетенция, которая сегодня становится необходимой для специалиста в области PR, рекламы и медиакommunikаций. Понимание того, как работают различные типы взаимодействия образа и слова, какие визуальные тактики соответствуют каким стратегиям, и как выбирать баланс под конкретную цель, позволяет создавать более точные и эффективные рекламные сообщения.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с разработкой методики количественного анализа визуальных тактик, расширением корпуса материалов за счет видеорекламы и социальной рекламы, а также с применением предложенного инструментария к другим типам креолизированных текстов – политическим плакатам, образовательной инфографике, развлекательному контенту.

Литература

- Анисимова, Е.Е. (2003). *Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизированных текстов): учебное пособие для студентов факультетов иностранных языков вузов*. Москва: Академия.
- Анненкова, А. В. (2014). Фактор возраста при исследовании социальной рекламы. *Теория языка и межкультурная коммуникация*, 1(15), 1–5.
- Бернацкая, А. А. (2000). К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние. *Речевое общение: специализированный вестник*, 3(11), 104–110.
- Вашунина, И. В., & Ильина, В. А. (2000). Креолизация текста как тактика в рамках манипуляционной стратегии. *Вестник Московского государственного областного университета. Серия. Лингвистика*, 4, 232–243. <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2020-4-1036>
- Волосуха, У. Ю., & Ежова, Е. Н. (2022). Современные визуальные коммуникации как инструмент PR-продвижения цифровой кофейни. *Визуальные медиакommunikации и реклама: новые технологии и методология исследований: материалы II Международной научно-практической конференции, 28–29 апреля 2022 года* (с. 93–99). Челябинск: Изд-во Челябинского государственного университета.
- Ворошилова, М. Б. (2013). *Политический креолизированный текст: ключи к прочтению: монография*. Екатеринбург: УрГПУ.
- Губайдуллина, А. Н. (2022). «Снежная королева» с иллюстрациями А. Ломаева: возможности креолизованного текста. *Текст. Книга. Книгоиздание*, 30, 113–125. <https://doi.org/10.17223/23062061/30/7>
- Звезды, созданные нейросетью: «Русская Медиагруппа» первой в России запустила ИИ-рекламу с артистами шоу-бизнеса (2025, 20 октября). *Vedomosti: официальный сайт*. URL: <https://707.su/hbvE> (дата обращения: 31.03.2026).
- Иссерс, О. С. (2024). *Коммуникативные стратегии и тактики русской речи*. Москва: URSS.

- Как Fix Price и Hybrid каждую неделю запускают 2000 креативов за день. (2025, 12 августа). *Cossa: сайт*. URL: <https://www.cossa.ru/hybrid/342664/> (дата обращения: 31.03.2026).
- Основательница IRNBY объяснила фейсфитнесом стаканчики, в которых увидели неприличные намеки (2025, 19 сентября). *Pdmnews: сайт*. URL: <https://pdmnews.ru/42342/amp/> (дата обращения: 05.05.2026).
- Пищерская, Е. Н. (2023). Креолизированный текст как объект изучения в лингвистике. *Litera*, 5, 45–52. <https://doi.org/10.25136/2409-8698.2023.5.40748>
- Сильный слоган для рекламной кампании. (2025, 18 апреля). *Sostav: сайт*. URL: <https://www.sostav.ru/publication/silnyj-slogan-dlya-reklamnoj-kampanii-74637.html> (дата обращения: 02.03.2026).
- Сорокин, Ю. А., & Тарасов, Е. Ф. (1990). *Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. Оптимизация речевого воздействия: коллективная монография* (с. 180–186). Москва: Наука.
- Ученова, В. В., & Старых, Н. В. (2017). *История рекламы: учебник*. Москва: ЮНИТИ-ДАНА.
- Фроловский, И. (2025, 22 сентября). Российские бренды, в которых айдентика усиливает продукт: сохраненки AffArts. *Workspace: сайт*. URL: <https://workspace.ru/blog/rossiyskie-brendy-v-kotoryh-aydentika-usilivaet-produkt-sohranenki-affarts-2/> (дата обращения: 31.03.2026).
- Irnby: сайт* (2025). URL: <https://irnby.com/coffee-shop> (дата обращения: 05.05.2026).
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

References

- A strong slogan for an advertising campaign. (2025, April 18). *Sostav: website*. URL: <https://www.sostav.ru/publication/silnyj-slogan-dlya-reklamnoj-kampanii-74637.html> (accessed: 02.03.2026). (In Russian).
- Anisimova, E. E. (2003). *Linguistics of Text and Intercultural Communication (Based on Creolized Texts): A Textbook for Students of Foreign Languages Faculties at Universities*. Moscow: Akademiya Publ. (In Russian).
- Annenkova, A. V. (2014). The Age Factor in the Study of Social Advertising. *Theory of Language and Intercultural Communication*, 1(15), 1–5. (In Russian).
- Bernatskaya, A. A. (2000). On the Problem of "Creolization" of Text: History and Current State. *Speech Communication: Specialized Bulletin*, 3(11), 104–110. (In Russian).
- Frolovsky, I. (2025, September 22). Russian Brands Where Identity Enhances the Product: AffArts Saved. *Workspace: Website*. URL: <https://workspace.ru/blog/rossiyskie-brendy-v-kotoryh-aydentika-usilivaet-produkt-sohranenki-affarts-2/>

- usilivaet-produkt-sohranenki-affarts-2/ (accessed on March 31, 2026). (In Russian).
- Gubaidullina, A. N. (2022). "The Snow Queen" with illustrations by A. Lomaev: the possibilities of a creolized text. *Text. Book. Book Publishing*, 30, 113–125. (In Russian). <https://doi.org/10.17223/23062061/30/7>
- How Fix Price and Hybrid launch 2,000 creatives per day every week. (2025, August 12). *Cossa: website*. URL: <https://www.cossa.ru/hybrid/342664/> (accessed: 31.03.2026). (In Russian).
- Irnby: website* (2025). URL: <https://irnby.com/coffee-shop> (accessed: 05.05.2026). (In Russian).
- Issers, O. S. (2024). *Communicative Strategies and Tactics of Russian Speech*. Moscow: URSS Publ. (In Russian).
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Pishcherskaya, E. N. (2023). Creolized text as an object of study in linguistics. *Litera*, 5, 45–52. (In Russian). <https://doi.org/10.25136/2409-8698.2023.5.40748>
- Sorokin, Yu. A., & Tarasov, E. F. (1990). *Creolized texts and their communicative function. Optimization of Speech Impact: A Collective Monograph* (pp. 180–186). Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Stars created by a neural network: Russian Media Group was the first in Russia to launch AI advertising with show business artists (2025, October 20). *Vedomosti: official website*. URL: <https://707.su/hbvE> (accessed: 31.03.2026). (In Russian).
- The founder of IRNBY explained the cups that were seen as obscene by face fitness (2025, September 19). *Pdmnews: website*. URL: <https://pdmnews.ru/42342/amp/> (accessed: 05.05.2026). (In Russian).
- Uchenova, V. V., & Sarykh, N. V. (2017). *History of Advertising: A Textbook*. Moscow: UNITY-DANA Publ. (In Russian).
- Vashunina, I. V., & Ilyina, V. A. (2000). Text creolization as a tactic within the manipulative strategy. *Bulletin of the Moscow State Regional University. Series. Linguistics*, 4, 232–243. (In Russian). <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2020-4-1036>
- Volosukha, U. Yu., & Ezhova, E. N. (2022). Modern Visual Communications as a Tool for PR Promotion of a Digital Coffee Shop. *Visual Media Communications and Advertising: New Technologies and Research Methodology: Proceedings of the II International Scientific and Practical Conference, April 28–29, 2022* (pp. 93–99). Chelyabinsk: Chelyabinsk State University Press. (In Russian).
- Voroshilova, M. B. (2013). *Political creolized text: keys to reading: monograph*. Yekaterinburg: UrGPU. (In Russian).

Поступила в редакцию / Received 27.12.2025
Поступала после рецензирования / Revised 24.03.2026
Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторе / About the author

Чирков Владислав Тимурович – аспирант Высшей школы медиа и дизайна. Балтийский федеральный университет им. И. Канта (Россия, 236041, Калининград, ул. Александра Невского, 14).

ORCID: 0009-0003-4954-5570, hhuunter@gmail.com

Буровский Андрей Михайлович – кандидат исторических наук, доктор философских наук, профессор, Генеральный директор ООО «КИФАБ» (Россия, 660017, г. Красноярск, ул. Дубровинского, д. 45А, офис 9), член Союза писателей СПб., член союза ученых СПб.

ORCID: 0000-0003-4225-8635, burovsky@mail.ru

Chirkov Vladislav Timurovich – Postgraduate Student of the Higher School of Media and Design. Immanuel Kant Baltic Federal University (14, Alexander Nevsky str., Kaliningrad, 236041, Russia).

ORCID: 0009-0003-4954-5570, hhuunter@gmail.com

Burovsky Andrey Mikhailovich – Candidate of Historical Sciences, Doctor of Philosophy, Professor, General Director of KIFAB LLC (office 45A, 9, Dubrovinskogo str., Krasnoyarsk, 660017, Russia), a member of the St. Petersburg Writers' Union, and a member of the St. Petersburg Scientists' Union.

ORCID: 0000-0003-4225-8635, burovsky@mail.ru

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The authors declares that there is no conflict of interest.

Вклад авторов

Чирков В. Т.: концептуализация, проведение исследования, создание черновика рукописи, формальный анализ, администрирование данных.

Буровский А. М.: концептуализация, методология, проведение исследования, создание черновика рукописи, создание рукописи и ее редактирование, администрирование данных, визуализация, руководство исследованием.

Authors' contribution

Chirkov V. T.: conceptualization, investigation, writing – original draft, formal analysis, data curation.

Burovsky A. M.: conceptualization, methodology, investigation, writing – original draft, writing –review & editing, data curation, visualization, supervision.

experience
INDUSTRIES

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ

индустрии
ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2026, №2 (15)