



ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782



НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 21(1)

The Art and Science of Television



academia.edu

Google Scholar



Институт кино и телевидения (ГИТР)

Наука телевидения 21 (1), 2025

Научный журнал

ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1

Учредитель и издатель — Институт кино и телевидения (ГИТР)

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

Периодичность выпуска — ежеквартально.

Периодический журнал «Наука телевидения» посвящен актуальным вопросам истории, теории и практики искусства цифровых медиа.

Публикует результаты исследований по научным специальностям «Кино, теле- и другие экранные искусства», «Теория и история культуры», «Социология культуры, духовной жизни». Базируется на материалах научных трудов ведущих ученых Государственного института искусствознания, Института кино и телевидения (ГИТР), ранее Гуманитарного института телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина, а также других российских и зарубежных вузов. Предназначен для исследователей экранных искусств и специалистов-практиков телевидения, кино, радио и новых медиа.

Издается с 2004 г.

Миссия

- исследовать искусство телевидения в контексте смежных искусств и наук;
- анализировать изменения, происходящие в обществе и на телевидении;
- прогнозировать развитие медиаиндустрии и научного знания в области экранных искусств и экранной культуры.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и массовых коммуникаций РФ. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-75975

© Институт кино и телевидения (ГИТР), 2025

GITR Film and Television School

The Art and Science of Television 21 (1), 2025

Journal

ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1

Founder & publisher—GITR Film and Television School

Address—32A, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, Russia

Published quarterly.

The Art and Science of Television periodical journal is the actual issues of history, theory and practice of digital media art.

It publishes results of scientific researches in the following disciplines: Cinema, TV and Other Screen Arts; Theory and History of Culture; Sociology of Culture and Spiritual Life. The articles are based on academic works of leading researchers of the State Institute for Art Studies, GITR Film and Television School and other Russian and foreign universities. The journal is addressed to researchers of screen arts and practicing specialists in the field of television, cinema, radio, & new media.

Published since 2004.

Our mission is

- to study the art of television in the context of related arts and sciences;
- to analyze the changes taking place in society and television;
- to predict the development of media industry and scientific knowledge in the field of screen arts and screen culture.

The journal is registered with the Ministry of Press, Television Broadcasting and Mass Communications of the Russian Federation. Registration certificate ПИ № ФС 77-75975

© GITR Film and Television School, 2025

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ И РЕДАКЦИОННО-ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

Председатель редакционно-экспертного совета

- Юрий Михайлович Литовчин — канд. искусствоведения, профессор, ректор, Институт кино и телевидения (ГИТР), член Европейской киноакадемии (EFA), Москва, Россия

Главный редактор

- Григорий Рафаэльевич Консон — главный редактор, редактор, д-р искусствоведения, д-р культурологии, профессор, директор Учебно-научного центра гуманитарных и социальных наук — председатель Экспертного совета по гуманитарным и социальным наукам, образованию и культуре, Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет), Москва, Россия

Члены редакционной коллегии

- Ольга Борисовна Хвоина — ответственный секретарь, редактор, канд. искусствоведения, профессор, советник при ректорате по научной работе и международному сотрудничеству, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Алина Геннадьевна Степанова — начальник отдела научно-технической информации, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Мария Анатольевна Казачкова — дизайнер, Documentat, Москва, Россия
- Марина Фролова-Уокер — PhD, профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания

Редактор и переводчик

- Анна Петровна Евстропова — переводчик, Самара, Россия

Члены редакционно-экспертного совета

- Елена Яковлевна Бурлина — д-р филос. наук, профессор, Самарский государственный медицинский университет Минздрава России, Самара, Россия
- Антон Анатольевич Деникин — канд. культурологии, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Артем Николаевич Зорин — д-р филол. наук, профессор, Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия
- Катриона Келли — профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания
- Илья Вадимович Кирия — PhD in Media Studies, кандидат филологических наук, исследователь лаборатории GRESEC Университета Гренобль-Альпы, Гренобль, Франция

- Людмила Борисовна Ключева — д-р искусствоведения, доцент, Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова, Москва, Россия
- Ольга Александровна Лавренова — д-р филос. наук, ведущий научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (ИНИОН РАН), Москва, Россия
- Вольфганг Мاستнак — Dr. phil. Dr. rer. nat. Dr. rer. med. Dr. sportwiss. Dr. paed. Dr. paed. habil., профессор, Пекинский университет, Пекин, Китай, профессор, университет музыки и исполнительских искусств, Мюнхен, Германия
- Наталья Новак — PhD, и. о. профессора, Дортмундский технический университет, Дортмунд, Германия
- Алексей Юрьевич Овчаренко — д-р филол. наук, доцент, заведующий кафедрой лингводидактики и тестологии, Российский университет дружбы народов, Москва, Россия
- Николай Николаевич Подосокорский — канд. филол. наук, старший научный сотрудник НИЦ «Достоевский и мировая культура» Института мировой литературы им. А.М. Горького РАН, первый заместитель главного редактора журнала «Достоевский и мировая культура». Филологический журнал, Великий Новгород, Москва, Россия
- Екатерина Викторовна Сальникова — д-р культурологии, канд. искусствоведения, заведующий сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия
- Олеся Витальевна Строева — д-р культурологии, канд. филос. наук, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Григорий Львович Тульчинский — д-р филос. наук, профессор, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Санкт-Петербург, Россия
- Елка Чернокожева — Dr.Phil.Habil., соучредитель и сотрудник Европейской ассоциации исследователей культуры (ERICarts Network), Кельн, Германия
- Ши Цэ — доктор педагогических наук, профессор, научный руководитель докторантуры и заместитель декана Школы медианауки (Школы журналистики), член академического комитета, Северо-восточный педагогический университет, Чанчунь, Китай, научный руководитель докторантуры искусств, Национальный университет культуры и искусств Монголии, Улан Батор, Монголия

EDITORIAL COUNCIL BOARD

Chairman of the Editorial Council Board

- Yuri M. Litovchin—Cand. Sci. (Art History), Professor, Rector, the GITR Film and Television School, member of the European Cinema Academy (EFA), Moscow, Russia

Editor-in-Chief

- Grigoriy R. Konson—Editor-in-Chief, Editor, Dr. Sci. (Art History), Dr. Sci. (in Cultural Studies), Professor, Director of the Humanities & Social Sciences Center—Chairman of the Council for Humanities & Social Sciences Research, Education, & Culture, MIPT University, Moscow, Russia

Editorial Board

- Olga B. Khvoina—Executive Secretary, Editor, Cand. Sci. (Art History), Professor, Rector's Advisor for Academic and International Affairs, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Marina Frolova-Waker—PhD (Art History), Professor, the Cambridge University, Cambridge, United Kingdom
- Maria A. Kazachkova—Designer, Documentat, Moscow, Russia
- Alina G. Stepanova—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

Editor and Translator

- Anna P. Evstropova—Translator, Samara, Russia

Editorial Council Board

- Yelena Y. Burlina—Dr. Sci. (Philosophy), Professor, the Samara State Medical University of the Ministry of Health of Russia, Samara, Russia
- Shi Ce—Dr. Sci. (Education), PhD, Professor, Supervisor of the Post-Graduate Division & Vice-Dean at the School of Media Science (Journalism School), Member of the Academic Committee, the Northeast Normal University, Chanchun, China, Supervisor in Art Studies for Post-Graduate Students, the Mongolian National University of Arts and Culture, Ulan Bator, Mongolia
- Anton A. Denikin—Cand. Sci. (Culture Studies), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Catriona Kelly—Member of the Editorial Council Board, Professor, Cambridge, Cambridge University

- Ilya V. Kiria—PhD in Media Studies, Cand. Sci. in Journalism, Research Fellow, GRESEC Lab, University Grenoble Alpes, Grenoble, France
- Ludmila B. Kluyeva—Dr. Sci. (Art History), Assistant Professor, the All-Russian State S.A. Gerasimov Institute for Cinematography, Moscow, Russia
- Olga A. Lavrenova—Member of the Editorial Council Board, Dr. Sci. (in Philosophy), Leading Researcher, the Institute of Scientific Information on Social Sciences (INION) of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
- Wolfgang Mastnak—Dr. phil. Dr. rer. nat. Dr. rer. med. Dr. sportwiss. Dr. paed. Dr. paed. habil., Professor, Beijing Normal University, Beijing, China, University of Music and Performing Arts, Munich, Germany
- Natalia Nowack— PhD, Substitute professorship, TU Dortmund University, Dortmund, Germany
- Alexey Yu. Ovcharenko—Dr. Sci. (Philology), Assistant Professor, Head of the Department of Linguodidactics and Testology, the Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), Moscow, Russia
- Nikolai N. Podosokorsky—PhD (in Philology), Senior Researcher, Research Centre "Dostoevsky and World Culture," A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, First Deputy Editor-in-Chief, Dostoevsky and World Culture. Philological journal, Veliky Novgorod, Moscow, Russia
- Yekaterina V. Salnikova—Dr. Sci. (Culture Studies), Leading Researcher, the State Institute for Art Studies, Moscow, Russia
- Olesya V. Stroeve—D. Sci. in Cultural Studies, Cand. Sci. (Philosophy), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Grigorii L. Tulchinskii—Dr. Sci. (Philosophy), Professor, HSE University, St. Petersburg, Russia
- Elka Tchernokojeva—Dr. Phil. Habil., Co-founder and Member of the European Association of Cultural Researchers (ERICarts Network), Cologne, Germany
- Artem N. Zorin—Dr. Sci. (Philology), Professor, the Saratov State University, Saratov, Russia

Настоящим научный журнал «Наука телевидения» уведомляет читательскую аудиторию, а также иных интересантов о том, что:

отмеченные в данном перечне лица и организации включены Министерством юстиции Российской Федерации в реестр иностранных агентов:

- <https://minjust.gov.ru/ru/pages/reestr-inostryannykh-agentov/>;

деятельность фигурирующих в настоящем списке иностранных и международных неправительственных организаций признана Министерством юстиции Российской Федерации нежелательной на территории Российской Федерации:

- <https://minjust.gov.ru/ru/documents/7756/>;

отмеченные в данном перечне лица и организации включены Росфинмониторингом в перечень террористов и экстремистов:

- <https://www.fedsfm.ru/documents/terrorists-catalog-portal-act>;

фигурирующие в следующем списке организации (в т. ч. иностранные и международные) включены Федеральной службой безопасности Российской Федерации в единый федеральный список организаций, признанных в соответствии с законодательством Российской Федерации террористическими:

- <http://www.fsb.ru/fsb/npd/terror.htm>;

материалы, информация о которых представлена здесь, являются экстремистскими:

- <https://minjust.gov.ru/ru/extremist-materials/>;

сведения об общественных объединениях и религиозных организациях, в отношении которых судом принято вступившее в законную силу решение о ликвидации или запрете деятельности по основаниям, предусмотренным Федеральным законом от 25.07.2002 № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности», размещены на сайте:

- <https://minjust.gov.ru/ru/documents/7822/>;

с единым реестром доменных имен, указателей страниц сайтов в сети «Интернет» и сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в сети «Интернет», содержащих информацию, распространение которой в Российской Федерации запрещено, можно ознакомиться по ссылке:

- <https://blocklist.rkn.gov.ru/>.

***The Art and Science of Television* journal wishes to inform its readership and other interested parties that:**

individuals and organizations listed here are designated as foreign agents by the Ministry of Justice of the Russian Federation:

- ▶ <https://minjust.gov.ru/ru/pages/reestr-inostryannykh-agentov/>;

the activities of foreign and international non-governmental organizations listed here have been deemed undesirable within the territory of the Russian Federation by the Ministry of Justice:

- ▶ <https://minjust.gov.ru/ru/documents/7756/>;

individuals and organizations mentioned in this list are flagged by Rosfinmonitoring as terrorists and extremists:

- ▶ <https://www.fedsfm.ru/documents/terrorists-catalog-portal-act>;

organizations, including foreign and international entities, listed here, are identified by the Federal Security Service of the Russian Federation in the unified federal list of recognized terrorist organizations as per Russian legislation:

- ▶ <http://www.fsb.ru/fsb/npd/terror.htm>;

materials referenced here are classified as extremist:

- ▶ <https://minjust.gov.ru/ru/extremist-materials/>;

information regarding public associations and religious organizations subject to court-ordered liquidation or activity prohibition under Federal Law No. 114-FZ of 25 July 2002 “On Countering Extremist Activity” can be accessed at:

- ▶ <https://minjust.gov.ru/ru/documents/7822/>;

the unified register containing domain names, site indexes, and network addresses that identify websites with prohibited content in Russia is available at:

- ▶ <https://blocklist.rkn.gov.ru/>.

ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

**АЛЕКСЕЙ АЛЕКСЕЕВИЧ ГЕРМАН МЛ.,
ГРИГОРИЙ РАФАЭЛЬЕВИЧ КОНСОН,
ОЛЬГА БОРИСОВНА ХВОИНА,
АЛЕКСАНДР АНАТОЛЬЕВИЧ ЩЕГОЛЕВ**

Российское кино сегодня vs прошлое и будущее15

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

**ИВАН ВЛАДИМИРОВИЧ СУСЛОВ,
ЗАРИНА ЗАКИЕВНА КНЫЖОВА**

Политический мономиф американского кинематографа
в эпоху доминирования визуальных способов повествования33

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

**ВЛАДИМИР АЛЕКСЕЕВИЧ КОЛОТАЕВ,
ЕЛЕНА ВИКТОРОВНА УЛЫБИНА**

Структура пути героя в фильме «Барби»:
чья арка является несущей?59

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

ОКСАНА АЛЕКСАНДРОВНА ШТАЙН

Метафизика тумана в художественных фильмах Вернера Херцога111

ЦИФРОВОЙ ОБРАЗ БУДУЩЕГО

**ОЛЬГА ВИКТОРОВНА АЛМАЗОВА,
ДАРЬЯ АЛЕКСЕЕВНА БУХАЛЕНКОВА,
ЕЛЕНА АЛЕКСЕЕВНА ЧИЧИНИНА**

Медиаация цифровой активности первоклассников:
только ли родители играют важную роль?175

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА ЦВЕТКОВСКАЯ

Русская музыкальная классика на зарубежном радио.
Верификация текстового контента (на примере совместного
проекта радиостанций «Орфей», Москва, и «Sonora», Джакарта)235

VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE: METHODOLOGICAL APPROACHES

**ALEKSEI A. GERMAN JR.,
GRIGORIY R. KONSON,
OLGA B. KHVOINA,
ALEKSANDR A. SHCHEGOLEV**

Russian cinema today vs yesterday and tomorrow15

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

**IVAN V. SUSLOV,
ZARINA Z. KNYZHOVA**

The political monomyth of American cinema
in the age of visual storytelling33

SCREEN IMAGE OF A HERO

**VLADIMIR A. KOLOTAEV,
ELENA V. ULYBINA**

The hero's journey in *Barbie*: Whose arc is the core?59

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

OKSANA A. SHTAYN

The metaphysics of fog in Werner Herzog's films111

DIGITAL IMAGE OF THE FUTURE

**OLGA V. ALMAZOVA,
DARIA A. BUKHALENKOVA,
ELENA A. CHICHININA**

Mediation of digital activity of first-graders: Do only parents
play an important role?175

MEDIA EDUCATION

TATIANA A. TSVETKOVSKAYA

Russian classical music on foreign radio: Script verification
in an Orpheus (Moscow)—Sonora (Jakarta) collaboration235

**ЭКРАННЫЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРА:
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ПОДХОДЫ**

**VISUAL ARTS
AND SCREEN CULTURE:
METHODOLOGICAL
APPROACHES**

УДК 791.6

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-15-29

EDN: BYIPJC

Статья получена 23.11.2023, отредактирована 28.01.2025, принята 28.03.2025

АЛЕКСЕЙ АЛЕКСЕЕВИЧ GERMAN МЛ.

кинорежиссер

ResearcherID: NJT-1781-2025

ORCID: 0009-0005-3417-9146

e-mail: a_german_ju@mail.ru

ГРИГОРИЙ РАФАЭЛЬЕВИЧ КОНСОН

Московский физико-технический институт
(национальный исследовательский университет),
141701, Россия, Московская область,
г. Долгопрудный, Институтский пер., 9

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: gkonson@yandex.ru

ОЛЬГА БОРИСОВНА ХВОИНА

Институт кино и телевидения (ГИТР),
125284, Россия, Москва,
Хорошевское шоссе, д. 32А

ResearcherID: AAR-8839-2020

ORCID: 0009-0008-4866-8700

e-mail: hvoina@gmail.com

АЛЕКСАНДР АНАТОЛЬЕВИЧ ЩЕГОЛЕВ

Институт кино и телевидения (ГИТР),
125284, Россия, Москва,
Хорошевское шоссе, д. 32А

ResearcherID: NGS-2678-2025

ORCID: 0009-0005-2809-5878

e-mail: master2002@inbox.ru

Для цитирования

Герман А.А., Консон Г.Р., Хвоина О.Б., Щеголев А.А. Российское кино
сегодня vs прошлое и будущее // Наука телевидения. 2025. 21 (1).
С. 15–29. DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-15-29. EDN: BYIPJC

Published by
Наука
телевидения



Российское кино сегодня vs прошлое и будущее

Аннотация. Публикация интервью сотрудников ГИТРa с известным режиссером Алексеем Германом-младшим связана с выявлением критериев успеха в современном кинотворчестве. Эта проблема раскрывается через рассмотрение многих вопросов: отношение к новому, в том числе к неизбежной интенсификации технологизации; осмысление разных киножанров, прежде всего фантастики, как маркера новаторства на экране; искусственный интеллект в сравнении с творчеством *живых* художников; наследие кинематографического прошлого и место отечественного кино в мировом масштабе; финансирование киноиндустрии в России и США.

Изучая художественную практику современной киноиндустрии в сравнении с более ранними этапами ее эволюции, авторы делают попытку сформировать прогностический взгляд на развитие кинематографа, прежде всего, отечественного.

Ключевые слова: кинопроизводство, технологии, маркетинг, прокат, успех, фестиваль, финансирование кинопроизводства, качество, жанр, фантастика, общество, уникальность

UDC 791.6

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-15-29

EDN: BYIPJC

Received 23.11.2023, revised 28.01.2025, accepted 28.03.2025

ALEKSEI A. GERMAN JR.

Film director

ResearcherID: NJT-1781-2025

ORCID: 0009-0005-3417-9146

e-mail: a_german_ju@mail.ru

GRIGORIY R. KONSON

MIPT University,

9, Insitutsky pereulok, Dolgoprudny 141701,

Moscow Oblast, Russia

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: gkonson@yandex.ru

OLGA B. KHVOINA

GITR Film and Television School,

32a, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, Russia

ResearcherID: AAR-8839-2020

ORCID: 0009-0008-4866-8700

e-mail: hvoina@gmail.com

ALEKSANDR A. SHCHEGOLEV

GITR Film and Television School,

32a, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, Russia

ResearcherID: NGS-2678-2025

ORCID: 0009-0005-2809-5878

e-mail: master2002@inbox.ru

For citation

German, A.A., Konson, G.R., Khvoina, O.B., & Shchegolev, A.A. (2025). Russian cinema today vs yesterday and tomorrow. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (1), 15–29. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.1-15-29>, <https://elibrary.ru/BYIPJC>

Russian cinema today vs yesterday and tomorrow

Abstract. In their interview with the famous Russian director Alexei German Jr., members of GITR Film and Television School discuss criteria for success in modern cinematography, approaching the topic from different angles: attitude toward the new, including the inevitable technological advancement; reimagining genres, primarily science fiction, as a marker of innovation on screen; AI compared to the work of *human* artists; cinematic legacy and the place of Russian cinema on a global scale; and film financing in Russia and the USA.

By comparing modern artistic practices in cinema with earlier stages of its evolution, the authors seek to predict the development of cinematography, primarily within Russia.

Keywords: film production, technology, marketing, distribution, success, festival, film financing, quality, genre, science fiction, society, uniqueness

ВВЕДЕНИЕ

Г.К. (Григорий Консон). Каковы, на Ваш взгляд, критерии успешности фильма?

А.Г. (Алексей Герман мл.). Они бывают разными, это очевидно. Имеет значение фестивальнй успех фильма и коммерческий. Возможен между ними и баланс, но это случается редко. Важно, что и там и там скрыто много спекуляций. Нередко так называемые фестивально успешные фильмы таковыми не являются в силу малой репрезентативности целого ряда фестивалей. Не менее часто фильмы, которые заявляются как коммерчески успешные, успеха этого не демонстрируют. С течением времени наш кинематограф во многом превратился в соревнование пиарщиков, работающих по принципу: «фильм имел успешный прокат в Китае» (например). Смотришь цифры — а неуспешный... По большому счету успешность — это крупный фестиваль (в мире их не более пяти) и «нестыдный» прокат. Иное дело, что Россию, в силу ряда причин, сейчас сравнивать с другими странами нельзя.

Но если все, что я сказал, отбросить и воспринять как не более чем внешние обстоятельства, то личные критерии успеха для меня — это, во-первых, наибольшее количество людей, которые посмотрели фильм (если есть соответствующие возможности¹). И, во-вторых, какой-то внутренний рост, который ощущаю в себе после того, как закончил фильм: стал умнее, тоньше, чему-то научился, чего до этого не делал, стал что-то лучше понимать.

О.Х. (Ольга Хвоина) Какие концепции старших коллег, а, может быть, и современников были востребованы Вами в творчестве?

А.Г. Я больше люблю кино 80-х, даже 70-х. Разное — итальянское, русское, американское. Мне кажется, кино было значимее тогда, когда мир для художника представлялся более необъяснимым и загадочным. И отношение к человеку виделось как к бесконечному, вариативному набору качеств, довольно сложному и во многом уникальному. Вот это интересно. Потом все вроде бы объяснили, но что такое человек, наверное, объяснить невозможно. В любом случае, считаю, что у нас есть классика кино. Тарковский, Феллини, Фосс, Бергман, Спилберг, как и ряд других художников, — это, действительно, фигуры. Кинематограф же последних 20 лет, за редким исключением, — на 90 % маркетинг. Часто талантливый, но иногда и нет. Вы же знаете, что в XXI веке IQ снижается.

Г.К. По логике вещей в XXI веке он должен был бы повышаться.

А.Г. Нет, снижается, поэтому, возможно, чего-то в обществе не понимаем.

¹ О наличии подобных Алексей Герман упоминает не случайно. В интервью Патрику Фрейтеру он рассказал, как его фильм «Домашний арест», который представлялся в Каннах в программе «Особый взгляд» (2021), был отклонен последующими фестивалями: «показы были отменены в последний момент». Ответ Германа и его коллег был таким: «Если вы не хотите смотреть этот фильм, то не смотрите. Но русскую культуру отменить невозможно. (...) ибо существует и без участия фестивалей» (Frater, P. (2024). Russian director Aleksey German Jr. talks his controversial war film 'Air' and calls for dialogue over Ukraine: 'It is impossible to cancel Russian culture' (exclusive). *Variety*. <https://variety.com/2024/film/news/russia-ukraine-aleksey-german-jr-air-war-film-1235873324/> (02.01.2025)).

ТЕХНОЛОГИЗАЦИЯ VS ЧЕЛОВЕК & ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ

Г.К. Сейчас большую роль в кинопроизводстве играют новые технологии. Они реализуются в самой природе фильма: появляются иммерсивные вещи, возможности создания 3 (4 и т.д.) D-образов, развивается компьютерная графика, которая все более и более становится похожей на реальную. В результате как Вы видите перспективу технологизации кино и к каким принципиально значимым изменениям она может привести через 10, 20, 50 лет?

А.Г. Технологизация — это неизбежность. Когда-то люди смеялись над звуковым кино, и никто в него не верил... Можно бороться с приходом цифровых артистов, сценаристов, а также декораций. Но последние уже появились.

Г.К. Здесь самое время воскликнуть: а как же творческий гений, вдохновенность и т.д.?

А.Г. Существуют люди, которые выдумывают. Их определенное количество (возможно, их тоже когда-то заменят, а может быть и нет). Существуют те, что исполняют. Давайте скажем честно, хотя это прозвучит и цинично: для нас, как для заказчиков и как для людей, которые пытаются что-то придумать, имеет смысл эффективность и качество. Если есть технологии, которые нам дарят возможность, например, оживить старую фотографию, вставить ее в фильм и получить улицу 1905 года, то нам, безусловно, лучше сделать так, чем строить эту улицу в павильоне или воссоздавать ее путем перекрытия движения и перекраски зданий. Конечно, бывают моменты, когда старые технологии работают лучше, чем новые. В некоторых случаях до сих пор легче и дешевле снять настоящий самолет, чем его нарисовать — при выборе конкретного решения требуется гибкий подход. Но в целом мы все равно перейдем к более насыщенной и удешевленной цифровой вселенной, что спровоцирует взрывной рост нового кино.

Ничего страшного в этом нет, за исключением того, что такое нововведение в очередной раз принесет большое количество искаленных судеб. Потому что в какой-то момент выяснится, что многие профессии, не только в кинематографе, но в IT и многих других областях окажутся не нужны. И для людей, которые просто заменимы (мы не знаем пределы такого явления — может, мы все замещаемы, а, может, нет), это, конечно, будет печальной долей. Смогут что-то профсоюзы отвоевать или нет — скорее всего, не смогут.

А.Щ. (Алексей Щеголев). Цеха в Средневековой Европе все равно со временем исчезли.

А.Г. Но фабрика (условно) придет. Можно ломать станки или нет — они все равно есть. А луддиты проиграют, и в этом — исторический трагизм, хотя, наверное, и неизбежный. С точки же зрения потенциала развития творческих возможностей (когда технологии разовьются, это вполне возможно), технологизация даст невиданные возможности не только для реализации идей, но и для их развития. Мы сейчас, как мировое кинематографическое сообщество, да и в целом как человечество, находимся в *креативном тупике*, поскольку ничего нового фактически не создается. Крупные индустриальные, транснациональные компании себя исчерпали, видим везде бесконечное повторение одного и того же, везде зажатого в идеологические тиски.

В нынешнем киномире, где свежие идеи оказываются большой редкостью, наблюдаем бесконечные реинкарнации условного Бэтмена. Мне нравятся фильмы о супергероях и о Бэтмене, в частности, но со временем начинаю их смотреть с большим трудом. Это означает, что произошло корпоративное выхолащивание оригинального сюжета, т. е. из когда-то удачно придуманной и нарисованной комиксной основы все талантливое уже вымыто. В такой ситуации искусственный интеллект, бот создаст очередную версию сценария с той же, а может быть, и с большей степенью выразительности, чем удастся армии сценаристов.

Г.К. То есть ИИ сможет успешно конкурировать с человеком даже в создании художественного образа?

А.Г. Конечно, убежден, — рано или поздно, через год, пять, пятнадцать лет. Это наше будущее. Другое дело — такие сложно уловимые материи, как магия имени, действительно неожиданный взгляд, открытая эмоциональность, уникальность в высоком понимании этого слова будут востребованы. Публика все равно захочет *живого* театра, *живых* актеров и *живых* композиторов. Просто этого будет меньше.

Г.К. А если бот, по сравнению с живым художником, создаст более «крутой» художественный концепт, почему они пойдут на *живого* художника?

А.Г. Потому что на *живого* будет модно ходить всегда.

О.Х. Более модно, чем на бота?

А.Г. В какой-то степени да. А почему люди до сих пор посещают, в первую очередь, театр, а не кино, концерты классической музыки, а не слушают музыку посредством разных массмедиа? Зачем идти в какую-то филармонию? Просто любой поход в нее или театр — социальный акт.

О.Х. Это акт сопричастности некоему большому событию здесь и сейчас.

А.Г. Да, и сопереживания. Возможно, когда-то появятся андроиды, которые смогут вызывать и это. Но до их создания еще бесконечные десятилетия.

Г.К. Вы фактически говорите о новом витке эволюции, синтезе и возможностях ИИ и человека.

А.Г. Именно до антропоморфного андроида, конечно, не скоро, потому как Вы и сами видите, без кабельной подпитки они не ходят.

А.Щ. Ну, батарейки уже кое-какие сделали.

А.Г. Батарейки сделали, а насколько их хватит? Я, конечно, могу ошибаться, но в любом случае мы переходим в новую фазу развития человечества. Поскольку живем в обществе информационной истерии, в определенной степени при каком-то кризисе глобализации, что было сказано в моем фильме «Под электрическими облаками» — еще в 2015 году. Этот мир будет гораздо более конфликтным, агрессивным и непредсказуемым. Напоминать будет не утопические фильмы последних десятилетий, а сложную фантастику, киберпанк², который зародился у писателя Уильяма Гибсона. Считаю, что в будущем общество станет гораздо более компьютеризированным, менее свободным, более сословным, жестко структурированным и урегулированным. А сюжеты про то, как люди будут прекрасно общаться во всем мире, жить в некой утопии, на мой взгляд, — это все сказки и идеологемы.

Я вполне допускаю, что Интернет и то, как мы существовали в иллюзии абсолютной его открытости в 90-е, нулевые годы и после, да и в целом все зарождение цифровой реальности приведет не к тому, что общества всех стран в мире будут становиться открытыми, а к тому, что они будут еще более сегрегироваться, ограничиваться и преобразаться в широком смысле в более кастовые. И в этом плане так называемое элитарное искусство будет более защищено от перехода в цифру, чем массовое, потому что уникальность всегда стоила дороже. Просто изменятся сами формы и рынок.

² Киберпанк определяется как «жанр-предупреждение», в котором истории о недалеком будущем сигнализируют нам, что «прогресс без этики, законов и человечности ведет лишь в холодные лапы Матрицы» (Мир фантастики. (б.д.) *Киберпанк: фильмы, книги, аниме и все-все-все о жанре*. <https://www.mirf.ru/special/top-cyberpunk/> (03.01.2025)).

КИНОИНДУСТРИЯ: ОБРАЗ РАЗВИТИЯ В БУДУЩЕМ

О.Х. Есть ли, на Ваш взгляд, сейчас у нас или за рубежом талантливые люди, которые в эпоху всеобщей повторяемости создают что-то свое?

А.Г. В зарубежном кинематографе — *условный* Кристофер Нолан. Он может нравиться или нет, но он есть. Или, например, Дени Вильнёв, который в 2021-м сделал фантастический боевик-драму «Дюна»³. (Эта кинолента явно хуже, чем старая «Дюна» Дэвида Линча⁴ — релиз получился вычищенным, хотя всем нравится). Вопрос: являются ли создатели этих фильмов личностями уровня Стивена Спилберга? Нет, но, тем не менее, это некие новаторы и даже чуть визионеры.

О.Х. А в нашем кино есть визионеры?

А.Г. Если мы выйдем из резервации авторского кино, под которое сложно подобрать критерии и где многое перемешалось (от политики до непрогнозируемой случайности), то визионеров у нас нет. С точки зрения безумных проектов могу назвать только Константина Эрнста, потому что надо было иметь смелость запустить съемочную группу в космос — но он запустил, и они полетели⁵.

А.Щ. Почему же, на Ваш взгляд, наше кино слабо развивается?

А.Г. Потому что все время боимся сделать релиз большого вызова и сложности, не пытаюсь искать новые киноязыки, но, напротив, занимаемся копированием не очень хороших копий. А ведь у нас были великие фильмы 20-х годов прошлого века: Льва Кулешова, Дзиги Вертова, Сергея Эйзенштейна. И еще большое количество талантливых имен, которых, помимо специалистов, никто особо не знает. Это поколение было одержимо поисками. Оно искало новое в документалистике, фантастике, искало новые средства выразительности, принципы монтажа. Дальше, к сожалению, эти поиски прервались. Если бы идеологический контроль 30-х–50-х был не столь жестким, возможно, не было бы свободного развития Голливуда в условиях, когда ему никто не составлял конкуренции.

Г.К. Сейчас такая же ситуация?

А.Г. Нет, я не могу сказать, что сейчас есть какая-то особая цензура. Везде в мире, и в Европе, и в Америке есть что-то, о чем нельзя снять фильм.

³ «Дюна» (Dune), 2021. Режиссер Дени Вильнёв, сценарий — Дени Вильнёв, Джон Спэйтсман и Эрик Рот. Производство США, Канада, Венгрия.

⁴ «Дюна» (Dune), 1984. Режиссер Дэвид Линч, сценарий — Дэвид Линч, Фрэнк Герберт. Производство США, Мексика.

⁵ «Вызов», 2023. Режиссер Клим Шипенко, продюсер Константин Эрнст. Первый в мире полнометражный художественный фильм, сцены для которого снимались в космосе профессиональными кинематографистами.

У нас есть другое — этакое осторожничание. Мы приучаем молодых людей к тому, что высшая степень благодати и успеха — это тот вариант, когда твой сериал хорошо пройдет по платформе и будет не хуже, чем похожий криминальный мексиканский или американский экземпляр, но сделанный на нашей почве и с нашей самостью. Это неправильно!

Я с большим интересом посмотрел сериал «Библиотекарь», в котором артисты играют иногда даже нормально, но сделан он бессмысленно. Почему сейчас коснулся этого релиза? Потому что здесь видно все наше отношение к фантастике: у нас она слабая. Потому что все боятся рисковать, искать новые сюжеты, визуальность, вкладывать деньги.

О.Х. Почему в своих рассуждениях Вы основываетесь на жанре фантастики?

А.Г. Это феномен, который во многом движет мир к прогрессу.

А.Щ. Но все-таки что-то интересное в России появляется.

А.Г. У нас много хороших писателей-фантастов. Их произведения плохо экранизируют, потому что занимающиеся этим люди не понимают, что и как делают.

Г.К. Кого бы Вы могли назвать из авторов, по произведениям которых стоило бы снять фильм(ы)?

А.Г. Тех, у кого есть характеры. Это Алексей Пехов⁶, Вадим Панов с его «Тайным городом»⁷, Андрей Васильев⁸. Но чтобы сие сделать, должен быть способный человек, кто понимает, любит это и способен рисковать. Откуда возник феномен Джорджа Лукаса? Ведь, как известно, в фильм «Звездные войны» никто не верил. А режиссер собрал гениев: гениального композитора, художника, оператора, гениального специалиста по спецэффектам, гениальных артистов. И они еще вместе выдумали дизайн, который до сих пор никто не превзошел. Почему все «Звездные войны» возвращаются в ту эпоху, в тот дизайн, а не в более поздний? Потому что это эстетика.

Откуда взялся герой серии приключенческих фильмов, телесериала, многочисленных книг, комиксов и компьютерных игр Индиана Джонс (1973) или режиссер Стивен Спилберг? Они же пришли и перевернули все

⁶ Занимается преимущественно авантюрно-приключенческим фэнтези; наиболее известен цикл «Хроники Сиалы».

⁷ Автор цикловых книг, работающий в жанрах научной фантастики, городского фэнтези и киберпанка.

⁸ Пишет в жанре городского приключенческого фэнтези с использованием мифологии. Серия его книг, относящаяся к Вселенной «Мир ночи», состоит из четырех романов, серия «А. Смолин, ведьмак» — из десяти.

представление о кино. Но есть один вопрос, они как-то собрали деньги, вытащив их для работы, и фильмы вышли в свет.

А.Щ. А в нашей стране так не получится?

А.Г. Думаю, нет. Допустим, я пожелаю снять космическую оперу и скажу, что выпуск фильма будет стоить условно 4–5 млрд руб. Чиновники испугаются: «Сколько? Миллиардов? Невозможно: это невозвратные деньги. У нас же есть “Чебурашка”». Соответственно, такую крупную, действительно качественно сделанную фантастику, может, и удастся сделать дешевле — за условные полтора–два миллиарда, но меньше — нет. Отложили.

Или мне захочется сделать хорошее городское фэнтези — для этого необходимо время, обдумывание дизайна. Не стоит копировать, например, вампиров из американских фильмов категории С. Это целый мир, особая эстетика, даже философия по своему подходу к такого рода кино. Тоже не дешево и страшно. И опять все испугаются сделать смело. Поэтому скажут: «слушай, этого нет. Ну давай сделаем как там или там. Скопируем, позовем какого-нибудь режиссера Васечкина. Он хороший, будет стараться, но без лишних людей и перегибов. И быстренько снимем, продадим на платформы, все посмотрят». Проблема в том, что Васечкин — это не Лукас или Спилберг. А чтобы все это заработало, нужны визионеры, представляющие будущие фильмы панорамно. И их, как и в других отраслях, надо стимулировать. Условно, к примеру, нам нужен свой Илон Маск. Масштабно поменьше, конечно. Мы все время забываем, что и в советской науке, и советском кино они были.

Г.К. Но им не очень-то давали развиваться.

А.Г. Тем не менее существовали. В физике, например, — Ландау.

Г.К. Тарковский. Однако крылья ему подрезали сильно.

А.Г. Да, и сидел он без работы. Но визионеры появлялись. А у нас нет. Мы делаем проекты среднего качества, которые в принципе могут спродюсировать в любой относительно крупной восточноевропейской стране. И ни хуже, ни лучше. Но так искусство не работает и не будет работать никогда.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Г.К. Финальный вопрос: как Вы видите будущее кино России и зарубежья при всей его повторяемости?

А.Г. Думаю, что пока будущее кино США лучше нашего. Поясню. Мы видим огромное количество контента, которое делают американцы. У них, правда, не хватает людей. И они их «пылесосят» со всего мира. Даже платформы выпускают огромное количество некачественного материала. Но в какой-то момент сменится поколение продюсеров, режиссеров, артистов — и будет встряска: новые способы коммуникации, смыслы, визуальность, документальность. Для этого в Америке деньги есть, и их очень много. У нас меньше. И мы не живем в ощущении кризиса, потому что кажется, что у нас все прекрасно. Но это не критерий. Прекрасным будет все, когда наши фильмы станут смотреть во всем мире, чего никогда не было, тем более, сейчас. Кто когда-нибудь говорил Вам: «давайте посмотрим этот русский фантастический фильм»? Или: «давайте пойдем на русскую группу», и на Уимблдоне окажется 100 тысяч человек, слушающих вокалистку из России?

А.Щ. Мне кажется, в ближайшее время этого все же не произойдет.

А.Г. Вероятно. В целом идем путем таких крепких буржуев, у которых будет буржуйская киноиндустрия с небольшим количеством взлетов и малым количеством фантазий.

О.Х. Крепких буржуев — по принципу «денег нет, но вы держитесь»?

А.Г. Нет, деньги есть у платформ. Они непропорционально малы, по сравнению с финансовыми возможностями иностранных конкурентов, но имеются. У нас все будет становиться качественнее. Хотя мы, что очевидно, не перейдем в стадию какого-то взлета — но это не означает, что все плохо. Мы делаемся самой крепкой индустрией в Европе (возможно, за исключением французской).

О.Х. В течение какого времени это может произойти?

А.Г. Думаю, быстро, в течение пяти лет⁹. И среднее качество того, что мы делаем, будет не ниже, чем аналогичное у европейских специалистов, хотя китайцев и американцев из-за отсутствия визионеров не превзойдем. Но и в Европе их тоже немного. Поэтому и она — довольно скучное stagnирующее пространство. Если сравнивать с мощными пассионарными всплесками, которые у нас были в 20-х, 60-х, 70-х годах, то у нас их нет тоже, тогда как пассионарность необходима.

А.Щ. Почему же? И не появится?

⁹ Интервью состоялось в сентябре 2023 года.

А.Г. Нет, будет и даже где-то уже есть (вопрос, где именно). И IQ со временем будет повышаться. Возможно, придется пройти через страдание, всемирную катастрофу. Учитывая все события в стране и в мире, следует понять в людях перемену: они постепенно взрослеют. Студенты меняются, взгляд становится проницательнее.

Г.К. В разных вузах по-разному.

А.Г. Вероятно. В целом нынешнее поколение умнее.

Авторский вклад

А.А. Герман мл. — развертывание идей.

Г.Р. Консон — анализ и верификация данных, концептуализация выводов.

О.Б. Хвоина — подготовка текста к печатной версии.

А.В. Щеголев — структурирование интервью.

Все авторы приняли участие в обсуждении финального варианта публикации.

Authors' contributions

A.A. German Jr. — development of ideas.

G.R. Konson — analysis, verification, & conceptualization.

O.B. Khvoina — preparing the text for the publishing.

A.V. Shchegolev — structuring.

All authors contributed to discussing the final version of the manuscript.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

АЛЕКСЕЙ АЛЕКСЕЕВИЧ ГЕРМАН МЛ.

кинорежиссер

ResearcherID: NJT-1781-2025

ORCID: 0009-0005-3417-9146

e-mail: a_german_ju@mail.ru

ГРИГОРИЙ РАФАЭЛЬЕВИЧ КОНСОН

доктор искусствоведения, доктор культурологии,
профессор, директор Учебно-научного центра гуманитарных
и социальных наук — председатель Экспертного совета МФТИ
по гуманитарным и социальным наукам,
образованию и культуре,

Московский физико-технический институт

(национальный исследовательский университет)

141701, Россия, Московская область, г. Долгопрудный,

Институтский переулок, 9;

главный научный сотрудник отдела

научно-технической информации,

Институт кино и телевидения (ГИТР)

125284, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32а

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: gkonson@yandex.ru

ОЛЬГА БОРИСОВНА ХВОИНА

кандидат искусствоведения,

доцент кафедры звукорежиссуры и музыкального искусства,

Институт кино и телевидения (ГИТР),

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

ResearcherID: AAR-8839-2020

ORCID: 0009-0008-4866-8700

e-mail: hvoina@gmail.com

АЛЕКСЕЙ АНАТОЛЬЕВИЧ ЩЕГОЛЕВ

доцент кафедры продюсерского мастерства,

Институт кино и телевидения (ГИТР),

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

ResearcherID: NGS-2678-2025

ORCID: 0009-0005-2809-5878

e-mail: master2002@inbox.ru

ABOUT THE AUTHORS

ALEKSEI A. GERMAN JR.

Film director

ResearcherID: NJT-1781-2025

ORCID: 0009-0005-3417-9146

e-mail: a_german_ju@mail.ru

GRIGORIY R. KONSON

Dr. Sci. (Art History), Dr. Sci. (Cultural Studies), Professor,
Director of the Humanities & Social Sciences Center,
Chairman of the MIPT Council for Humanities & Social Sciences,
Education, and Culture,
MIPT University,

9, Insitutsky pereulok, 141701 Dolgoprudny, Moscow Oblast, Russia;
Chief Research Fellow, Department of Scientific
and Technical Information,

GITR Film and Television School,

32a, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, Russia

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: gkonson@yandex.ru

OLGA B. KHVOINA

Cand. Sci. (Art History),

Assistant Professor at the Department of Sound Engineering and
Music Art,

GITR Film and Television School,

32a, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, Russia

ResearcherID: AAR-8839-2020

ORCID: 0009-0008-4866-8700

e-mail: hvoina@gmail.com

ALEKSANDR A. SHCHEGOLEV

Assistant Professor at the Department of Production,
GITR Film and Television School,

32a, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, Russia

ResearcherID: NGS-2678-2025

ORCID: 0009-0005-2809-5878

e-mail: master2002@inbox.ru

**СТРУКТУРА
И СЮЖЕТ
В ЭКРАННЫХ
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE
AND PLOT
IN VISUAL
ART WORKS**

ИВАН ВЛАДИМИРОВИЧ СУСЛОВ

Саратовская государственная юридическая академия
410056, Россия, Саратов, ул. Вольская, 1

ResearcherID: ADK-2328-2022

ORCID: 0000-0003-0991-6368

e-mail: suslov85@inbox.ru

ЗАРИНА ЗАКИЕВНА КНЫЖОВА

Саратовская государственная юридическая академия
410056, Россия, Саратов, ул. Вольская, 1

ResearcherID: B-4402-2017

ORCID: 0000-0001-5941-5380

e-mail: knyzhova@mail.ru

Для цитирования

Суслов И.В. & Кныжова З.З. Политический мономиф американского кинематографа в эпоху доминирования визуальных способов повествования // Наука телевидения. 2025. 21 (1). С. 33–56. DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-33-56. EDN: HXIFYB

Политический мономиф американского кинематографа в эпоху доминирования визуальных способов повествования

Аннотация. Статья основывается на идеях А. Кирби, провозгласившего в 2000-е годы наступление цифромодернистской эпохи доминирования визуальных способов повествования, и концепции «вторичной устности» У. Онга. Утверждается, что развитие медиатехнологий и насыщение повседневности визуальным контентом способствует мифологизации политического процесса. Исследование акцентирует

внимание на американских сериалах и фильмах, использующих стиль псевдодокументального кино и вызывающих у зрителей иллюзию достоверности и деполитизированного восприятия вымышленных событий.

Анализ мифологизации политической реальности в американском кинематографе опирается на концепцию мономифа Дж. Кэмпбелла и структуралистскую парадигму, что позволяет выявлять устойчивые мифологемы репрезентации политического процесса в массовой культуре. Кинематограф рассматривается как инструмент создания мифов, поддерживающих и легитимизирующих американскую политическую идеологию.

Несмотря на жанровую и стилистическую пестроту, американские политические фильмы и сериалы образуют целостную структуру, поддерживая основные мифологемы, закрепляющие демократические ценности и идеалы. Ключевым элементом американского политического мономифа является святость институтов и федерализма, а также героизация журналистов, чиновников, простых граждан, раскрывающих государственные секреты во имя справедливости. Порочность и коррупционность отдельных политиков является фоном для репрезентации таких процессов, как выборы и межпартийные компромиссы, а также продвижения тезиса о важности СМИ в контроле государственных органов власти.

Делается вывод, что массовое распространение кинематографических образов политики в конце XX века расширило доступ к наблюдению за реализацией политического процесса, предоставляя зрителю мифологические конструкции упрощенного объяснения сложных политических взаимодействий.

Ключевые слова: мифологизация политики, политический кинематограф, диджимодернизм, цифромодернизм, вторичная устность, мономиф Джозефа Кэмпбелла, политический миф, политическая мифология, американская демократия, западный кинематограф

Благодарности: Статья подготовлена по результатам исследования в рамках государственного задания Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (тема «Мифологизация политики в кинематографе: анализ идеологических шифров в западной массовой культуре») при поддержке Экспертного института социальных исследований. Работа выполнена на основании раздела 2 части II государственного задания от 05 августа 2024 года № 075-00093-24-04 на 2024 год.

IVAN V. SUSLOV

Saratov State Academy of Law,
1, Volskaya, Saratov 410056, Russia

ResearcherID: ADK-2328-2022

ORCID: 0000-0003-0991-6368

e-mail: suslov85@inbox.ru

ZARINA Z. KNYZHOVA

Saratov State Academy of Law,
1, Volskaya, Saratov 410056, Russia

ResearcherID: B-4402-2017

ORCID: 0000-0001-5941-5380

e-mail: knyzhova@mail.ru

For citation

Suslov, I.V., & Knyzhova, Z.Z. (2025). The political monomyth of American cinema in the age of visual storytelling. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (1), 33–56. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.1-33-56>, <https://elibrary.ru/HXIFYB>

The political monomyth of American cinema in the age of visual storytelling

Abstract. This article draws on the ideas of Alan Kirby, who in the 2000s proclaimed the advent of the digimodernist era dominated by visual narratives, and Walter Ong's concept of secondary orality. It argues that advances in media technology and the saturation of everyday life with visual content contribute to the mythologization of political processes. The study focuses on American films and TV series employing pseudo-documentary techniques, which foster viewers' illusions of authenticity and depoliticized perception of fictional events.

The analysis of political reality mythologization in American cinema is grounded in Joseph Campbell's monomyth framework and structuralist theory, revealing persistent mythologemes that shape representations of politics in mass culture. Through Chiara Bottici's and Benoît Challand's theory of political myth, cinema is examined as a tool for crafting myths that reinforce and legitimize American political ideology.

Despite their genre and stylistic diversity, American political films and series form a cohesive structure, perpetuating core mythologemes that uphold democratic values and ideals. Key elements of this monomyth include: the sanctity of institutions and federalism, as well as the glorification of journalists, officials, and ordinary citizens who expose state secrets in the name of justice. The corruption of individual politicians serves as a backdrop, highlighting processes such as elections and bipartisan compromise while advancing the notion of media's vital role in holding power to account.

The article concludes that the proliferation of cinematic political imagery in the late 20th century is connected with the growth of media influence and the development of Internet culture, providing unprecedented access to political information to the public. Viewers, immersed in screen culture, began to perceive cinema as a way to "observe" politics, thus building a demand for mythological constructs that simplify complex political dynamics.

Keywords: mythologization of politics, political cinema, digimodernism, secondary orality, Joseph Campbell's monomyth, political myth, political mythology, American democracy, Western cinema

Acknowledgments: This research was supported by the Social Research Expert Institute and conducted under the state assignment of the Russian Ministry of Science and Higher Education (Mythologization of Politics in Cinema: Analyzing Ideological Codes in Western Mass Culture). The work complies with Section 2, Part II of State Assignment No. 075-00093-24-04 of August 5, 2024.

ВВЕДЕНИЕ

В монографии Алана Кирби «Диджимодернизм. Как новые технологии разрушают постмодерн и перекраивают нашу культуру» (Kirby, 2009), опубликованной в 2009 году, было провозглашено наступление эпохи доминирования визуальных способов повествования, что, в свою очередь, способствует регрессу общества к дописьменному, мифическому мышлению, сформировавшемуся в контексте бытования устной культуры.

Визуализация реальности на экране гаджетов и девайсов, невероятное насыщение повседневности онлайн-контентом актуализирует концепт «вторичной устности» Уолтера Онга (Ong, 1971; Ong, 1982), придуманный еще в 1970-е, когда распространение телевидения предоставило возможность репрезентации реальных событий не через текст или звук, а через визуальные образы. Визуализация устного слова и телесного жеста в современных медиа приводит к возрождению дописьменных социальных моделей. В частности, телезрители и Интернет-пользователи вновь получают возможность испытать опыт партиципаторной (участвующей) мистики, создающей эмпатическую идентификацию с героями «экрана» и иллюзии общественного соучастия в показываемых событиях.

Победа телевидения над радио и газетами в 1970-е, положившая начало доминированию в СМИ визуальных способов репрезентации реальности, происходит одновременно с взрывным интересом политологов к концепту «публичная политика», под которым понимаются действия государственного аппарата по реализации политического курса. Власть и наблюдение оказываются тесно увязаны друг с другом во влиятельных политико-философских текстах Ги Дебора «Общество спектакля» (Debord, 1967) и Мишеля Фуко «Надзирать и наказывать» (Foucault, 1975).

Политический процесс, построенный в соответствии с демократическими идеалами, предполагает открытость для общественного контроля и прозрачность процедур принятия решений. Однако, к сожалению, до настоящего времени множество придуманных теорий рационализации алгоритмов современной политики остаются в пространстве предположений, догадок, мифов, гипотетичности, мало отличаясь от теорий конспирологического свойства. Современное государство продолжает окружать себя мощной мифологией, сохраняющей тайну его происхождения, деятельности и легитимности, представляя себя вершиной «рациональности», уничтожающей миф посредством разума (Ince, Torre, 2024).

Процессы мифологизации и мифотворчества в политической сфере, оставаясь привлекательными как для элит, так и для простых граждан, ведут к неоднозначным последствиям. Часть исследователей

подчеркивают положительную роль политической мифологизации в сохранении исторической преемственности и укреплении политической идентичности, тогда как другие склонны критиковать манипулятивные аспекты, при которых мифологизация становится инструментом доминирования элит и порождает проблемы в массовом политическом сознании (Завершинский, 2015).

Развитие телевизионных и Интернет-коммуникаций на рубеже XX и XXI вв. позволило визуализировать публичную политику, создав иллюзию прозрачности политического процесса для общественного взгляда. Визуальные образы политического процесса формируются средствами кинематографии, создающей симулякры (по Жану Бодрийяру) с гигантским мифотворческим эффектом воздействия на общественное сознание. Джон Лайден даже утверждает, что популярные фильмы начинают выполнять религиозную функцию, предоставляя зрителям ценности и способы смотреть на мир (Lyden, 2019).

Наступление эпохи диджимодернизма изменяет эстетику политических фильмов и сериалов. Политический процесс представлен так, будто его скрытые от общественности механизмы документально раскрываются напрямую, что позволяет зрителям переживать вымышленные политические события в явно реальной, явно деполитизированной манере: как если бы они были увидены ими воочию. Такие шоу олицетворяют режим телевизионного маскарада, визуализирующий семиотические коннотации легитимности и престижа, которыми традиционно пользовалась документальная форма.

Кинематограф начинает копировать формат реалити-шоу, что еще раз свидетельствует об интересе общества к диджимодернистскому (по версии Алана Кирби) режиму культурного производства, который закрепляет «кажущееся реальным». Джо Конвэй указывает на такие сериалы как «Парки и зоны отдыха» (*Parks and Recreation*, NBC, 2009–2015), «Альфа-дом» (*Alpha House*, Amazon Prime Video, 2013–2014), «Карточный домик» (*House of Cards*, Netflix, 2013–2018), «Вице-президент» (*Veep*, HBO, 2012–2019), в которых используется эстетика одной камеры за кулисами, вдохновленная документальным кино, что имитирует ощущение у зрителей секретного инсайдерского доступа (Conway, 2016).

Объектом исследования настоящей статьи является современный американский политический кинематограф, а **предметом** — мифологизация политики. Основная **цель** заключается в анализе структурных компонентов (мифологем) американского политического мономифа, представленного в кинотеках.

Для достижения указанной цели были поставлены следующие **задачи**: сформулировать основные черты и отличия архаичных и современных процессов мифологизации реальности; предложить использование концепции мономифа для анализа феномена мифологизации американского политического процесса; описать ключевые мифологемы, формирующие американский политический мономиф.

В качестве базового концептуального подхода использована теория диджимодернизма Алана Кирби (подчеркивающая возвращение дописменных мифологических моделей восприятия реальности в эпоху доминирования визуальных средств повествования), а также структуралистская методология реконструкции составных элементов «мономифа» (термин предложен Джозефом Кэмпбеллом — Campbell, 2008). Исследование базируется на анализе свыше 100 кинофильмов и сериалов производства США (1990–2024). Акцент сделан на кинопродукции начала XXI века, поскольку в центре изучения находится современный американский политический мономиф.

Прикладная значимость представленной публикации состоит в осмыслении роли современного кинематографа как инструмента легитимации политических процессов. Концепция американского политического мономифа дополняет критический аспект анализа кинематографического контента, формирующего у зрителя восприятие политических процессов и идеологии.

Новизна работы определяется анализом современных процессов мифологизации политики в кинематографе через призму концепции мономифа. Основное внимание уделяется реконструкции системы представлений, т. е. мифологем политического процесса в США, который формируется и передается через образы и нарративы современного американского политического кинематографа.

Мифотворчество в диджимодернистскую эру

С точки зрения Кирби, медиатехнологии экранной культуры создают контекст восприятия реальности схожий с тем, что существовал в архаичную эпоху, известную формой мировоззрения, которую принято называть мифологической. Под традиционным мифом архаичного периода подразумеваются коллективные повествования, которые упорядочивают хаос

через установление устойчивых схем мироздания, носят объяснительный и нормативный характер, задавая мировоззренческие рамки, в которых функционировали древние общества. Значительная часть мифологического знания транслировалась через мистериальные практики, предполагающие передачу сакрального, скрытого знания в рамках инициативных ритуалов (например, дельфийские мистерии или элевсинские обряды). Исследования архаических мифов социальными антропологами Люсьеном Леви-Брюлем (Леви-Брюль, 2010), Клодом Леви-Строссом (Lévi-Strauss, 1958) и др. позволили утверждать, что древние люди не подвергали известные мифологические сюжеты сомнению и буквально жили в созданной ими мифо-реальности.

Историки и фольклористы не соглашались приравнивать современные медийные сюжеты к древним мифам, поскольку они создавались и воспринимались в совершенно других контекстах (Седых, 2019, с. 85). Современные медиамифы адаптируются к особенностям цифровой эпохи. Одним из ключевых отличий является демократизация мифологического знания. Если архаичные мифы существовали в рамках сакрального пространства, доступ к которому был ограничен, то современные мифы транслируются через медийные технологии и становятся доступными массовой аудитории. При этом сакральный компонент мифа заменяется эффектом «достоверности», создаваемым такими визуальными нарративами, как псевдодокументальные политические фильмы и сериалы. Современные визуальные формы мифологизации предлагают зрителю не участие в коллективных ритуалах, а иллюзию наблюдения за «реальностью», создавая ощущение вовлеченности через эффект присутствия.

Получение информации через визуальные образы позволяет формировать мифологическое доверие к происходящему на экране на бессознательном уровне. Кинематограф в настоящее время начинает производить незапланированные режиссерами или продюсерами идеологические эффекты, политические акции или общественные дискуссии. Например, участники протестов после выхода фильма «V — значит вендетта» (*V for Vendetta*, 2006) стали чаще использовать театрализованные формы выражения своих убеждений, а маска стала неотъемлемым элементом эстетики, частью реального политико-новостного нарратива, универсальным символом освобождения через анонимность (Гасилин, 2021).

Существуют исследования, показывающие, что кинематограф способен формировать положительный имидж власти. Ученые Дейтонского университета провели опросы зрителей до и после просмотра фильмов «Цель номер один» (*Zero Dark Thirty*, 2012), рассказывающего об охоте за Усамой бен

Ладеном, и «Операция «Арго»» (*Argo*, 2012), посвященного эвакуации американского посольства из Тегерана во время Иранской революции 1979 года. После просмотра примерно 30 % респондентов изменили свое мнение о ЦРУ, Белом доме и американском правительстве в более позитивную сторону (Pautz, 2015).

Указание на нарративную природу мифа и возможность фильма создавать красочные и увлекательные истории позволяет описать современные тенденции мифологизации политики в кинематографе через концепцию мономифа. Другими словами, предполагается реконструкция системы представлений об американском политическом процессе, элементы которой разлиты в кинематографе США.

Кэмпбелл в «Тысячеликом герое» (1949) (Campbell, 2008) реконструирует единый метанарратив мифических историй, описывая структуру сюжета любого мифологического повествования, и предлагает термин «мономиф», впоследствии подчеркивая, что современному миру крайне необходима новая, глобальная мифология, способная говорить с человечеством на понятном и актуальном для него языке. В 1977 году философ Джон Лоуренс и теолог Роберт Джьюетт выпустили книгу «Американский мономиф», где анализу подверглись массовый кинематограф и комиксы (Jewett, Lawrence, 1977).

Структуралистская перспектива анализа мифов массовой культуры (в нашем случае кинематографа) утверждает, что логика взаимодействия компонентов мифа является простой, сводящейся к множеству бинарных оппозиций: добро — зло, небо — земля, жизнь — смерть и так далее. Это то, что Леви-Стросс назвал «составляющими элементами» мифа, или «мифологемами» (Lévi-Strauss, 1958, p. 227–255). Таким образом, если Кэмпбелл в первую очередь описывал этапы развития героев мифических повествований, то в данной статье мономиф предлагается реконструировать через вычленение устойчиво повторяющихся идей, сюжетных композиций, лежащих в основе повествования (мифологем).

Истории в мифах (как и в кинематографе) повторяются, каждый раз появляясь в немного измененной форме, и аудитория находит удовольствие в самой серийности этих повествований. Типичность ситуаций оказывает на массы «целительное» воздействие, утешая и создавая иллюзию того, что в окружающем мире существуют определенные постоянства и закономерности. Эти выводы подтверждаются в статье И.И. Земцовского «*Do it with Propp*», где анализируются сценарии самых кассовых голливудских фильмов. Исследователь замечает, что, несмотря на изменения в деталях путешествия героя, сама структура остается неизменной и пользуется популярностью.

Сценаристы Голливуда обращаются к работам В. Проппа как к справочнику для построения сюжетов (Земцовский, 2015).

Следует отметить, что продвижение идеологических шифров (пропаганда) через кинематограф может быть даже более успешной, нежели через политизированные СМИ. Аудитория, изначально рассматривая фильм как развлечение, некритично воспринимает увиденное, что, конечно, было давно замечено исследователями кино, но зрителями в своей массе рефлексится далеко не всегда и обычно только в самых очевидных случаях. Напомним, что Кирби, обращая внимание на форму современной подачи информации через визуальные образы — фото, мемы, прямые трансляции (а не печатное слово), а также и кинематограф, утверждает о возвращении цивилизации в архаико-мифологическую эпоху торжества устного слова.

Что такое мифологизация политики?

Эрнст Кассирер был первым, кто дал анализ мифологической основы режима, просуществовавшего в Германии с января 1933 до мая 1945 годов («Миф о государстве», 1946). Для фашизма миф был не просто инструментом пропаганды, а основой восприятия мира, заменяя и упрощая реальность. Рассматриваемая идеология опиралась на мифическое прошлое — время величия и чистоты, противопоставленное упадку настоящего (Finchelstein, 2022). Демонстрация была заменена выдумкой, а экстраординарное объяснение устранило здравый смысл. Критический анализ произведений массовой культуры в неомарксистской (или близкой к ней) парадигме показал присутствие тотальных идеологий и мифов в массовом сознании также и западных (условно демократических) обществ.

В 1960–1970-е было предложено понимать под мифами когнитивные карты, позволяющие расшифровывать смысл происходящих событий (Edelman, 1967; Bennett, 1980). Нарративная природа мифа оказывается в оптике внимания ученых в 1970–1980-е в работах Генри Тюдора (Tudor, 1972), Брюса Линкольна (Lincoln, 1989), Ханса Блюменберга (придумавшего термин «работа над мифом») (Blumenberg, 1985), а в 2000-е — Кристофера Флада (Flood, 2002), Герфрида Мюнклера (Münkler, 2009).

Мифологическое воздействие массовой культуры на общественное сознание может быть обнаружено как в традиционных обществах с сильным

архаичным компонентом, так и в странах, находящихся на постиндустриальном этапе социально-экономического развития. Нидеш Лоту, диагностируя поведение современной толпы, указывает на растущую «тень», отбрасываемую авторитарными лидерами цифровой эпохи, активно овладевающими новыми медиа. Дональд Трамп рассматривается как пример для иллюстрации утверждения Фридриха Ницше о том, что однажды «актеры... станут настоящими хозяевами» (Lawtoo, 2019).

С точки зрения Чиары Боттичи и Бено Шаллана, мифологизация — это «работа над общим повествованием, которое обуславливает значение в политических условиях и переживаниях социальной группой» (Bottici, Challand, 2006, p. 316). Повествование мифа воздействует на сознание слушателя благодаря своей образности, красочности, а значит, кинематографический материал подходит для этого как никакой другой. Более того, архив западных политических фильмов может быть определен с помощью предложенного в 2003 году Данканом Беллом термина «мифопанорама» — «временно и пространственно протяженная дискурсивная область, в которой мифы нации постоянно выдумываются, передаются, обсуждаются и восстанавливаются» (Bell, 2003, p. 63).

Мифологизация политического процесса в кинематографе усиливается с ростом доминирования визуальных средств репрезентации реальности. До 1990-х политических фильмов, транслирующих в массы знание о том, как работают политики, было немного. Чарли Чаплин делал пародии на диктаторов; после войны выходили фильмы о трагических событиях в Алжире («Битва за Алжир», *La Battaglia di Algeri*, 1966) или вымышленных странах («Дзета», *Z*, 1969), об одержимых властью, коррумпированных политиках («Вся королевская рать», *All the King's Men*, 1949).

До 1960-х все ведущие государства, вне зависимости от политических режимов, апробировали пропагандистские возможности киноискусства (Zimmermann, 2021; Cowan, 2023; Hagener, Zimmermann, 2024; Berkowitz, 2025). Кинематограф 1930–1950-х повсеместно внедрял идеологические штампы в рамках замыслов режиссеров, продюсеров или государственных заказчиков.

В первой половине XX века зритель смотрел кино в кинотеатрах. Распространение домашнего телевидения и увеличение количества каналов в 1960-е сопровождается процессами деидеологизации и снижением интереса зрителей и режиссеров к откровенно идеологизированным лентам (Fairfax, 2021). Появление системы домашнего видеопроката в 1980-е позволило персонализировать процесс кинопросмотра, а в 1990-е начинается постепенное вытеснение фильмов сериалами, что означало наступление

новой эры в потреблении кинопродукции. Классическое телевидение в XXI веке уходит на второй план, уступая место стриминговым сервисам. Таким образом, в период после окончания холодной войны политическое кино увеличило охват зрителей посредством технических и маркетинговых инноваций.

До конца XX столетия мир жил в логике модерна, где политическая социализация осуществлялась в первую очередь радио и печатью, а во вторую — литературой и театром. Визуальные способы передачи информации (телевидение и кино) приобретают неоспоримое преимущество только к 1990-м. Политический кинематограф переживает бум популярности, появляются фильмы и сериалы о непосредственной рутинной работе политиков и огромное число художественных релизов о манипуляции общественным мнением и сознанием. Общество получило возможность наблюдать за миром политики в прямом эфире. Возникает культура реалити-шоу, что способствует в том числе и расширению запроса на сериалы, увлекательно показывающих скучную работу политиков в режиме «онлайн».

Развитие системы массовых коммуникаций и виртуализация общественной жизни привели к росту подозрений в реальности происходящего (бытия) вообще и в реальности политики в частности. О симулятивной природе политического процесса интеллектуалы стали говорить со времен Жана Бодрийяра и Славоя Жижека. Востребованность фильмов и сериалов про политику обуславливалась общественным запросом на создание мифа о реальности самого политического процесса и о ценности области политики как таковой.

Таким образом, мифологизация политики — это процесс создания, распространения и использования мифов (в виде символических нарративов, образов, сюжетов) для объяснения, легитимации и упрощения политических явлений. Этот процесс характеризуется созданием коллективных представлений и смысловых структур (мифологем), что являются составными частями единого политического мономифа.

Под политическим мономифом понимается универсальный нарратив, отражающий типичные сценарии политического процесса, основанные на архетипических сюжетах и символах, которые воспроизводятся в массовой культуре, медиа и общественном сознании, создавая легко воспринимаемый образ политики. Базовым структурным элементом политического мономифа является мифологема — устойчиво повторяющийся, универсальный мотив или образ.

МОНОМИФ АМЕРИКАНСКОГО ПОЛИТИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Американский политический мономиф раскладывается на структурные части/элементы, которые определяют дизайн сюжетов, персонажей, образов, используемых в политическом кинематографе. Таким образом, следует воспринимать всю совокупность политических фильмов как один меганарратив или визуальный гипертекст, который необходимо воспринимать и анализировать в системной парадигме. На первый взгляд это кажется сомнительным, ведь кинематографическое произведение про политику может быть выпущено в жанре как драмы, так и комедии, посвящено как политикам-негодяям, так и достойным Отцам Отечества, снято в реалистической манере либо откровенно театральной. Однако все же, несмотря на пестроту жанров, сюжетов и стилей, во всех политических фильмах присутствуют незримые мифологемы, поддерживающие большой американский мономиф.

Начнем структурный анализ американского политического мономифа с удивления. Чем можно объяснить наличие внушительного пантеона тщеславных, корыстных, злонамеренных, эгоистичных антигероев, которые получают (или намереваются получить) власть в стране? Не бросают ли подобные сюжеты тень на демократический режим в США, расшатывая тем самым сакральные основы политического порядка?

Успешная карьера Фрэнка Андервуда (в исполнении Кевина Спейси) в «Карточном домике» (*House of Cards*, Netflix, 2013–2018), кажется, лишает демократию собственной сути, дискредитируя политический класс. Члены американской парламентской системы (конгрессмены и сенаторы) находятся под контролем лоббистов, а интересы избирателей приносятся в жертву на алтарь прибылей промышленников-бизнесменов. Не конфисковал ли Андервуд и вашингтонский истеблишмент, символом которого он является, демократию? (Pigoullié, 2014). Сериал «Вице-президент» (*Veep*, HBO, 2012–2019) также показывает мир несчастных, перенасыщенных информацией политиков и бюрократов, проявляющих неуважение ко всему, особенно к голосующей публике.

На первый взгляд кажется, что американский политический кинематограф репрезентирует демократический режим в США в крайне отрицательном свете. Однако суть первой и главной мифологемы американского мономифа заключается в святости собственно процедур (например, выборов) и институтов (в частности, парламентаризма и фактической двухпартийной системы), которые обеспечивают надлежащее течение политического процесса. Так, в 154 эпизодах сериала «Западное крыло» (*The West Wing*, NBC, 1999–2006) присутствует значительное количество примеров

двухпартийного компромисса как неизбежной необходимости отказа от программы/платформы в целом для достижения ее части.

Идеологический посыл «Карточного домика» (*House of Cards*, Netflix, 2013–2018), рисующего с вавилонским акцентом портрет Вашингтона, историка всех зол, подрывающих Америку, может быть прочитан и как неожиданная культурная легитимация федералистского устройства США. Так поддерживается мифологема о правильности (как уверены американцы) широкой автономии отдельных штатов от федерального центра в качестве основного залога справедливого политического порядка.

Власть изначально представлена как порочная и в юмористическом анимационном сериале «Симпсоны» (*The Simpsons*, 20th Television, 1989 — наст. вр.). Однако олигархический и коррумпированный режимы, не посягающие на свободу и независимость граждан, показываются в мультсериале как более приемлемые по сравнению с тираническим (Павлов, Сидоркин, 2007). Настоящая политика и подлинная демократия выражены в местном самоуправлении, а жители Спрингфилда испытывают недоверие к центральной власти, бюрократии и партиям.

Г.И. Мусихин отмечает, что миф о народовластии остается одним из самых устойчивых в современной политике. Он поддерживается ритуалом голосования, который создает у людей иллюзию участия в управлении и формирует массовое ощущение удовлетворенности текущей политической системой или, как минимум, надежду на то, что народ может повлиять на принятие решений. Однако этот эффект скорее компенсаторный: большинство избирателей понимают, что политика зачастую ассоциируется с негативом и грязными методами, о чем свидетельствуют многочисленные примеры из СМИ и Интернета. Несмотря на это, люди продолжают голосовать, будто бы политика действительно представляет их интересы (Мусихин, 2015). Таким образом, миф о народовластии действует как своеобразный социальный механизм, позволяющий гражданам сохранять иллюзию причастности и возможности влияния на политику, даже когда они критически оценивают политическую реальность.

Многочисленные образы дисфункциональной машины современного американского правительства компенсируются в кинематографе появлением положительных персонажей, которые в фильмах и сериалах демонстрируют управленческую компетентность, несмотря на фундаментально несовершенную систему.

Положительным персонажем выступает обычно не глава государства или лидер партии, а менеджеры среднего звена, чья задача состоит в том, чтобы поддерживать демократический процесс, не влияя на его императивы.

В «Парках и зонах отдыха» (*Parks and Recreation*, NBC, 2009–2015) и «Альфа-доме» (*Alpha House*, Amazon Prime Video, 2013–2014) представлены примеры конструктивного политического диалога при соблюдении конституционных демократических принципов.

Вторая важнейшая мифологема американского демократического мифа заключается в апологетике работы журналистов, секретных агентов, государственных чиновников или рядовых граждан, которые героически раскрывают темные секреты государства. Тимоти Мелли задается вопросом, когда популярным трендом массовой культуры становятся сюжеты о распространении американских государственных секретов, казалось бы, подрывающих авторитет и доверие к американской политической системе (Melley, 2020)?

Роль СМИ в контроле власти была признана в США в 1970-е после шокирующих разоблачений программ ЦРУ, официальной лжи о войне во Вьетнаме и Уотергейтского дела. Мономиф американского политического процесса ярко проявляется в сюжетах фильмов 2010-х, где герои сталкиваются с угрозами государственной коррупции, подавления свободы слова и тайными операциями спецслужб. Общим местом в популярном кинематографе становится риторика, определяющая раскрытие официальных секретов не как измену, но бескорыстное служение стране.

О трудовых буднях сотрудников вымышленного новостного телеканала ACN (Atlantis Cable News) рассказывается в сериале «Служба новостей» (*The Newsroom*, HBO, 2012–2014). Фильмы «Пятая власть» Б. Кондона (*The Fifth Estate*, 2013) и «Мы крадем секреты: История WikiLeaks» А. Гибни (*We Steal Secrets: The Story of Wikileaks*, 2013) посвящены Джулиану Ассанжу и работе сайта WikiLeaks. Про тайную поддержку ЦРУ крупномасштабных продаж кокаина для финансирования никарагуанских контрабас повествует фильм «Убить гонца» М. Куэста (*Kill the Messenger*, 2014).

В 2014 году на экраны выходит фильм «Citizenfour: Правда Сноудена» Л. Пойтраса (*Citizenfour*, 2014), а в 2016 — «Сноуден» О. Стоуна (*Snowden*, 2016). В фильме П. Ландесмана «Уотергейт. Крушение Белого дома» (*Mark Felt: The Man Who Brought Down the White House*, 2017) рассказывается об агенте ФБР Марке Фелте, ставшего анонимным источником по прозвищу «Глубокая глотка» в расследовании, которое привело к отставке президента Ричарда Никсона. «Секретное досье» (*The Post*, 2017) С. Спилберга основано на реальной истории публикации журналистами Washington Post секретных документов Пентагона об участии правительства Соединенных Штатов во Вьетнамской войне.

«Опасное расследование» Роба Райнера (*Shock and Awe*, 2017) рассказывает о группе журналистов вашингтонского бюро Knight Ridder, которые

расследуют причины вторжения администрации Буша в Ирак в 2003 году. Фильм «Опасные секреты» Гэвина Худа (*Official Secrets*, 2019) посвящен разоблачению незаконной шпионской операции американских и британских спецслужб, собиравшихся шантажировать дипломатов Организации Объединенных Наций перед голосованием по резолюции, санкционирующей вторжении в Ирак в 2003 году.

В «Отчете о пытках» Скотта З. Бернса (*The Report*, 2019) рассказывается о десятилетней политической интриге, связанной с содержанием, созданием и публикацией 6700-страничного отчета Сенатского комитета по разведке о пытках, применявшихся в ходе расследования ЦРУ теракта 9 сентября 2001 года. Структура этих историй позволяет представить демократическую систему как самоисправляющийся механизм, где личная доблесть американских граждан и приверженность правде ведут к оздоровлению системы.

Американский политический кинематограф, несмотря на внешнюю разнородность жанров, сюжетов и стилей, представляет собой системный меганарратив, отражающий ключевые мифологемы демократического мономифа.

Первая мифологема заключается, как отчасти отмечалось выше, в святости демократических институтов и процедур, которые, несмотря на коррупцию, поддерживают базовые устои политического порядка. С одновременной репрезентацией в кинематографе порочных и некомпетентных лидеров подчеркивается важность системы сдержек и противовесов, а также автономии штатов как основы устойчивого политического устройства.

Вторая мифологема связана с апологетикой героизма отдельных граждан, журналистов, чиновников и агентов, чьи действия направлены на выявление и преодоление пороков государственной системы. Популярные фильмы 2010-х формируют представление о том, что свобода слова и институт разоблачения государственной коррупции являются неотъемлемой частью американской политической культуры. Так создается визуальный гипертекст, укрепляющий веру в саморегуляцию демократии как основы американской идентичности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Кинематограф, создавая нерасчлененные чувственно-рассудочные конструкторы воображения, предлагает общественному сознанию мифологиемы для описания политических взаимодействий и упорядочивания закрытой и непонятной деятельности политических институтов. Повторение кинематографических ситуаций в политической практике, от уже вполне обыденного участия в голосовании до более активной публичной защиты конституционных прав в пикетах и митингах, приводит к оживанию мифа. Таким образом, определение кинематографа как формы мифологизации политической сферы отсылает к функции мифа удовлетворять человеческую потребность в объяснении происходящего. Понимание мифологизации как метафорически-красочного и символического описания действительности также позволяет определить кинематограф как источник создания мифореальности. Успешное кинематографическое повествование строится по сюжетным схемам архаичных мифических историй.

Американский политический мономиф, репрезентированный в кинематографе, представляет собой сложную систему мифологем, которая поддерживает принципы устройства США. Первая и главная мифологема заключается в сакрализации таких институтов и процедур, как выборы, парламентаризм и двухпартийная система, хотя кинематограф США часто и изображает власть как коррумпированную и эгоистичную. Однако этот нарратив выполняет компенсаторную функцию: критика федеральной власти — составная часть мифологемы о справедливости механизмов федерализма, предоставляющих штатам широкую автономию. Положительные персонажи американского политического мономифа чаще всего представлены не в роли лидеров государства, а в виде менеджеров среднего звена, государственных чиновников или активистов, которые своим профессионализмом компенсируют несовершенство системы.

Второй ключевой элемент американского мономифа — мифологема героизма журналистов и разоблачителей, которые разоблачают коррупцию и темные стороны власти. Этот нарратив подчеркивает, что демократия включает механизмы самокоррекции и контроля. Мифологема о народовластии репрезентируется кинематографическими сюжетами о голосовании как важном символическом акте, что создает иллюзию влияния граждан на политический процесс.

Несмотря на жанровое и стилистическое разнообразие (драма, комедия, реализм) политический кинематограф формирует единый меганарратив или визуальный гипертекст. Кинопроизведения объединяет поддержка базовых мифологем демократии, критика центральной власти,

укрепляющая федерализм и гражданские свободы, а также предлагающая общественному сознанию терапевтические иллюзии компенсаторного характера, поддерживающие веру в функционирование американской мечты о народодовластии.

Голливуд ежегодно выпускает не один десяток фильмов и сериалов, где так или иначе затрагивается политическая тематика, но во всех ли воспроизводится предлагаемый к обсуждению политический мономиф? Особенности аналитического потенциала категории мифа, современного или архаичного, политического или религиозного, таковы, что, зная основной его нарратив и ключевых акторов, можно найти его проявления фактически во всей тематической кинопродукции. Даже если в фильме воспроизводится лишь одна из сюжетных линий мономифа, остальные в массовом сознании достраиваются инерционно.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гасилин, А.В. (2021). Между комиксом и протестом. Генезис анонимной идентичности в современных медиа. *Международный журнал исследований культуры*, (3), 18–34. https://doi.org/10.52173/2079-1100_2021_3_18
2. Завершинский, К.Ф. (2015). Политический миф в структуре современной символической политики. *Вестник Санкт-Петербургского университета, Серия 6. Политология, международные отношения*, (2), 16–25. <https://elibrary.ru/uabgjn>
3. Земцовский, И. И. (2015). «Do it with Propp» (воспоминания из серии «В.Я. Пропп в Америке»). *Учёные записки Петрозаводского университета*, (5), 70–72. <https://elibrary.ru/uguovd>
4. Леви-Брюль, Л. (2010). *Первобытная мифология*. Москва: Либроком.
5. Мусихин, Г.И. (2015). Политический миф как разновидность политической символизации. *Общественные науки и современность*, (5), 102–117. <https://elibrary.ru/utewzj>
6. Павлов, А.В. & Сидоркин, С.А. (2007). «Симпсоны» как феномен идеологии и политики. *Полис. Политические исследования*, 5, 81–91. <https://doi.org/10.17976/jpps/2007.05.07>
7. Седых, О.М. (2019). Джозеф Кэмпбелл и зигзаги неомифологизма: от феномена «Звездных войн» к алгоритмам сторителлинга. *Вестник Московского университета. Серия 7. Философия*, (6), 77–93. <https://elibrary.ru/sxanju>

8. Bell, D.S.A. (2003). Mythscapes: Memory, mythology, and national identity. *The British Journal of Sociology*, 54 (1), 63–81. <https://doi.org/10.1080/0007131032000045905>
9. Bennett, L.W. (1980). Myth, ritual, and political control. *Journal of Communication*, 30 (4), 166–179. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1980.tb02028.x>
10. Berkowitz, M. (2025). *Hollywood's unofficial film corps: American Jewish movie-makers and the war effort*. University of Wisconsin Press. <https://doi.org/10.2307/jj.23440243>
11. Blumenberg, H. (1985). *Work on myth*. Cambridge, MA: MIT Press.
12. Bottici, C., & Challand, B. (2006). Rethinking political myth: The clash of civilizations as a self-fulfilling prophecy. *European Journal of Social Theory*, 9 (3), 315–336. <https://doi.org/10.1177/1368431006065715>
13. Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). New World Library; Joseph Campbell Foundation.
14. Conway, J. (2016). After politics/after television: Veep, digimodernism, and the running gag of government. *Studies in American Humor*, 2 (2), 182–207. <https://doi.org/10.5325/studamerhumor.2.2.0182>
15. Cowan, M. (2023). *Film societies in Germany and Austria 1910–1933: Tracing the social life of cinema*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.362381>
16. Debord, G.-E. (1967). *La société du spectacle*. Paris.
17. Edelman, M. (1967). Myths, metaphors and political conformity. *Psychiatry*, 30 (3), 217–228. <https://doi.org/10.1080/00332747.1967.11023511>
18. Fairfax, D. (2021). *The red years of cahiers du cinéma (1968–1973)* (Vol. 1). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv21s2x4t>
19. Finchelstein, F. (2022). Borges and fascism as mythology. In F. Finchelstein, *Fascist mythologies: The history and politics of unreason in Borges, Freud, and Schmitt* (pp. 60–77). Columbia University Press.
20. Flood, C.G. (2002). *Political myth: A theoretical introduction*. New York–London: Routledge.
21. Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Paris.
22. Hagener, M., & Zimmermann, Y. (Eds.). (2024). *How film histories were made: Materials, methods, discourses*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.14170605>
23. Ince, A., & de la Torre, G. B. (2024). *Society despite the state: Reimagining geographies of order*. Pluto Press. <https://doi.org/10.2307/jj.13286161>
24. Jewett, R., & Lawrence, J.S. (1977). *The American monomyth*. New York: Doubleday.
25. Kirby, A. (2009) *Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. New York, London: Continuum.

26. Lawtoo, N. (2019). *Fascism: Contagion, community, myth*. Michigan State University Press.
27. Lévi-Strauss, C. (1958). *La structure des mythes: Anthropologie structurale*. Paris: Plon. (In French)
28. Lincoln, B. (1989). *Discourse and the construction of society: Comparative studies of myth, ritual, and classification*. New York–Oxford: OUP.
29. Lyden, J. C. (2019). *Film as religion: Myths, morals, and rituals* (2nd ed.). NYU Press.
30. Melley, T. (2020). The public sphere hero: Representations of whistleblowing in U.S. culture. In K. Mistry & H. Gurman (Eds.), *Whistleblowing nation: The history of national security disclosures and the cult of state secrecy* (pp. 213–242). Columbia University Press.
31. Münkler, H. (2009). *Die Deutschen und ihre Mythen*. Berlin: Rowohlt Berlin.
32. Ong, W.J. (1971). The literate orality of popular culture. In W.J. Ong, *Rhetoric, romance, and technology: Studies in the interaction of expression and culture* (pp. 284–303). Ithaca: Cornell University Press.
33. Ong, W.J. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. London: Methuen.
34. Pautz, M.C. (2015) Argo and zero dark thirty: Film, government, and audiences. *PS: Political Science and Politics*, 48 (1), 120–128. <https://doi.org/10.1017/S1049096514001656>
35. Pigoullié, J.-F. (2014). House of cards: L'amérique sous la férule de Washington. *Esprit*, (8/9), 213–216.
36. Tudor, H. (1972). *Political myth*. New York; London: Praeger Publishers, Inc.
37. Zimmermann, Y. (2021). Advertising and avant-gardes: A history of concepts, 1930–1940. In B. Florin, P. Vonderau & Y. Zimmermann, *Advertising and the transformation of screen cultures* (pp. 77–112). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1t1kgh7.6>

REFERENCES

1. Bell, D.S.A. (2003). Mythscapes: Memory, mythology, and national identity. *The British Journal of Sociology*, 54 (1), 63–81. <https://doi.org/10.1080/000713103200045905>
2. Bennett, L.W. (1980). Myth, ritual, and political control. *Journal of Communication*, 30 (4), 166–179. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1980.tb02028.x>

3. Berkowitz, M. (2025). *Hollywood's unofficial film corps: American Jewish movie-makers and the war effort*. University of Wisconsin Press. <https://doi.org/10.2307/jj.23440243>
4. Blumenberg, H. (1985). *Work on myth*. Cambridge, MA: MIT Press.
5. Bottici, C., & Challand, B. (2006). Rethinking political myth: The clash of civilizations as a self-fulfilling prophecy. *European Journal of Social Theory*, 9 (3), 315–336. <https://doi.org/10.1177/13684310060065715>
6. Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). New World Library; Joseph Campbell Foundation.
7. Conway, J. (2016). After politics/after television: Veep, digimodernism, and the running gag of government. *Studies in American Humor*, 2 (2), 182–207. <https://doi.org/10.5325/studamerhumor.2.2.0182>
8. Cowan, M. (2023). *Film societies in Germany and Austria 1910–1933: Tracing the social life of cinema*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.362381>
9. Debord, G.-E. (1967). *La societe du spectacle*. Paris.
10. Edelman, M. (1967). Myths, metaphors and political conformity. *Psychiatry*, 30 (3), 217–228. <https://doi.org/10.1080/00332747.1967.11023511>
11. Fairfax, D. (2021). *The red years of cahiers du cinéma (1968-1973)* (Vol. 1). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv21s2x4t>
12. Finchelstein, F. (2022). Borges and fascism as mythology. In F. Finchelstein, *Fascist mythologies: The history and politics of unreason in Borges, Freud, and Schmitt* (pp. 60–77). Columbia University Press.
13. Flood, C.G. (2002). *Political myth: A theoretical introduction*. New York–London: Routledge.
14. Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Paris.
15. Gasilin, A.V. (2021). Mezhdunarodnyy Zhurnal Issledovaniy Kul'tury, (3), 18–34. (In Russ.) https://doi.org/10.52173/2079-1100_2021_3_18
16. Hagener, M., & Zimmermann, Y. (Eds.). (2024). *How film histories were made: Materials, methods, discourses*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.14170605>
17. Ince, A., & de la Torre, G. B. (2024). *Society despite the state: Reimagining geographies of order*. Pluto Press. <https://doi.org/10.2307/jj.13286161>
18. Jewett, R., & Lawrence, J.S. (1977). *The American monomyth*. New York: Doubleday.
19. Kirby, A. (2009) *Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. New York, London: Continuum.
20. Lawtoo, N. (2019). *Fascism: Contagion, community, myth*. Michigan State University Press.

21. Lévi-Strauss, C. (1958). *La structure des mythes: Anthropologie structurale*. Paris: Plon. (In French)
22. Lévy-Bruhl, L. (2010). *Pervobytnaya mifologiya* [Primitive mythology] (B.I. Sharevskaya, Trans.). Moscow: Librokom. (In Russ.)
23. Lincoln, B. (1989). *Discourse and the construction of society: Comparative studies of myth, ritual, and classification*. New York–Oxford: OUP.
24. Lyden, J. C. (2019). *Film as religion: Myths, morals, and rituals* (2nd ed.). NYU Press.
25. Melley, T. (2020). The public sphere hero: Representations of whistleblowing in U.S. culture. In K. Mistry & H. Gurman (Eds.), *Whistleblowing nation: The history of national security disclosures and the cult of state secrecy* (pp. 213–242). Columbia University Press.
26. Münkler, H. (2009). *Die Deutschen und ihre Mythen*. Berlin: Rowohlt Berlin.
27. Musikhin, G.I. (2015). Politicheskii mif kak raznovidnost' politicheskoy simbolizatsii [Political myth as a type of political symbolization]. *Obshchestvennye Nauki i Sovremennost'*, (5), 102–117. (In Russ.) <https://elibrary.ru/utewzj>
28. Ong, W.J. (1971). The literate orality of popular culture. In W.J. Ong, *Rhetoric, romance, and technology: Studies in the interaction of expression and culture* (pp. 284–303). Ithaca: Cornell University Press.
29. Ong, W.J. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. London: Methuen.
30. Pautz, M.C. (2015) Argo and zero dark thirty: Film, government, and audiences. *PS: Political Science and Politics*, 48 (1), 120–128. <https://doi.org/10.1017/S1049096514001656>
31. Pavlov, A.V., & Sidorkin, S.A. (2007). “Simpsony” kak fenomen ideologii i politiki [“The Simpsons” as a phenomenon of ideology and politics]. *Polis. Politicheskie issledovaniya*, 5, 81–91. (In Russ.) <https://doi.org/10.17976/jpps/2007.05.07>
32. Pigoullié, J.-F. (2014). House of cards: L'amérique sous la férule de Washington. *Esprit*, (8/9), 213–216.
33. Sedykh, O.M. (2019). Dzhozef Kempbell i zigzagi neomifologizma: Ot fenomena “zvezdnykh voyn” k algoritmam storitellinga [Joseph Campbell and the twists of neomithologism: From “Star Wars” phenomenon to storytelling algorithm]. *Vestnik Moskovskogo Universiteta. Seriya 7. Filosofiya*, (6), 77–93. (In Russ.) <https://elibrary.ru/sxanju>
34. Tudor, H. (1972). *Political myth*. New York; London: Praeger Publishers, Inc.
35. Zavershinskiy, K.F. (2015). Politicheskii mif v strukture sovremennoy simboli-cheskoy politiki [Political myth in the structure of modern symbolic politics]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo Universiteta. International Relations*, (2), 16–25. (In Russ.) <https://elibrary.ru/uabgjn>

36. Zemtsovsky, I.I. (2015). "Do it with Propp" (Vospominaniya iz serii "V.Ya. Propp v Amerike") ["Do it with Propp" (Memoirs from the series "V.Y. Propp in America")]. *Uchenye Zapiski Petrozavodskogo Universiteta*, (5), 70–72. (In Russ.) <https://elibrary.ru/uguovd>
37. Zimmermann, Y. (2021). Advertising and avant-gardes: A history of concepts, 1930–1940. In B. Florin, P. Vonderau & Y. Zimmermann, *Advertising and the transformation of screen cultures* (pp. 77–112). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1t1kgh7.6>

Авторский вклад

Суслов И.В. — теоретическая рамка, выбор методологии исследования, написание текста, обобщающие выводы.

Кныжова З.З. — составление литературного обзора, разработка проблемы исследования.

Суслов И.В., Кныжова З.З. — отбор и анализ кинематографических источников, подготовка финальной рукописи, редактирование по замечаниям рецензентов.

Все авторы приняли участие в обсуждении финального варианта рукописи.

Authors' contributions

Ivan V. Suslov developed the theoretical framework and selected the research methodology, wrote the text, and drew general conclusions.

Zarina Z. Knyzhova compiled the literature review and formulated the research problem.

Ivan Suslov and Zarina Knyzhova participated in selecting and analyzing cinematographic sources, preparing the final manuscript, and revising the text based on reviewers' comments.

Both authors contributed to discussing the final version of the manuscript.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ИВАН ВЛАДИМИРОВИЧ СУСЛОВ

кандидат социологических наук,
доцент кафедры философии,
Саратовская государственная юридическая академия
410056, Россия, Саратов, ул. Вольская, 1

ResearcherID: ADK-2328-2022

ORCID: 0000-0003-0991-6368

e-mail: suslov85@inbox.ru

ЗАРИНА ЗАКИЕВНА КНЫЖОВА

кандидат политических наук,
доцент кафедры философии,
Саратовская государственная юридическая академия
410056, Россия, Саратов, ул. Вольская, 1

ResearcherID: B-4402-2017

ORCID: 0000-0001-5941-5380

e-mail: knyzhova@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

IVAN V. SUSLOV

Cand. Sci. (Sociology),
Associate Professor of the Philosophy Department,
Cand. Sci. (Political Science),
Assistant Professor at the Department of Philosophy,
Saratov State Academy of Law,
1, Volskaya, Saratov 410056, Russia

ResearcherID: ADK-2328-2022

ORCID: 0000-0003-0991-6368

e-mail: suslov85@inbox.ru

ZARINA Z. KNYZHOVA

Cand. Sci. (Political Science),
Assistant Professor at the Department of Philosophy,
Saratov State Academy of Law,
1, Volskaya, Saratov 410056, Russia

ResearcherID: B-4402-2017

ORCID: 0000-0001-5941-5380

e-mail: knyzhova@mail.ru

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ
ОБРАЗА ГЕРОЯ
НА ЭКРАНЕ**

**SCREEN IMAGE
OF A HERO**

VLADIMIR A. KOLOTAEV

Russian State University for the Humanities,
6/6 Miuskaya Square, Moscow 125047, Russia

ResearcherID: HKV-1262-2023

ORCID: 0000-0002-7190-5726

e-mail: vakolotaev@gmail.com

ELENA V. ULYBINA

Russian Presidential Academy of National Economy
and Public Administration,
82/5, prospekt Vernadskogo, Moscow 119571, Russia

ResearcherID: HKV-1360-2023

ORCID: 0000-0002-5398-9006

e-mail: evulbn@gmail.com

For citation

Kolotaev, V.A., & Ulybina, E.V. (2025). The hero's journey in *Barbie*: Whose arc is the core? *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (1), 59–108. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.1-59-108>, <https://elibrary.ru/JWHNYC>

The hero's Journey in *Barbie*: Whose arc is the core?*

Abstract. The distinct dramaturgy of *Barbie* uniquely blends two character arcs—Barbie's arch, serving a decorative and diverting role for viewers, and Ken's arch, functioning as the structural backbone that upholds the cohesive entirety of the film's narrative. While Barbie's journey outwardly displays all the elements of a classic hero's journey, signaling her internal exploration and identity formation, her core self does not alter; throughout the film, she remains defined by the projections of others. In contrast, her supporting character, Ken, traverses the essential stages of his journey,

* Translated by Anna P. Evstropova.

including a mistaken epiphany and a flawed plan. Separating from his prior dependence on and merging with his love interest, Ken ultimately recognizes himself as an individual entity. Barbie undergoes a physical transformation into a human form but remains internally a doll, while Ken, having surmounted trials, experiences a psychological rebirth, opening the path toward becoming a person.

Keywords: character arc, hero's journey, mistaken epiphany, flawed plan, individuation-separation, identity

УДК 159.923.2+791.43-2

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-59-108

EDN: JWHNYC

Статья получена 03.08.2024, отредактирована 05.02.2025, принята 28.03.2025

ВЛАДИМИР АЛЕКСЕЕВИЧ КОЛОТАЕВ

Российский государственный
гуманитарный университет (РГГУ),
125047 г. Москва, Миусская площадь, д. 6, стр. 6

ResearcherID: HKV-1262-2023

ORCID: 0000-0002-7190-5726

e-mail: vakolotaev@gmail.com

ЕЛЕНА ВИКТОРОВНА УЛЫБИНА

Российская академия народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ (РАНХиГС)
119571, Россия, Москва, пр. Вернадского 82/5

ResearcherID: HKV-1360-2023

ORCID: 0000-0002-5398-9006

e-mail: evulbn@gmail.com

Для цитирования

Колотаев В.А., Улыбина Е.В. Структура пути героя в фильме «Барби»: чья арка является несущей? // Наука телевидения. 2025. 21 (1). С. 59–108.
DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-59-108. EDN: JWHNYC

Структура пути героя в фильме «Барби»: чья арка является несущей?

Аннотация. Особенности драматургии фильма «Барби» проявляются в сочетании двух арок персонажей — одна, арка Барби, выполняет декоративную, отвлекающую внимание зрителя функцию, другая, арка Кена, играет роль несущей конструкции, поддерживающей связанное целое всей архитектуры киноповествования. Внешне все элементы пути героини, указывающие на ее внутреннее путешествие и, как следствие, формирование идентичности, присутствуют, однако ее «Я» не перестраивается, на протяжении фильма Барби остается продуктом чужих проекций, тогда как персонаж второго плана, Кен, проходя необходимые этапы пути, включая «ошибочное прозрение» и «неверный план действий», достигает сепарации, осознания себя как отдельного, самостоятельного субъекта, преодолевшего состояние зависимости и слияния с объектом любви. Барби превращается в человека физически, но внутренне остается куклой, в то время как Кен, пройдя испытания, проживает психическое рождение и перед ним открывается перспектива становления.

Ключевые слова: арка персонажа, путь героя, ошибочное прозрение, неверный план действий, индивидуация-сепарация, идентичность

INTRODUCTION

Greta Gerwig's *Barbie* (2023), directed from a screenplay by Gerwig and Noah Baumbach, evokes mixed reactions. It has captivated audiences, emerging as the highest-grossing film of 2023, surpassing a billion dollars in global revenue, and is hailed as a significant cultural phenomenon. At the same time, some view it as an elaborate advertisement effectively boosting toy sales and propelling the Mattel corporation's industry. Yet, it demands a deeper analysis of its thematic richness and narrative substance of screen images. This is obviously not an advertisement, but a complete artistic expression, adhering to cinematic storytelling principles on the one hand and embedding pronounced contradictions that shape its varied interpretations on the other.

Critics interpret the film through either a clear feminist (Houghton et al., 2024; de Castell & Jenson, 2024; la Porte & Cavusoglu, 2023; Yakali, 2024; Pratiwi & Angela, 2024; Shepherd, 2024) or anti-feminist (Lubis, Eryani, & Solin, 2024; Myisha et al., 2023; Temel, 2024; White, 2024; Gibson et al., 2023; Gibson, 2024; Johansson, 2024; Terry, 2024; Neis, 2024) lens. Indeed, *Barbie* navigates and debates on diverse forms of gender inequality, drawing both acclaim for this, as well as critique for its handling of gender biases, inadequate attention given to Ken, and the deconstruction of traditional masculine ideals (Yakali, 2024). While Barbie's journey towards self-realization is prominent, Ken remains just Ken (Terry, 2024), his personal growth trajectory seemingly subdued.

What generates this dichotomy in interpreting the film's thematic messages? Why does it resonate as feminist to some and anti-feminist to others? Has Ken's character arc truly been underserved, seemingly untouched by the challenges he faces and the revelations he encounters along his path?

While the plurality of interpretations inherent in artistic works precludes a singular definitive meaning, the conventions of mainstream cinema intertwine syntax and semantics, ways of expressing character development, and narrative essence. This article **aims** to uncover, through a syntactical lens, the substantive facets of the filmic narrative, elucidating the unique trajectories of its characters and unraveling the cognitive dissonances that shape viewers' perceptions of its meaning.

MYTHICAL STRUCTURE—THE LOGIC OF FILM DRAMATURGY

The uncertainty of the message, the ambiguity in perception, and the multitude of interpretations are typically hallmarks of auteur cinema and art in general. However, *Barbie* is a conventional product of popular culture, a fairy tale tailored for mass audiences and their expectations, albeit carrying underlying meanings. Therefore, the method of analysis and the language of description should align with the cinematic dramaturgy principles, considering the structure of magical fairy tales and myths.

In contemporary cinema, especially in films aimed at commercial success, the narrative structure often adheres to the principles of cinematic storytelling. This approach has been elucidated by esteemed screenwriting theorists such as Alexander Mitta (2008), Christopher Vogler (2017), Robert McKee (2008), John Truby (2016), Syd Field (2016), Katie Marie Weiland (2020), and others. These guidelines

derive from classical dramaturgy and draw significantly from the seminal works of Vladimir Propp and Joseph Campbell. The latter identified the monomyth as a universal structure, common to all cultures, reflecting the framework of initiation rites. At its core lies the hero's journey, involving the attainment of identity through three transitional phases: separation, initiation, and return. Fundamentally, the monomyth embodies the identity forged through the trials encountered on the path of spiritual growth: "The standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage: separation—initiation—return: which might be named the nuclear unit of the monomyth" (Campbell, 1997, p. 37). Propp, in his analysis of magical fairy tales, also rooted in initiation rites, unveils a similar narrative structure characterized by transitional states—departure, entry into an alternate realm, temporary death, and a resurgence in a renewed guise (Propp, 1996).

The semantic components of a tale's narrative framework, Propp's functions, and Campbell's monomyth have become crucial touchstones for scriptwriters. Vogler, building upon Campbell's insights, crafted a manual on the art of screenwriting, which later evolved into a comprehensive book (Vogler, 2017). Subsequently, numerous screenwriting theorists have delved into the narrative aspect of the hero's journey, emphasizing the importance of plot allure for viewers, the construction of a storyline that captivates, and the psychological authenticity of the narrative (Vogler, 2017).

The concept of consistent patterns in script development gained popularity and underpinned the research endeavors of many scholars. Despite the varied number of elements identified and the specific nuances of their content, these scholars invariably drew upon the concept of an inherent link between cinematic narrative, the structure of fairy tales, and the essence of myths, all portraying the hero's odyssey as an arched narrative construct, the character arc. Despite significant differences, additions, and necessary modifications, the hero's journey architecture retained its closeness to mythic and fairy tale structures. Campbell conceptualized the hero's voyage as an allegory of human metamorphosis, involving a departure from the past, initiation, and eventual return.

Propp and Campbell delineated the structures of fairy tales and myths, rooted in rituals, particularly the initiation rite, ensuring a smooth transition to a higher social standing and the acquisition of a new identity. This ritual served as a test of one's ability to tackle intricate challenges, endowing the novice with essential knowledge and introducing them to sacred mysteries. Initiation was closely intertwined with the theme of mortality, as sacred insights could only be obtained in the realm beyond, in the afterlife. The transition to this ethereal realm symbolized the death of the previous self, the prior identity; upon return,

the individual emerged as a transformed being, a respected member of society, having earned their place in a privileged group after enduring trials and internalizing sacred truths about existence.

The hero's journey structure can vary in the number of stages—three, five, twelve, twenty-two—yet each version involves the hero's departure from the ordinary realm towards the path outlined by Plan A, a pivotal moment where the hero must grasp or miss a realization, a shift in plans, a confrontation with the adversary or the main trial, triumph (if the story implies a happy end), and a return to the initial point in a renewed role.

While the principles of narrative development expounded by Propp and Campbell, on one hand, and screenwriting theorists (Vogler, 2017; Truby, 2016; McKee, 2008), on the other, exhibit similarities, they approach the structures of fairy tales, myths, and screenplays from differing perspectives. Propp views the fairy tale as a folkloric element preserving the initiation image's structure ("the initiation cycle is the ancient core of the wonder tale" (Propp, 1996, p. 353)) and its semantics, illustrating how the hero, after enduring trials in a magical forest, assumes a new identity and status (Ivan the Fool becomes Ivan the Tsarevich; the unkempt Masha evolves into a beauty with a chest of riches). The sequence of narrative elements (or *functions*, in Propp's terminology) holds lesser significance here; the crucial aspect lies in the hero's metamorphosis at the finale through righteous actions. In essence, the compositional elements of fairy tales have proven to be compelling material for script construction, while understanding the organization of cinematic storytelling has unveiled additional avenues for scholars exploring narrative in film (Bordwell, 1985).

Vogler, Truby, McKee, and other screenwriting theorists discuss the process of adapting myths and tales into films, placing emphasis on the sequence of events. These events should not only elucidate the hero's transformations but also captivate the audience's attention. While the hero's evolution resulting from trials is an integral part of the journey's structure, what truly matters is the emotional engagement of the viewer, their immersion in and reaction to the depicted experiences.

In ritual and the subsequent myth, the initiate undergoes a transformation, acquiring sacred knowledge from external sources, higher powers, and mentors. Yet, in a cinematic narrative, even one realistically depicting events, such a metamorphosis may lack persuasion. Even if, like in *The Matrix* or *Limitless*, the hero instantly acquires a magical remedy granting superhuman abilities, trials must still ensue. These changes demand psychological underpinning. As per psychological tenets, mere exposure to new information, without deeper engagement, cannot fundamentally alter a person (Heigl-Evers et al., 2001). Genuine transformations

occur only when prior self-images, views of the world, values, and aspirations prove inadequate post-crisis, amidst encounters with a more demanding new reality.

Erik Erikson's model posits eight stages of personal development within the life cycle. Advancement to each succeeding phase hinges on effectively assimilating new constructs, facilitating adaptation to evolving social landscapes. However, this formation is contingent upon navigating the normative crisis, arising as individuals, maturing physiologically, grapple with unpreparedness for the evolving demands of each developmental phase crucial to identity shaping (Erikson, 1996).

Thus, the hero, drawing on past perceptions (self-image, worldviews, values, goals, and desires), must endure setbacks, reaching impasses to enable the assimilation of fresh insights (such as fantastical artifacts) and to render the hero's evolution coherent and reasoned. This journey necessitates a confrontation with internal demons culminating in the completion of the hero's developmental arc (Weiland, 2020, p. 56).

Despite the parallels between cinematic and mythic structures, they rest on slightly divergent foundations.

A cinematic narrative is a commercial venture, designed to captivate audiences. Therefore, it must be crafted to sustain viewer engagement, ensuring that character transformations are psychologically grounded.

The emotional engagement of viewers is governed by the syntax of the narrative (how the story is conveyed), while semantics (the content and substance of the narrative) determine the comprehension of the events. It is the orchestration of perception, the elements brought into focus, and the resulting gestalt that ultimately shape the semantics of a film. At times, irrespective of creators' intentions or the proclaimed concept of a film, layers of syntax and semantics within a work may not harmoniously complement each other but instead interact as conflicting structures. Viewing myth as a verbal construct, a *linguistic object*, Claude Lévi-Strauss examined mythemic groups as vertically interconnected plot units (Lévi-Strauss, 1985, pp. 183–207). His paradigmatic approach enables us to consider not only the progression of a single, potentially primary narrative thread, not just a singular version of the story, but also the amalgamation of diverse plot sequences within a single text. Analyzing vertically aligned nodes of composition, where narrative elements lie atop one another, not only unveils the constituent elements of a unified narrative but also elucidates their semantic depth through juxtaposing formations at different levels. Similarly, delving into syntax reveals the semantic depth.

This implies that analyzing the characters, storyline, and plot structure necessitates incorporating fairy tale construction principles, the morphology of

the fairy tale—namely, the horizontal structuring of cinematic narrative progression and the vertical arrangement of filmic composition elements, harmonizing their interplay.

Ideally, syntax (the narrative style) and semantics (the substance) should align seamlessly. The scrutiny of narrative style—its syntax—is the gateway to semantics. By dissecting the syntax, one can discern the protagonist's trajectory, understand their experiences, and in some instances, ascertain the central figure of the film, for the protagonist is the one who upholds the arc, whose narrative evolution the film justifies.

CHARACTER ARC: DRIVING FORCE OF THE STORY!

The character's evolution arc is what propels the narrative forward, shaping the storytelling structure (Weiland, 2020, p. 51). An arc represents the hero's path of growth, woven from their actions. When a hero undergoes positive change, the arc takes on a curved form, resembling a tangible arch, an architectural construct with its inclusive elements.

Drawing from mythic structures (Campbell), the morphology of fairy tales (Propp), and the canonical framework of cinematic dramaturgy (Mitta, Vogler, Truby, McKee, and others), a story typically commences in an ordinary realm where the protagonist faces a deficiency or a pressing issue, compelling them to depart from the familiar and venture into a fantastical world. The journey's essence lies in repairing what was damaged, finding what was lost, and returning to what once was. At its core, the journey pivots on encounters with bestowers who orchestrate—often stringent—trials, revealing pathways for the hero to obtain a magical artifact, enabling personal transformation, triumph over foes, and fulfillment of desires.

Yet, in a narrative that resonates with viewers, the hero's acquisition and acceptance of the magical elixir must stem from the errors they commit, operating under previous misguided beliefs, blind to the revelations unveiled during the trials about their true self.

Both Propp and Campbell concur that the incurred damage is never accidental. The initiation ritual dispatches the subject on a journey because they are yet unprepared for the adult world, mandated to demonstrate this readiness.

In cinematic portrayals, the hero's external challenges are reflections of their internal turmoils, their inherent vulnerabilities. Consequently, the original

blueprint proves unattainable, as resolving the issue while maintaining the status quo remains unfeasible. A profound personal metamorphosis is imperative, catalyzed by novel circumstances and realities.

The hero's initial plan must inevitably falter, necessitating a temporary setback for the hero to introspect, evolve, and eventually triumph before returning to their world revitalized (Vogler, Truby, Weiland, McKee). In a compelling screenplay chronicling a hero's transformation, self-deception at the outset exacts a heavy toll (Truby). As the narrative unfolds, a pivotal juncture heralds a collapse and a subsequent *progressive complication* (Truby), where the established path fractures, deviating from its trajectory, and complexities stemming from conflicts escalate from scene to scene.

The heroes of fairy tales and myths, destined to vanquish the enemy, consistently face initial defeat, only emerging victorious after acknowledging errors and mustering newfound strength. This temporary setback serves a dual purpose: highlighting the hero's initial weakness and triggering a shift in emotions for the audience.

At the heart of the narrative arc, akin to a capstone anchoring the entire architectural edifice, lies the moment preceding defeat, where the hero could have discerned the correct path but overlooks the opportunity. As per Weiland, this juncture finds the hero torn between truth and fallacy; although exposed to the truth, the hero hesitates to consciously relinquish the initial misconception. Consequently, the hero becomes ensnared in a clash of irreconcilable beliefs (Weiland, 2023, p. 93), leading to the eventual temporary defeat.

In Truby's lexicon, this moment embodies an *attack by ally*, where a companion, often in the film's midpoint, critiques or advises the hero, only to be rebuffed. It represents any instance of a missed *epiphany*, as the hero disregards cues and persists on the trajectory set in their former identity, inevitably leading to defeat—a transformative ordeal essential for change. Such overlooked epiphanies can serve as the keystone of the arc, marking the juncture where the hero gains new self-awareness and insights into reality, yet rejects them in favor of the familiar.

The character arc functions as a backbone structure, anchoring the hero's evolution narrative, preventing the unraveling of the storytelling fabric. It directs the audience's focus towards the hero, their escapades, and the protagonist's transformations en route to their objective, shaped by external influences and internal metamorphoses.

BARBIE'S ARC: SYNTAX CIRCUMVENTING SEMANTICS

If we delve into the outer layer of the narrative, Barbie's tale unfolds as a fable of a doll turning into a human.¹ What then constitutes the syntax of this story and how is it narrated?

The film commences by introducing the theme of gender emancipation. The emergence of the Barbie doll incited girls playing house to discard their Kewpies and replace them with figures of exquisite adult women. Now, these girls can envision themselves in the dolls in the future and play not just as mothers but as professionals like doctors, aviators, lawyers, writers, and more. Given Barbie's ability to become anything, it instills hope in these girls that they too can grow up to be whoever they wish, thus positioning Barbie doll as a driver for overcoming gender inequality. From the very beginning, the film seems to promote a feminist ideology, suggesting that the heroine, joining the fight for gender equality, will find a way to win it. This is particularly evident when Barbie is taken to the Mattel headquarters, where the powerful men there view her merely as a doll. However, upon returning to Barbieland, the heroine consciously chooses to use her feminine charms to confront the Kens, which contradicts the principles of feminism.

Therefore, from its initial frames, the film overtly asserts itself as a feminist statement. One can anticipate a narrative specifically addressing the fact that while inequality has not yet been completely overcome, the heroine will find a way to surmount it or draw closer to doing so.

¹ For insights on the role of dolls within the cultural framework, see:

Golovacheva, R.M. (2003). *Obryadovye kukly, kukly-oberegi* [Ritual dolls, amulet dolls]. Kaluga; Kovycheva, E.I. (2003). *Kukla v dialoge kul'tur* [Dolls in the cultural dialogue]. Izhevsk: Udmurt, Unt; Lotman, Yu.M. (1992). *Kukly v sisteme kul'tury* [Dolls in the cultural system]. In Yu.M. Lotman, *Izbrannye stat'i* [Selected articles] (Vol. 1, pp. 377–380). Tallinn: Alexandra; Morozov, I.A. (2011). *Fenomen kukly v traditsionnoy i sovremennoy kul'ture: Krosskul'turnoe issledovanie ideologii antropomorfizma* [The phenomenon of the doll in traditional and modern culture: Cross-cultural study of the ideology of anthropomorphism]. Moscow: Indrik; Morozov, I.A. (2009). *Fenomen kukly i problema dvoynichestva v kontekste ideologii antropomorfizma* [The phenomenon of the doll and the problem of duality in the context of the ideology of anthropomorphism]. In E.E. Zhigarin, *Zhivaya kukla* [Living doll]. Moscow: Russian State University for the Humanities; Postnikova, E.P. (1990). *Igrushka kak fenomen esteticheskoy kul'tury* [Toy as a phenomenon of aesthetic culture] [PhD dissertation]. Sverdlovsk; Eliade, M. (1998). *Aziatskaya alkhimiya* [Asian alchemy]. Moscow: Janus-K.



Fig. 1. Barbie and the mirror. Still from the film²

In the everyday realm of Barbieland, the Barbies reign supreme, assuming roles as lawyers, doctors, and pilots, showcasing the boundless capabilities of women. The Kens serve as companions to the Barbies, entirely dependent on them. In this realm, Barbie is perfect. She possesses an ideal plastic physique, untouched by fatigue, sorrow, or self-doubt, always exuding joy. The usual flow of life is abruptly interrupted when a Stereotypical Barbie suddenly senses a breach, with thoughts of mortality intruding into her mind as her body begins to lose its flawlessness. Barbie perceives these changes as catastrophic. According to McKee's theory, a shift in external conditions that disrupts the standard course of the characters' lives can serve as the foundation for conflict, essentially marking the onset of the plot. This is precisely what occurs in the film: the "entanglement" of the perspectives of the doll and her owner. However, as per Truby's standards, while in a well-written scenario damage should stem from a hero's flaw, in this film, damage remains independent of Barbie's actions.

The semantics of damage lies in indicating the direction of movement, where the hero is headed, their values, and aspirations. For Barbie, this translates into a yearning to regain physical perfection, to uphold the constancy of her appearance, and to sustain a sense of perpetual happiness. Paramount to all, however, is that the fear of life's finiteness, the decay of the body, and the onset of aging should act as the catalyst setting the course of the journey, defining both its endpoint and the rationale behind the subject's actions. However, the modern-day Gilgamesh of popular culture, seeking the flower of immortality, merely pays lip service to the notion of embracing her mortality, superficially professing a desire for creative expression as a means of extending oneself into eternity. In practice,

² See the image source: <https://people.com/movies/barbie-movie-set-pictures/> (26.09.2024).

Barbie resolves the conundrum of life's finiteness through the infinite cycle of generational life, manifested in physical reproduction—a theme eloquently underscored by the film's final scene.



Fig. 2. Barbie's moment of doubt. Still from the film³

To learn how to restore the status quo, our heroine seeks counsel from Weird Barbie, who assumes the role of a Proppian *mediator*. Straddling two realms concurrently, this Barbie doll is devoid of the conventional attributes of flawlessness. This very imperfection perhaps endows her with a deeper understanding and knowledge. She comprehends the inner workings of reality, the tribulations faced by Barbie, and the steps necessary to revert to her former state. It is during this encounter that Barbie uncovers her true identity as a projection of the girl playing with her, realizing that her melancholy and uncertainties are intertwined with Barbie's own existence. Thus, Barbie's transition from the realm of dolls to that of humans has subtly commenced unbeknownst to her.

Acting as a *donor*, Weird Barbie bestows upon Stereotypical Barbie a pair of Birkenstocks in lieu of high-heeled shoes, advocating the relinquishment of superficial beauty for substance and offering to transform and “know the truth about the universe.” (Could we anticipate a revelation of this truth? Will the denouement unveil these enigmas?)

Consequently, Plan A takes shape—Barbie must travel into the Real World, locate her owner, untangle the web of confusion, and thereby restore her original

³ See the image source: <https://daily.afisha.ru/news/78450-v-prodazhe-poyavilsya-parfyum-barbie-s-cvetочно-fruktovyim-aromatom/> (05.02.2025).

state. The question of ceasing to exist as a mere projection of the person playing with the doll does not even arise.

According to Truby, an adversary or rival motivated by the same objective as the hero should emerge, yet their presence remains elusive. The issue of the antagonist in the film remains open.



Fig. 3. Weird Barbie. Still from the film⁴

MAGICAL WORLD

Barbie departs from her familiar realm and ventures alongside Ken into a seemingly real, yet inherently unreal world. As Campbell (1997, p. 56) aptly notes, the “passage of the threshold is a form of self-annihilation.” As a doll, Barbie metaphorically perishes, paving the way for her journey towards rebirth, a path that demands earning through a series of challenging trials. The human world represents a peculiar “magic forest,” a realm where the protagonist must confront otherworldly forces, unravel aspects of her identity tailored specifically for her. Indeed, Barbie and Ken find themselves in disparate spaces, perceiving different realities.

Discovering that she fails to inspire others and serves as the target of sexist jokes, Barbie later learns of the necessity of money in the human world. While she internalizes the former message, the latter escapes her attention.

Through the same magical power initiating changes in her physical form, Barbie finds her owner Sasha, a teenage girl who, as it turns out, has long been

⁴ See the image source: <https://dzen.ru/a/ZMfYyOPjkwTA2qLV> (24.08.2024).

uninterested in dolls; in fact, she now views Barbie as a symbol of “sexualized capitalism,” perpetuating feelings of inadequacy among women.

The magical world mirrors the disruption of Barbie’s perfection initiated in her ordinary world, coupling bodily transformations with the shattering of self-image. The narcissistic ideal self loses its integrity upon confronting the constraints of conventional reality.

Despite this, the task of unraveling the knot, the very purpose of her journey, remains unresolved, although not due to Barbie’s actions. While Plan A has not failed per se, Barbie has not taken a single step towards its realization yet and seems to have forgotten about it.

Here, the divergence from the mythic and fairy tale semantics becomes apparent. Typically, the hero encounters initial trials upon entering the magical realm, as “the most important function of this period of adjustment to the Special World is testing” (Vogler, 2017, p. 278). Curiously, Barbie navigates devoid of such trials, even as she undergoes involuntary transformations.

Subsequently, the “gatekeepers” guide Barbie to “the mothership,” the core edifice of the Mattel Corporation, leading her back to her creators.

In fairy tales, this corresponds to Baba Yaga’s hut, a sacred place. According to the structure of the magic fairy tale, the initiator—Baba Yaga, residing in her hut on chicken legs—can embody both a giver of a crucial artifact or knowledge and a malevolent force seeking to devour the hero or heroine. Regardless, Yaga exists as a denizen of the underworld, a figure possessing sacred wisdom. Following Campbell’s insights, this domain serves as the terrain for encountering the initiating father—a figure who instills a blend of terror and elevation in the child. Compositionally, this represents the pivotal point of the hero’s journey; within a fairy tale, it symbolizes the location where the hero must undergo trials, face a crisis, experience death, and be reborn. In the language of initiation, the hero must die to one state and be resurrected into another. This enchanted place serves as the arena for the hero to be tested, obtain mystical weapons, gain access to secret knowledge, all to prepare for the final confrontation. Weiland emphasizes this juncture as the moment when the protagonist has already learnt the truth, but still hangs on old beliefs, past aspirations, and outdated patterns. In any case, at this stage, the hero must glean crucial insights that will propel them towards victory and metamorphosis.

Externally, all of this is present in the film; the rules of cinematic narrative deployment are upheld, and all the syntactic constructions of cinematic statements are in place. The Mattel headquarters tower stands tall, housing important figures of authority. However, at a semantic level, there is a lack of clarity. Within the tower, the theme of gender inequality resurfaces; there, Barbie initially meets

the Mattel board of directors and discovers that unlike in Barbieland, men hold the reins instead of women. This epiphany not only shatters illusions about her place in the world but also about the broader standing of women in society.

The director proposes that Barbie execute Plan A—sealing the portal and returning to the toy world with a flawless physique. He likely serves as the embodiment of the malevolent Yaga, striving to push Ivan into the furnace, or a shaman eager to lure the hero into death. The portal, the gateway back to the former world, which is actually a way to realize Plan A, symbolizes such furnace, a place of demise. Opting out of Plan A, Barbie rejects the notion of being manipulated like Ivan and flees.

Structurally, this refusal marks a trial that the heroine must confront. Her choice to eschew reverting to a perfect doll form appears irrational, as no alternative objectives have been delineated. This choice might be explained by the ongoing transformations, as Barbie gradually assumes more human traits and a spectrum of human emotions. Yet, this evolution is not Barbie's doing; she has played no active role in these changes.

Barbie next encounters the spirit of her creator, Ruth Handler, in the kitchen. Essentially, this meeting serves as an encounter with a spirit, a guide from the other world tasked with equipping the heroine with something essential for the final battle. Ruth explains that she thinks best at the kitchen table, and that the women at Mattel do much more than just work. And that's it. Since this scene is structurally important, it deserves further exploration.

The film begins by focusing on two seemingly unrelated themes: women's roles in society and gender inequality, and Barbie's resistance to becoming human.

The resistance to humanization forms Plan A. However, what she learns in the tower from Ruth does not directly address the doll-versus-human issue, such as the value of being human. Instead, she gains insight into women's societal standing. This knowledge aligns with traditional gender stereotypes in patriarchal societies—"women belong in the kitchen, but from there, they rule the world." This echoes the saying, "The husband is the head, the wife is the neck."

With this new understanding, Barbie flees from the Mattel executives who want to return her to Barbieland. At the exit, she meets Sasha and her mother Gloria, helping her escape her pursuers. It turns out that Barbie is a projection not of the self-confident feminist Sasha, but of Gloria, a mom exhausted by daily routines and apparently worried about her cellulite. (Visually, this is captured during Barbie's first encounter with Gloria as the protagonist exits Mattel: their close-ups are supported by effects emphasizing a sense of recognition, as if they were old friends.) Together they head to Barbieland, where the main confrontation is

supposed to happen. At this point, one might wonder why Barbie avoids immediate delivery to her world in a box and only minutes later decides to return to Barbieland, but taking the longer route.⁵ Perhaps this choice is necessary to bring Gloria to Barbieland so that she could later deliver her impassioned speech, pivotal for the plot.



Fig. 4. Ken and Barbie. Still from the film⁶

Returning to Barbieland, Barbie discovers Ken has established a patriarchy, seizing power and her home—turning their world upside down. The Kens are no

⁵ Barbie's refusal to immediately return to Barbieland through the portal might stem from her connection to her owner. Weird Barbie warns her that ignoring their entanglement will only worsen things. Finding her owner and disentangling this connection likely motivated Barbie to stay in the human world longer.

Furthermore, the scene at Mattel headquarters reveals the all-male board's primary concern is not Barbie's well-being, but her escape from Barbieland. Barbie could have sensed this. While she wanted to return to normal, the CEO's approach was not in her best interest.

Mattel director's exasperated cry, "Get in the box, you Jezebel!" is another significant point. The Russian translation ("Залезай в коробку, чертовка!"—"Get in the box, you wicked woman") loses nuance. Since "thinking outside the box," a common English idiom, refers to thinking in a creative and innovative way, the command to "get in the box" can be interpreted as an order to stop thinking freely and revert to conventional worldview.

And "Jezebel" is, firstly, a reference to the Old Testament figure, wife of Ahab, king of Israel, known for strong character, manipulative nature, and opposition to the prophets of Yahweh. Jezebel symbolizes both negative and positive aspects of female strength, defying norms, challenging traditional roles and norms. Secondly, there is a website, jezebel.com, which is an online magazine focusing on women's rights, culture, politics, and entertainment.

Therefore, the original intent behind the Mattel CEO's phrase could presumably be understood as: "Get back in line, you feminist!"—*Editor's Note*.

⁶ See the image source: <https://www.kino-teatr.ru/blog/y2023/7-23/1841/foto/41508/> (28.10.2024).

longer Barbies' accessories; the Barbies are now Kens'. This pivotal moment triggers an authentic existential crisis for Barbie. She teeters on the brink of demise, reclining on the lawn, refusing to act until Weird Barbie intervenes and takes Stereotypical Barbie to her place.

Barbie appears to unearth a revelation—acknowledging her lack of expertise in any field; she concedes she is neither a physician, nor lawyer, nor writer. It seems as though she takes a further stride towards humanization. However, the film suggests that the resolution of this crisis lies elsewhere. The narrative shifts dramatically following a moving speech, delivered by Gloria, who is linked to Barbie, on the challenges faced by women and the conflicting expectations imposed upon them. Not only the speech miraculously emancipates the Barbies present, it empowers Gloria herself.

This galvanizes Barbie; she proposes a plan to reclaim power, apparently leveraging the “feminine wisdom” Ruth imparted, as well as Sasha's views and Gloria's confidence. The ensorcelled Barbies must allure the Kens, earn their trust, incite jealousy, and while the Kens are embroiled in conflict, orchestrate elections to uphold the original constitution. Inequality persists, but Barbieland remains committed to law and democracy.

Emerging from her existential turmoil, Barbie transforms. No longer the care-free, idealized doll with inherent privileges, she has become a warrior fighting for power and possessions. Structurally, within the narrative's framework, we see an adversary, with Ken assuming the role of rival. Barbie embodies what Propp terms a *treacherous bride*—akin to the archetype of the *fair maiden* in folklore—forcibly wedded or abducted, subject to wielded authority (Propp, 1996, p. 298). Deprivation of property fulfills this function, eliciting a response from Barbie that mirrors centuries of women's reactions to oppression.

Barbie's plan hinges on deceptively simple yet highly effective techniques of male manipulation. She plays the damsel in distress, feigning helplessness and relying on a strong man's protective instincts—a man willing to do anything to rescue a beautiful woman in need. Frequently, the “savior,” inflated with a manufactured sense of omnipotence, pays the price later, but that is irrelevant. The victory is in the bag! “Distract them by appearing helpless and confused. (...) You have to make them believe (...) that they have the power. And when their guard is down, you take the power.” The ideals of female empowerment yield ground to age-old, feminine manipulative arts rooted in the deepest strata of culture.

The plan works flawlessly. The Barbies regain their independence and property; Kens' reforms are overturned. A defeated Ken weeps; the fairy-tale hero fails to conquer his princess.

Barbie, however, has already navigated the full spectrum of inequality. She ruled Barbieland and Ken, lost it all, and then reclaimed her power. She now comprehends the ephemeral nature of power and the precariousness of inequality; the dependent yearns to break free from captivity and seize authority themselves. Barbie releases Ken, explaining that he is not an extension of herself. In essence, this stands as her true accomplishment, and it could have been her pivotal metamorphosis had this been solely a story of power dynamics and dependence. But the narrative shifts, abandoning the theme of inequality and dependence to return to the contrast between the marionette and the human.⁷

Ruth's spirit appears in Barbieland, and in their conversation, Barbie chooses to become human, driven by a desire to generate ideas and create meaning. The theme of meanings and creativity surfaces for the first time, devoid of reliance on prior events, only to vanish just as quickly. In the human world, Barbie joyfully visits her gynecologist.

KEN'S ARC

Ken's journey is remarkably consistent, with no conflict between syntax and semantics. Initially conceived as a Barbie accessory—like her car, tennis racquet, or handbag—Ken emerges as a sentient, active character, arguably more human than Barbie herself. His choices spring from understandable emotions, shaped by both internal and external conflicts.

Ken's everyday life is bleak. Externally, he is trapped by his dependence on Barbie. He inhabits a world that satirizes an inverted patriarchy, where men traditionally led, solved crises, and saved the day, while women adorned their lives. In Barbieland, the Kens exist solely to embellish Barbies' world, devoid of possessions or professions. Yet, akin to many women in patriarchal societies, Ken craves not freedom or equality, but rather love, attention, and acknowledgment from Barbie.

Internally, Ken struggles with a lack of autonomy, self-worth, and imperception of self as a distinct individual, stemming from his symbiotic fusion with Barbie. Psychologically, at the outset of his odyssey, Ken is an infant—like a child

⁷ Another way to look at it: the film does not abandon, but simply resolves the themes of inequality and dependence: Ken is no longer Barbie's dependent, Gloria's depression no longer affects Barbie, and Gloria herself has gained confidence and reconciled with her daughter—*Editor's Note*.

inextricably bound to its mother in the early developmental stage. For him, Barbie's departure to the human world turns out a devastating loss, for he deems his very existence intertwined with hers. Ken's journey, therefore, becomes a coming-of-age story, from infancy through adolescent rebellion to full adulthood, mirroring a classic rite of passage.

Driven by his external conflict, Ken devises a straightforward Plan A: win Barbie's love and attention. As prescribed by both the monomyth's framework and the film's dramaturgy, midway through the story, Ken ventures alongside Barbie into a sacred realm—a *mystical cave*—where he must find a magical elixir. For him, this sacred space is the Real World, where he finds himself alone, sans Barbie for the first time. Though his cave is less visually striking than Barbie's, its functionality surpasses hers in substance; his enchanting universe is much closer to the real human experience.

Like Barbie, Ken discovers that the human world differs drastically from his doll-like existence; women do not rule. Chance encounters, acting as donors, impart crucial lessons addressing his inner conflict. He learns: 1) that he can be an active agent, deserving of respect like any other human being, and that men are not powerless appendages to women; and 2) that the human world demands skills and competence.

This state of initiation is a pivotal moment of choice, of acquiring sacred knowledge, a magical elixir, and clues meant to guide him in the right direction. But Ken is not ready. He only knows inequality, interpreting respect as a sign of superiority. He sees men in positions of power—men in business, on horseback, on banknotes—blind to the women equally engaged in the same pursuits, even when speaking with them. Identifying himself as part of the ruling male class, he attempts to claim a place in this world—whether through managing, performing an operation, or even assuming the role of a lifeguard. Yet, mere gender association proves insufficient; additional skills and proof of competence are imperative. He is asked for a diploma!

This seems like a clear indication of how the human world functions, yet Ken misses the point. Confronted with truth, he clings to his misconceptions, returning to Barbieland with a flawed understanding to build his own patriarchy, believing this will win Barbie's affection. In his perception, the powerless depend on the powerful. In his doll world, Ken succeeds; patriarchy is established, and the Barbies are no longer lawyers and pilots but mere beer-serving girls. Barbie is defeated, Ken triumphs, but happiness eludes him. He has taken Barbie's house, but gained no real recognition. Power, he discovers, does not yield love and acknowledgement. Ken shows Barbie his Mojo Dojo Casa House and asks, "How's that feel? It is not fun, is it?" At this moment, Ryan Gosling's pained expression

reveals that his character is actually the one who was dissatisfied. Ken clearly senses that his strategy is failing, that his newfound power is unsatisfying.⁸ Yet, he cannot let go, hiding behind two pairs of sunglasses, and announces a boys' night.

His subsequent failure is predictable. Choosing patriarchy, he enters a world of gender wars, where disenfranchised women have, over centuries, learned to manipulate men.

Ken's defeat triggers an existential crisis. He confronts the consequences of his failed plan, fully grasping the results of his misguided beliefs. He discovers that in a world where your existence depends on another, even if you subjugate them, you still lose. Patriarchy and gender wars breed no winners. Only then is Ken ready for transformation. He finally hears Barbie's message: they are not accessories to each other, but independent beings. This understanding earns him his freedom.

WHOSE ARC IS THE CORE OF THE NARRATIVE?

Let us summarize and answer: what is the essence of *Barbie*, what themes does it explore? Does it advocate for feminist, anti-feminist, or post-feminist values, or does it convey a completely different message? And who is the true protagonist?

Following typical morphology of a fairy tale and cinematic drama principles, the lead character is expected to confront and resolve the core issue that steers their journey, often not fully grasped at the outset.

Despite Barbie being billed as the main character and Ken as a supporting figure, the narrative fails to substantiate any of Barbie's transformations. How is her arc structured? The primary theme directing her trajectory is the involuntary metamorphosis into a human. While the doll-to-human transformation is a familiar trope, in a well-crafted narrative, even unexpected events resonate with the protagonist's internal struggles. However, the film neglects to highlight any internal conflicts within Barbie that could be linked to her idealized doll state.

⁸ Alternatively, Ken's emotional turmoil in this particular scene highlights a lifetime of suppressed pain, which he realizes for the first time. He even might feel it more acutely than Barbie feels her newfound vulnerability as someone else's disenfranchised and homeless attribute. His pain allows the audience to empathize with Barbie's situation. Structurally, this scene might be seen as a crucial revelation for Barbie rather than Ken's failure, adding depth to her character and making her more honest and human. As for Ken's true failure, it comes later, after their epic battle, when he realizes that Kens have forgotten to vote on the Constitution—*Editor's Note*.

Initially resistant to this transformation, as expected in the hero's journey structure, Barbie consciously embraces her desire to be human by the film's conclusion. According to the character arc principles, events in the story should logically bridge these points, catalyze the unfolding changes, and underscore the significance of this transformation. Audiences ought to witness why Barbie forsakes doll perfection—this shift should be illustrated not just through dialogue, but through events.⁹ The ending should reveal the essence of this transition, showcasing what distinguishes humans from dolls, beyond cellulite and bad breath.

In the film, however, Barbie's choices stem from her joy of experiencing a range of emotions (we see her sad and crying, and delighted by the children's laughter or the beauty of an elderly woman at a bus stop), as well as the desire to create meanings. But all these experiences are unearned,¹⁰ while the meaning-making is largely talked about, not demonstrated.

Simultaneously, the main plot revolves around gender inequality, a theme introduced early on but in a somewhat contradictory manner. Living in a world entrenched in a reversed patriarchy, Barbie aligns her mission with championing boundless opportunities for women. And then she discovers real-world patriarchy, where corporate boards are exclusively male-dominated, and women face conflicting expectations, as Gloria passionately professes. While not directly impacting Barbie, these epiphanies shape her behavior, serving as pivotal plot junctures.

The movie's emotional climax unfolds through the loss of power and possessions. Logically, one might expect Barbie to fight back, steering the narrative towards equality. However, her reevaluation veers towards not actual liberation but male manipulation with her appearance. "It's like I'm a woman already," says Barbie as she is being glammed up for Ken's seduction aiming to restore her power. Not long ago the embodiment of the doll ideal, beautiful and admired by Kens per se, now, in order to achieve the same effect, she feels compelled to apply "war-paint" and make an extra effort to look utterly irresistible. All of this hardly aligns with patriarchal deconstruction.¹¹

⁹ Barbie literally lives—as a human—all the major events that happen to her throughout the film. She breaks free from the "every day is the best day" mindset of her doll life, a concept highlighted by the slogan on her box ("She's having the best day!") and echoed in the film's opening party—*Editor's Note*.

¹⁰ And yet her experiences might actually be earned—for the same reason described in the previous footnote—*Editor's Note*.

¹¹ Another interpretation suggests that Barbie's words reflect her growing awareness of the decades of male injustice and oppression. This could be seen as her embracing feminism: "I already feel like a woman!" However, her reliance on feminine wiles instead of personal strength might be interpreted as a stereotypical behaviour—an idea the author is referring to. It contradicts the principles of feminism and body positivity, highlighting the complexities of gender identity and women's roles in society—*Editor's Note*.

Consequently, the heroine's journey to becoming human involves addressing gender issues, and in a rather archaic way. The connection between inequality and the decision to stay a doll or become human remains unclear.

The themes of attaining humanity and femininity smoothly converge in the final scenes, culminating in a visit to a gynecologist, reducing human essence to mere physical attributes like genitalia, which is a rather narrow definition of humanity. Therefore, the assertion that the film espouses feminist ideals appears somewhat exaggerated.

Let us look at Ken's character development. His actions are steered by his motives and aspirations, and the changes he undergoes stem from his misguided decisions. Ken emerges as a proactive figure, initiating events rather than reacting to them. Initially seeking Barbie's attention, he makes attempts to get it. He ventures into the human world to remain connected to her. This journey introduces him to new experiences, leading to the formulation of a flawed theory on achieving significance through gender-based norms. He acts on it and fails. He learns that inequality, even in power, offers no real benefit. He realizes that his plan was wrong, his position did not make Barbie love him or respect him more, but only increased his dependence on those forced to tolerate his power. This is why Ken's eventual independence feels earned and justified.

Ken's arc is well-structured and cohesive. Notably, since themes of inequality and dependency are integral parts of Ken's external and internal struggles, his narrative arc underpins the central segment of Barbie's journey, revolving around gender dynamics. Although Ken does not transition from the toy world to the human realm in the end, his humanity appears more convincing and genuine.

CONCLUSIONS

Our analysis reveals a sophisticated narrative structure in *Barbie*. Behind Barbie's surface-level central storyline there is the true structural foundation: Ken's arc. Barbie's arc serves as a decoration diverting our attention to the illusory nature of the narrative architecture. While technically adhering to cinematic syntax, its semantic essence does not quite align with its structure. Nevertheless, the film remains cohesive, appearing as a finished piece largely due to the semantic harmony of Ken's arc intersecting with Barbie's central arc.

Ken's arc supports Barbie's and thus forms the backbone of the film, seamlessly integrating the syntax of the hero's journey with its semantics. His actions

consistently address external challenges, with failures leading to confront and resolve his internal conflicts. Ken's conflict mirrors the rite of passage semantics, focusing on overcoming childish dependency on the motherly figure, represented by Barbie, and attaining autonomy.

Barbie's seemingly contradictory arc is no error but a deliberate artistic choice, creating duality of perception, while the overall integrity rests on the cohesiveness of Ken's narrative arc.

ВВЕДЕНИЕ

Фильм «Барби» (2023) Греты Гервиг, снятый по сценарию Гервиг и Ноа Баумбаха, оставляет противоречивое впечатление. Он пользуется огромным успехом у зрителей — это самый прибыльный фильм 2023 года, собравший более миллиарда долларов по всему миру, и о нем говорят как о значимом явлении популярной культуры. Одновременно его оценивают как расширенный рекламный ролик, хорошо выполняющий свою функцию коммерческого продвижения продукта. Ведь он повышает продажи игрушек, стимулирует индустрию корпорации «Mattel», но вместе с тем заставляет исследователей внимательно относиться к смысловому наполнению, содержательной составляющей экранных образов. Очевидно, это не реклама, а полноценное художественное высказывание, построенное, с одной стороны, по законам кинодраматургии, а с другой — содержащее в своей структуре выраженное противоречие, определяющее, как предполагается, и противоречие в восприятии фильма.

Критики понимают фильм как имеющий либо отчетливое феминистское (Houghton, Murray, O'Donoghue, 2024; de Castell, Jenson, 2024; La Porte, Cavusoglu, 2023; Yakali, 2024; Pratiwi, Angela, 2024; Shepherd, 2024), либо антифеминистское (Lubis, Eryani, & Solin, 2024; Myisha, Sabila, Maharani, Ramadhan, Kamalia, 2023; Temel, 2024; White, 2024; Gibson, Bridges, Wulff, 2023; Gibson, 2024; Johansson, 2024; Terry, 2024; Neis, 2024) послание. Действительно, в фильме показывают и обсуждают очень разные варианты гендерного неравенства. В некоторых случаях картину упрекают в гендерной предвзятости, недостаточном внимании к Кену, в деконструкции традиционных мужских идеалов (Yakali, 2024). Отмечается, что если Барби движется к полной личностной реализации как женщина, то Кен остается просто Кеном (Terry, 2024), и его успехи в личном росте гораздо скромнее.

Благодаря чему достигается такая двойственность в восприятии смысловых посылов фильмического высказывания? Почему одним он кажется феминистским, а другим — антифеминистским? Действительно ли образ Кена недостаточно раскрыт, и на его развитие никак не повлиял пройденный им путь и совершенные им на этом пути открытия?

Хотя множественность интерпретаций — это неотъемлемая черта произведения искусства, не позволяющая говорить о единственном подлинном смысле фильма, тем не менее сюжеты массового кино имеют свои законы, связывающие синтаксис и семантику, способ рассказа о персонаже и содержание рассказа. **Цель** статьи — выявить, опираясь на синтаксис, содержательную сторону киновысказывания, обнаруживающуюся при сравнении и раскрытии особенностей пути героев, разворачивающихся по различным траекториям и определяющим когнитивные противоречия в восприятии смысла.

СТРУКТУРА МИФА — ЛОГИКА КИНОДРАМАТУРГИИ

Неопределенность посыла, двойственность восприятия, множественность интерпретаций обычно свойственны авторскому кино, произведению искусства как таковому. Но «Барби» — это обычный продукт популярной культуры, сказка, ориентированная на массового зрителя и его ожидания, хотя и несущая определенные смыслы. Следовательно, способ анализа, язык описания, должен соответствовать законам драматургии игрового кино с учетом структуры волшебной сказки и мифа.

В большинстве случаев структура игрового кино, рассчитанного на кассовый успех, сегодня выстраивается с опорой на правила разворачивания киноповествования, описанные такими сценарными теоретиками, как А.Н. Митта (2008), К. Воглер (2017), Р. Макки (2008), Дж. Труби (2016), С. Филд (2016), К.М. Уэйланд (2020) и др. В основе этих правил лежат законы классической драматургии и труды В.Я. Проппа и Дж. Кэмпбелла. Последний выделил мономиф как единую структуру универсального, единого для всех культур мифа, отражающего, в свою очередь, структуру обряда инициации. Ядром мономифа, лежащим в основе мифопоэтики, является движение героя, подразумевающее обретение идентичности через три переходных состояния, «уединение — инициация — возвращение». По сути, мономиф — это и есть идентичность, формируемая в результате прохождения испытаний, возникающих на пути духовного становления. «Путь мифологического

приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение — инициация — возвращение, которую можно назвать центральным блоком мономиф» (Кэмпбелл, 1997, с. 37).

Близкая структура нарратива была выявлена Проппом на материале волшебной сказки, тоже опирающейся на обряд инициации, включающий в себя состояния переходности (исход, попадание в иной мир, временная смерть и возвращение в новом качестве) (Пропп, 1996).

Семантические единицы повествовательной структуры сказки, функции Проппа и мономиф Кэмпбелла стали для сценаристов важным ориентиром. Впоследствии Воглер, опираясь на Кэмпбелла, разработал пособие по сценарному мастерству, расширив его затем до полноценной книги (Воглер, 2017). В дальнейшем повествовательную составляющую структуры пути героя исследовали многие теоретики кинодраматургии, обращавшие внимание и на законы привлекательности сюжета для зрителя, на то, какое построение сюжета позволит удерживать внимание, и на психологическую достоверность истории (Vogler, 2017).

Идея о существовании закономерностей построения сценария стала популярной и легла в основу работ многих исследователей, которые при всем разнообразии количества выделяемых элементов и особенностей их содержания так или иначе опирались на концепцию об исходной связи кинонарратива со структурой сказок и содержанием мифов, представляющими путь героя в виде дугообразной конструкции, арки персонажа.

При существенных различиях, дополнениях и неизбежных модификациях структура пути героя сохранила близость со структурой мифа и сказки. Кэмпбелл разработал путешествие героя как притчу о трансформации человека, включающей в себя уход из предыдущей жизни, инициацию и возвращение.

Пропп и Кэмпбелл описывали структуру сказки и мифа, в основе которых лежали обряды и прежде всего обряд инициации, обеспечивающий правильный переход иницируемого в более высокий социальный статус, обретение новой идентичности. Этот обряд должен был проверить готовность решать сложные задачи, снабдив неопита необходимыми знаниями, приобщив к сакральным тайнам. Инициация тесно связана с темой смерти, т. к. сакральное знание можно было получить только в потустороннем мире, в загробном царстве. Переход в потусторонний мир символизировал смерть предыдущего состояния, предыдущей идентичности, к жизни возвращался уже другой человек, полноправный член общества, получивший место в привилегированной группе после прохождения испытания и усвоения сакральных знаний о мире.

Структура пути героя может состоять из разного количества этапов, их может быть три, пять, двенадцать, двадцать два, но любой вариант содержит выход героя из обыденного мира в направлении, заданном планом «А», — переломный пункт, когда герой должен что-то осознать или не осознать, изменение плана, схватку с противником/главное испытание, победу (если фильм с хорошим концом) и возвращение назад, к исходной точке в новом качестве.

Однако при близости законов развертывания повествования, описанных Проппом и Кэмпбеллом, с одной стороны, и теоретиками киноматюргии (Воглер, 2017; Труби, 2016; Макки, 2008), с другой, они рассматривают структуру сказки, мифа и киносценария с разных точек зрения. Для Проппа сказка — это элемент фольклора, сохраняющий структуру образа инициации («цикл инициации — древнейшая основа сказки» (Пропп, 1996, с. 353)), его семантику и рассказывающий о том, как герой, пройдя испытание в волшебном лесу, обретает новый статус, новую идентичность (Иван-дурак становится Иваном-царевичем, замарашка Машенька становится красавицей с сундуком богатств). Последовательность элементов рассказа, функций в терминологии Проппа, не очень здесь важна; значимее то, что герой, совершающий правильные действия, в финале преображается. Так или иначе, но элементы композиции волшебной сказки оказались привлекательным материалом для построения сценариев, а понимание того, как устроено фильмическое повествование, открыло дополнительные возможности для исследователей игрового кино (Bordwell, 1985).

Воглер, Труби, Макки и другие теоретики сценарного мастерства говорят о том, как сделать из мифа/сказки фильм, ставя акцент именно на последовательности событий, которые должны не только объяснять происходящие с героем перемены, но и сделать кино интересным, удерживающим внимание зрителей. Хотя изменения героя в результате испытания тоже входят в структуру пути, важным является прежде всего эмоциональная вовлеченность зрителя, его переживания от увиденного.

В ритуале и следующем за ним мифе иницируемый также изменялся, он получал сакральное знание извне, от высших сил и наставников. Но в игровом кино, пусть и реалистически воспроизводящем события, подобная трансформация не выглядела бы убедительно. Даже если, как в «Матрице» или «Областях тьмы», герой сразу получает волшебное средство, обеспечивающее сверхспособности, ему все равно необходимо потом проходить испытания. И требуется психологическое обоснование изменений. А согласно законам психологии, никакая новая информация не может кардинально изменить человека, если ему что-то просто рассказать или показать (Хайл-Эверс, Хайгл, Отт, Рюгер, 2001). Изменения возможны, только

если предыдущий образ себя, мира, предыдущие ценности и цели оказались несостоятельны после пережитого кризиса и встречи с новой действительностью, предъявляющей более сложные требования.

Согласно Э. Эриксону, жизненный цикл предполагает последовательное прохождение восьми стадий развития личности. Переход на каждую следующую стадию обеспечивается успешным формированием новообразований, позволяющих адаптироваться к запросам актуальной социальной реальности. Но само формирование становится возможным только за счет прохождения так называемого нормативного кризиса, возникающего потому, что человек, постепенно взрослея физиологически, на каждом этапе становления оказывается не готов к новым требованиям среды, изменяющимися на очередной возрастной стадии формирования идентичности (Эриксон, 1996).

Так и герой, действуя на основе предыдущего знания (образа себя, мира, ценностей, целей и желаний), должен потерпеть крах, зайти в тупик для того, чтобы восприятие новой информации (сказочного волшебного средства) было в принципе возможно, а изменение героя выглядело логично и обосновано. Герой должен встретиться лицом к лицу со своими внутренними демонами и завершить арку своего развития (Уэйланд, 2020, с. 56).

Однако при близости структуры фильма структуре мифа и сказки, стряются они чуть на разных основаниях.

Игровое кино — коммерческий продукт и должно нравиться зрителям. А значит, должно быть выстроено так, чтобы удерживать их внимание, и, что очень важно, происходящие с героями изменения должны быть психологически обоснованы.

За эмоциональную вовлеченность зрителей отвечает синтаксис высказывания (то, как рассказана история), а за понимание происходящего — семантика (то, что содержится в рассказе, что он в себе несет). И именно то, как будет организовано восприятие, какие элементы попадут в фокус внимания, и какой в результате будет выстроен гештальт, и будет определять в конечном итоге семантику фильма. Иногда независимо от замысла создателей или декларируемой идеи фильма слои синтаксиса и семантики в произведении далеко не гармонично дополняют друг друга, а взаимодействуют как конфликтующие структуры. Рассматривая природу мифа как лингвистическое образование, «лингвистический объект», К. Леви-Стросс анализировал мифемные группы как вертикально сочлененные сюжетные группы (Леви-Стросс, 1985, с. 183–207). Парадигмальный подход Леви-Стросса позволяет учитывать не столько развертывание одной, возможно, главной повествовательной линии, не единственный вариант истории, сколько сочетание разных сюжетных последовательностей даже внутри одного текста. Анализ

вертикально расположенных узлов композиции, когда сюжетные элементы повествования находятся один над другим, позволяет не только выявить конструктивные элементы единого целого высказывания, но и раскрыть через сопоставление разноразмерных образований их смысловое наполнение, так же как через анализ синтаксиса открывается глубина семантики.

Это значит, что анализировать происходящее с героями, фабулу истории нужно, учитывая и законы построения сказок, морфологию сказки, т. е. горизонтальную организацию развертывания киноповествования, и вертикальную структуру элементов композиции фильмического высказывания, соотнося их между собой.

В норме синтаксис (способ повествования) и семантика (содержание) должны быть согласованы. И именно анализ способа изложения, синтаксиса, открывает доступ к семантике. Именно анализ синтаксиса позволит видеть, куда идет герой, что с ним происходит и, в некоторых случаях, кто в фильме протагонист, т. е. герой — это тот, кто держит арку, чьи изменения сюжет и обосновывает.

АРКА ПЕРСОНАЖА — ДВИГАТЕЛЬ ИСТОРИИ!

Арка эволюции персонажа — вот что приводит в движение историю, повествовательную структуру фильма (Уэйланд, 2020, с. 51). Арка — это траектория движения героя, состоящая из его действий. Если герой изменяется в положительном направлении, арка имеет выгнутую форму, напоминая соответствующую архитектурную конструкцию с входящими в нее элементами.

Согласно структуре мифа (Кэмпбелл), морфологии волшебной сказки (Пропп) и канонической структуре драматургии игрового кино (Митта, Воглер, Труби, Макки и др.), история начинается в обычном мире, где герой сталкивается с недостатками, ущербной проблемой, заставляющей выйти из привычной среды и погрузиться в иной, волшебный мир. Цель путешествия — возместить ущерб, найти потерянное и вернуться к тому, что было. Центром пути является встреча с дарителем, устраивающим — часто жесткие — испытания, открывающие перед героем возможность разными способами получить волшебное средство, позволяющее герою измениться, победить врагов и достичь желаемого.

Однако в истории, выглядящей убедительной для зрителей, получение и принятие волшебного средства должно быть обосновано совершаемыми

героем ошибками, т. к. действовал он исходя из прежних неверных убеждений и не видя того, что в процессе испытаний открывается ему о себе самом.

Но и по Проппу, и по Кэмпбеллу ущерб никогда не случаен. В обряде инициации испытуемый отправляется в путь потому, что еще не готов к миру взрослых и готовность эту должен доказать.

В фильмах вставшая перед героем проблема определяется внутренними его проблемами, собственной его ущербностью. А значит, первоначальный план не может быть реализован, т. к. преодоление возникшей трудности при сохранении исходного состояния невозможно. Нужно качественное изменение личности, происходящее под воздействием новых условий, новой реальности.

Первоначальный план обязательно должен провалиться, герой — потерпеть временное поражение, чтобы получить возможность увидеть причины происшедшего в самом себе, измениться и только затем достичь победы и вернуться в свой мир обновленным (Воглер, Труби, Уэйланд, Макки). В хорошем сценарии, повествующем об изменении героя, герой в начале в чем-то себя обманывает; этот обман или заблуждение ему обходятся очень дорого (Труби). В определенной точке развития действия его ждет крах и следующая за ним «прогрессия усложнений» (Труби), когда прежняя схема пути ломается и идет не по заданной траектории, и сложности, вызванные конфликтом, нарастают от сцены к сцене.

Также в сказках и мифах, если герою суждено победить врага, вначале он всегда терпит поражение и только потом, осознав ошибки и собравшись с новыми силами, побеждает. Это временное поражение имеет двойную функцию. Оно показывает, что в исходном состоянии герой был слаб, и одновременно обеспечивает зрителю смену эмоций.

Но центром арки, «замковым» камнем, держащим на себе всю архитектурную конструкцию, является момент до поражения, т. е. ситуация, когда герой мог бы увидеть правильное направление движения, однако момент этот пропускает. Таковой, согласно Уэйланд, возникает, когда герой оказывается между истиной и ложью, и, хотя с истиной уже встретился, на сознательном уровне отказаться от первоначального заблуждения еще не готов. В результате герой оказывается в ловушке между двумя несовместимыми убеждениями (Уэйланд, 2023, с. 93), что и приводит к тому самому временному поражению.

В терминологии Труби — это «атака союзника», т. к. часто друг, союзник героя в середине фильма критикует героя или дает ему правильный совет, но герой его отвергает. Это может быть любой момент пропущенного

прозрения, когда герой игнорирует подсказки и продолжает путь к цели, поставленной еще в состоянии его прежней идентичности, к неминуемому поражению, только пережив которое он сможет измениться. Такое пропущенное прозрение может выполнять функцию краеугольного камня арки, момента, в котором появляется новое знание героя о себе и реальности, но отвергается во имя сохранения привычного.

Арка персонажа представляется несущей конструкцией, на ней держится история изменений героя, она не дает распасться повествовательной ткани, фокусируя внимание зрителя на герое, его приключениях и происходящих с ним во время движения к цели переменах под влиянием внешних сил или внутренних процессов.

АРКА БАРБИ: СИНТАКСИС В ОБОХ СЕМАТИКИ

Если ориентироваться на внешнюю канву сюжета, история Барби — это сказка о превращении куклы в человека¹. Каков же синтаксис этой истории, как она рассказывается?

Фильм начинается с обозначения темы гендерной эмансипации, появившаяся кукла Барби побудила девочек, играющих в дочки-матери, выбросить пупсов, заменить их куклами — прекрасными взрослыми женщинами. Теперь девочки могут видеть в куклах себя в будущем и играть не просто в мам, а в то, кем они могут стать — во врачей, летчиц, адвокатов, писательниц и пр. Так как Барби может стать кем угодно, это дает девочкам надежду, что они тоже могут, когда вырастут, стать кем захотят, а значит, реальная кукла Барби работает на преодоление гендерного неравенства. Кажется, что с самого начала в фильме утверждается феминистская идеология и что героиня, вступив в борьбу за гендерное равноправие, найдет способ преодолеть неравенство полов. Особенно это заметно, когда Барби попадает

¹ О роли кукол в системе культуры см.: Головачева, Р.М. (2003). Обрядовые куклы. Куклы-обереги. Калуга, 2003. Ковычева, Е.И. (2003). Кукла в диалоге культур. Ижевск: Изд. дом «Удмурт, унт». Лотман, Ю.М. (1992). Куклы в системе культуры // Лотман Ю.М. Избранные статьи: в 3 томах. Таллин: Александра. Т. 1. С. 377–380. Морозов, И.А. (2011). Феномен куклы в традиционной и современной культуре (Кросскультурное исследование идеологии антропоморфизма). М.: Индрик. Морозов, И.А. (2009). Феномен куклы и проблема двойничества (в контексте идеологии антропоморфизма) // Живая кукла: Сб. статей. М.: РГГУ. Постникова, Е.П. (1990). Игрушка как феномен эстетической культуры: Автореф. дис... канд. филос. наук. Свердловск. Элиаде, М. (1998). Азиатская алхимия, М.: Янус-К.

в штаб-квартиру компании «Маттел», где во власти представлены одни мужчины, которые видят в ней (лишь) куклу. Хотя далее, вернувшись в Барбиленд, героиня охотно использует в борьбе с кенами женские чары, что противоречит постулатам феминизма.



Рис. 1. Барби и зеркало. Кадр из фильма²

В обыденном мире Барбиленда барби занимают господствующее положение, они играют роли адвокатов, врачей и летчиц, демонстрируя безграничные возможности женщин. Кены составляют барби компанию и полностью от них зависят. В этом мире Барби идеальна. У нее идеальное пластиковое тело, ей неведома усталость, печаль, сомнения в себе, она всегда радостна. Привычное течение жизни внезапно образом прерывается, когда Барби вдруг ощущает ущерб, ей в голову внезапно приходят мысли о смерти, а тело начинает терять свое совершенство. Барби ощущает эти изменения как катастрофические. Согласно теории Макки, изменение внешних условий, при которых стандартное поведение перестает действовать, может стать основой конфликта, т. е. завязкой сюжета. Именно это и происходит в фильме — «спутывание» мироощущений куклы и ее владелицы. Однако, по мнению Труби, в «хорошем сценарии» ущерб должен быть результатом некоего изъяна самого героя. В данном фильме же ущерб от действий Барби не зависит.

Семантика ущерба состоит в обозначении направления движения, то, куда стремится герой, его ценностей и целей. Для Барби это стремление вернуть телесное совершенство, сохранить неизменность облика и переживаний постоянного счастья. Но самое главное — страх конечности жизни, разрушения тела, старения должен выступать в качестве задающего

² Источник изображения: URL: <https://people.com/movies/barbie-movie-set-pictures/> (26.09.2024).

направление пути начала, определяющего и конечную точку движения, и логику смысла поступков субъекта. Другое дело, что современный Гильгамеш масскульта, направляясь за цветком бессмертия, лишь декларативно приходит к идее принятия собственной смертности, лишь на словах утверждает стремление к творческому созиданию как продолжению себя в бесконечности. В реальности же решает проблему конечности бытия в бесконечности родовой жизни, в физическом размножении, о чем красноречиво говорит финальная сцена фильма.



Рис. 2. Барби сомневается. Кадр из фильма³

Чтобы узнать, как вернуть все назад, героиня отправляется за советом к Странной Барби, выполняющей функцию пропповского посредника. Та действительно является посредником, принадлежа двум мирам одновременно. Она кукла барби, но лишена ее атрибутов — она не совершенна. И, возможно, поэтому много знает и понимает. Она знает, как устроена реальность, что произошло с Барби и что нужно делать, чтобы вернуть прежнее состояние. Тут Барби узнает, что она — это проекция своей хозяйки (кто эта владелица, еще не знает), а грусть и сомнения той как-то связаны с самой Барби. Таким образом, переход Барби из кукольного мира в человеческий, по сути, уже начался без ведома и усилий самой Барби.

Как даритель, Странная Барби вручает Барби биркенштоки вместо туфель на каблуках, предлагая отказаться от красивой формы ради

³ Источник изображения: URL: <https://daily.afisha.ru/news/78450-v-prodazhe-poyavilsya-parfym-barbie-s-cvetочно-fruktovy-m-aromatom/> (05.02.2025).

«содержания», возможности измениться и «узнать тайны вселенной». (Вероятно, мы можем ожидать приобщения к этим тайнам? И того, что в финале эти тайны мы узнаем тоже?)

В результате план «А» сформирован — Барби нужно пойти в мир людей, найти свою владелицу, распутать произошедшее смешение и, таким образом, вернуться в исходное состояние. Вопрос о том, чтобы перестать быть проекцией играющего с куклой человека, не поднимается.

Согласно Труби, здесь должен бы появиться враг или соперник, мотивированный той же целью, что и у героя, но мы пока его не видим. Вопрос с врагом в фильме остается открытым.



Рис. 3. Нестандартная Барби. Кадр из фильма⁴

ВОЛШЕБНОЕ ЦАРСТВО

Барби покидает свой привычный мир и вместе с Кеном перемещается в как бы реальный, но на самом деле не очень реальный, мир. «Переход порога является формой самоуничтожения» (Кэмпбелл, 1997, с. 56): Барби как кукла умерла и дальнейший ее путь должен пролегать к перерождению, но его нужно заслужить, пройдя через многочисленные испытания. Мир людей — это такой своеобразный «волшебный лес», место, где герой должен встретиться с потусторонними силами, узнать что-то о себе, что-то предназначенное именно для него. Действительно, Барби и Кен оказываются в разных пространствах и видят разное.

⁴ Источник изображения: URL: <https://dzen.ru/a/ZMfyYOPjkwTA2qLV> (24.08.2024).

Барби узнает, что она не вдохновляет людей, что она не идеал, а предмет сексистских шуток, а позже выясняет, что в мире людей нужны деньги. Первое послание она усваивает, а второе — пропускает.

С помощью той же волшебной силы, положившей начала изменений ее тела, Барби находит свою владелицу — девочку-подростка Сашу, которой, как оказывается, куклы уже давно неинтересны; более того, она рассматривает Барби как олицетворение «сексуализированного капитализма», прививающего женщинам чувство неполноценности. Получается, что волшебный мир продолжает начатое в обыденном разрушение совершенства Барби, дополнив изменения тела крушением образа себя. Нарциссическое идеальное «Я» утрачивает свою целостность при столкновении с условной реальностью.

При этом задача распутать узел — то, за чем она отправилась в путешествие, — остается нерешенной, хотя и не по вине Барби. План «А» не то чтобы провалился, но к его реализации Барби даже не приступала, кажется, забыв.

Здесь можно видеть отступление от семантики мифа и сказки. Попав в волшебное пространство, герой должен столкнуться с первыми испытаниями. «Наиболее важная функция этого периода привыкания к особенному миру — испытание» (Воглер, 2017, с. 278). Но Барби ни с какими испытаниями не сталкивается, хотя продолжает непроизвольно меняться.

Далее «стражники-привратники» доставляют Барби в «чрево матери», в главное здание корпорации «Маттел», к своим создателям.

В сказке этому соответствует пещера, избушка Бабы Яги, некое сакральное место. Согласно структуре волшебной сказки, фигура иницирующего, обитающей в избушке на курьих ножках Бабы Яги, может быть как дающей что-то важное, так и злой, стремящейся героя (героиню) съесть. Независимо от этого Яга — обитатель мира мертвых, персонаж потусторонний, обладающий сакральным знанием. По Кэмпбеллу — это территория встречи с иницирующим отцом, до смерти пугающим ребенка, но и награждающим статусом. Композиционно — это центр пути героя, в сказке — это место, где ему подлежит пройти испытание, пережить кризис, умереть и воскреснуть. Если переводить на язык инициации, он должен умереть в одном статусе и воскреснуть в другом. Это волшебное место, в котором герой должен получить волшебное оружие, приобщиться к тайному знанию и пр., что должно помочь ему в главной схватке. Согласно Уэйланд — это момент, когда герою надлежит узнать истину, однако он еще продолжает держаться за ложь, жить прошлыми целями и ценностями, применять

старые навыки. В любом случае здесь протагонист должен узнать что-то важное, что потом будет использовано для его победы и преобразования.

Внешне все это в фильме присутствует, правила разворачивания киноповествования соблюдены, все синтаксические конструкции кинематографического высказывания на месте. Есть башня штаб-квартиры «Маттелл», есть важные властные фигуры. Но на уровне семантики никакой ясности нет. В башне снова появляется тема гендерного неравенства, там Барби вначале встречается с советом директоров «Маттелл» и обнаруживает, что всем руководят не женщины, как в Барбиленде, а мужчины. К разрушению иллюзий о собственном месте в мире добавляется разрушение иллюзий о месте женщин в мире вообще.

Директор предлагает Барби реализовать план «А» — закрыть портал и вернуться назад в игрушечный мир с идеальным телом. Он, вероятно, выполняет функцию злой Яги, пытающейся отправить Иванушку в печь, шамана, который хочет затащить героя в смерть. В качестве печи, места смерти, здесь выступает реализация плана «А», портал в прежний мир. Она отказывается от плана «А», не садится на лопату Яги и сбегает.

По структуре это было испытание, которое героиня должна пройти. Отказ снова стать совершенной куклой логичным не выглядит, ибо никаких других целей пока не обозначено. Вероятно, он связан с продолжающимися изменениями, с постепенным очеловечиванием Барби, появлением у нее спектра человеческих чувств. Но это не заслуга Барби: сама она ничего для этого не делала.

Далее Барби встречается с духом своей создательницы Рут Хэндлер, обитающей на кухне. Функционально это встреча с проводником из загробного мира, который должен снабдить героя волшебным средством для главной битвы. Рут сообщает Барби, что лучше думается за кухонным столом, а женщины в «Маттелл» делают что-то гораздо большее, чем работа. Всё. Так как это важный элемент структуры, стоит на нем остановиться подробнее.

Начало фильма ставит фокус на двух темах, не очень связанных друг с другом: о месте женщины в обществе/гендерном неравенстве и о нежелании Барби становиться человеком.

Желание остановить очеловечивание составляет план «А». Но то, что Барби узнает в башне, то, что сообщает ей Рут, никак не связано с темой противопоставления кукольного и человеческого, — например, с ценностью быть человеком. Но зато Барби узнает что-то про положение женщин в мире. И это знание соответствует традиционным гендерным стереотипам патриархального общества, согласно которым «женщине место на кухне,

но оттуда она правит миром», что можно считать парафразом житейской мудрости, согласно которой «муж голова, а жена шея» и пр.

Вооружившись этим знанием, Барби спасается от директоров, желающих вернуть ее в Барбиленд. У дверей «Маттел» ее встречают Саша и ее мама Глория, они помогают героине спастись от преследователей. Попутно выясняется, что Барби является проекцией не уверенной в себе Саши с ее феминистским взглядом на мир, а Глории, уставшей от ежедневной рутины и, видимо, переживающей из-за собственного целлюлита. (Визуально это отображается в сцене первой встречи Барби с Глорией на выходе из «Маттел»: крупные планы одной и другой, явная ситуация узнавания как будто бы старого друга.) Вместе они и отправляются в тот самый Барбиленд, где, по структуре, должна развернуться главная схватка. Казалось бы, зачем уклоняться от доставки в свой мир в коробке, если тут же затевается возвращение в Барбиленд?⁵ Возможно, в том числе и затем, чтобы привести в Барбиленд Глорию для ее последующей пламенной речи — одного из ключевых моментов сюжета.

⁵ На поверхностном слое повествования на отказ Барби вернуться в Барбиленд через портал-коробку могла повлиять идея о ее переплетенности с владелицей. Убедя героиню совершить путешествие в реальный мир, Странная Барби предостерегла ее, что если не исправить спутанность, то уродливое станет уродливее, а странное — страннее. Желание найти хозяйку и устранить причину спутанности вполне могло стать для куклы поводом не покидать мир людей раньше времени.

Также из сцены в головном офисе «Маттел» явствует, что целиком мужское правление заинтересовано не столько в решении проблемы самой Барби, сколько в решении своей проблемы — бегства Барби из Барбиленда. Героиня тоже могла это почувствовать. Поэтому, несмотря на то, что она и сама хотела вернуть все к исходному состоянию, та форма, в которой это было предложено директором, было не в ее интересах.

Помимо вышесказанного, заслуживает внимания одна из фраз теряющего терпение директора «Маттел» — «Get in the box, you Jezebel!». Из-за особенностей процесса переозвучивания фраза была переведена на русский язык как: «Залезай в коробку, чертовка!» — потеряв заметную часть своего скрытого смысла.

Во-первых, в английском языке существует выражение «thinking outside the box», дословно означающее «думать вне квадрата/коробки», иными словами — «мыслить нетривиально, нестандартно». В переносном смысле команду «get in the box» можно истолковать как приказ перестать мыслить свободно и вернуться к шаблонному мировоззрению.

Во-вторых, обращение «Jezebel» также является отсылкой. Это англоязычная версия имени «Иезавель» — в Ветхом Завете так звали жену израильского царя Ахава, известную своим сильным характером, манипуляциями и противостоянием пророкам иудейского бога Яхве. В культуре Иезавель ассоциируется с образом женщины, которая бросает вызов традиционным ролям и нормам, что делает ее символом как негативных, так и позитивных аспектов женской силы. Кроме того, существует американский веб-сайт jezebel.com — это онлайн-журнал Jezebel, освещающий темы, связанные с женскими правами, культурой, политикой и развлечениями.

Таким образом, можно предположить, что подразумеваемая в оригинале фраза директора «Маттел» могла бы быть переведена примерно так: «Завязывая со своим свободомыслием, феминистка этакая!» (прим. ред.).



Рис. 4. Кен и Барби. Кадр из фильма⁶

Вернувшись, Барби обнаруживает, что Кен устроил там патриархат, захватил власть и отнял дом, в общем — перевернул мир. Теперь не кены атрибуты барби, а барби — атрибуты кенов. Вот тут Барби переживает настоящий экзистенциальный кризис. Она действительно почти умирает, ложится на газон и отказывается что-то делать, пока Странная Барби не уведет ее к себе.

Кажется, что Барби открывается истина — она признает, что ничего на самом деле не умеет, что она не врач, не адвокат и не писательница. Барби вроде бы делает еще один шаг по пути к очеловечиванию. Но по фильму преодоление кризиса состоит в ином. Перелом происходит после того, как связанная с Барби Глория произносит прочувствованную речь о сложности положения женщин и противоречивых требованиях, которые к ним предъявляют, что не только волшебным образом расколдовывает находящихся там барби, но и придает внутреннюю силу самой Глории.

Тут уже и Барби приходит в себя и сама предлагает средство вернуть власть, видимо, используя «женскую мудрость», данную Рут, взгляды Саши и уверенность Глории. Расколдованные барби должны соблазнить кенов, втереться к ним в доверие, затем вызвать ревность и пока кены будут драться, провести выборы и сохранить прежнюю конституцию. Неравенство — неравенством, но в Барбиленде правят закон и демократия.

После пережитого экзистенциального кризиса Барби меняется. Она уже не радостная идеальная кукла с полагающимися ей благами, воспринимаемыми как неотъемлемые атрибуты, а воин, вступающий в бой за власть

⁶ Источник изображения: URL: <https://www.kino-teatr.ru/blog/y2023/7-23/1841/foto/41508/> (28.10.2024).

и собственность. Вероятно, тут в структуре повествования появляется враг, соперник, роль которого достается Кену. А Барби становится тем, кого Пропп называет «коварной невестой» — по сказке такой является «красная девица», насильственно выданная замуж или украденная, в отношении которой применили власть (Пропп, 1996, с. 298). Лишение имущества вполне эту функцию выполняет, и Барби реагирует именно так, как испокон веков женщины реагировали на неравенство.

Предложенный Барби план основан на простейших, но очень эффективных техниках манипуляции мужчинами. Очаровательная дама притворяется беспомощной, нуждающейся в защите и покровительстве сильного мужчины, готового на все, чтобы помочь попавшей в беду красавице. Чаще всего спасителю с внушенной иллюзией всемогущества после такого рода трюков достается по первое число, но это уже не важно. Дело сделано! «Притворись, что ты без них ничего не можешь, пусть думают, что они контролируют все. Как только они утратят бдительность, мы возьмем контроль себе». Идеи женской эмансипации заменяются приемами традиционных женских манипуляций из архаических пластов культуры.

План удался, к Барби вернулись независимость и имущество, все нововведения кенов отменены. Поверженный Кен плачет. Волшебный герой не справился с задачей, не покорила царевну.

Но Барби уже прошла все формы неравенства. Она владела Барбилендом и Кеном, потом лишилась власти и затем вновь вернула ее. Теперь она знает, что власть иллюзорна, неравенство неустойчиво, тот, кто зависим, мечтает вырваться из плена и сам захватить власть. Барби отпускает Кена, объяснив ему, что он — не ее атрибут. По сути, это единственное ее реальное достижение и могло бы стать главным преобразованием, если бы это была история о власти и зависимости. Однако линия неравенства и зависимости на этом обрывается, и снова появляется тема противопоставления кукольного и человеческого⁷.

В Барбиленде появляется дух Рут, и в разговоре с ней Барби выбирает быть человеком, т. е. хочет придумывать идеи и создавать смыслы. Тема смыслов и творчества всплывает впервые, она не опирается на предыдущие события. Но, появившись, эта тема снова пропадает. В человеческом мире Барби радостно идет к гинекологу.

⁷ Фактически линии неравенства и зависимости обрываются, потому что в рамках фильма они закрыты: Кен перестал быть зависим от Барби, на Барби не влияет подавленность Глории, да и сама Глория больше не подавлена — она обрела уверенность и наладила отношения с дочерью-подростком (прим. ред.).

АРКА КЕНА

Путь Кена выглядит более последовательно, синтаксис и семантика в нем не противоречат друг другу. Кен был создан как атрибут Барби, такой же, как машина, ракетка и сумочка. Но в фильме это чувствующий и действующий персонаж, он изначально больше похож на человека, чем Барби. Его действия мотивированы понятными чувствами, а чувства определяются его внешними и внутренними проблемами.

Обыденный мир Кена печален. Его внешняя проблема связана с зависимостью от Барби. Он живет в мире, карикатурно воспроизводящем перевернутый патриархат, в котором мужчины действовали, решали проблемы, спасали мир, а женщины украшали их жизнь. В Барбиленде кены украшают жизнь барби, не имеют ничего своего, ни имущества, ни профессии. Но, как и многие женщины в мире патриархата, Кен не хочет свободы и равенства, он хочет любви, внимания и признания со стороны Барби.

А внутренней проблемой Кена является отсутствие самостоятельности, восприятия себя отдельной личностью, полное отсутствие ощущения собственной ценности. Эта проблема определяется его симбиотическим слиянием с Барби. Психологически, Кен в начале пути — младенец. На ранних стадиях развития ребенок воспринимает себя и маму как неразрывное целое, и когда Барби отправляется в человеческий мир, это становится для Кена ущербом, потерей, ведь без Барби он просто не может существовать. И в фильме Кену предстоит пройти путь взросления, от младенческого состояния через подростковый бунт к взрослости. Все как в каноническом обряде инициации.

Руководствуясь внешней проблемой, Кен выстраивает простой и понятный план «А» — завоевать внимание и любовь Барби. Как полагается и по структуре мономифа, и по структуре драматургии фильма, примерно в середине истории Кен, следуя за Барби, попадает в сакральное место, в волшебную пещеру, где должен получить волшебное средство. В истории Кена роль сакрального места выполняет реальный мир, в котором он впервые оказывается один, без Барби. Его пещера не столь выразительна внешне, как в случае Барби, но по содержанию гораздо функциональнее. И его волшебный мир ближе к реальному человеческому миру.

Как и Барби, Кен обнаруживает, что реальный мир совсем не похож на привычную кукольную реальность: там нет господства женщин. От случайных встречных, играющих роль дарителей, Кен узнает важные вещи, имеющие прямое отношение к его внутренней проблеме. Он открывает, 1) что может быть субъектом действия, что к нему могут относиться с уважением,

как и ко всем людям, и что мужчины — не бесправные атрибуты женщин и, 2) что в человеческом мире нужно что-то уметь.

Это состояние иницируемого — момент выбора, момент получения сакрального знания, волшебного средства, подсказок, призванных подтолкнуть его в правильном направлении. Но герой еще не готов. Кен знает только мир неравенства, и оказанное уважение прочитывает как знак превосходства. Он видит мужчин, занимающихся делами, мужчин на лошадях, мужские портреты на банкнотах, не замечая занимающихся делами женщин, даже разговаривая с ними. Осознав себя принадлежащим к классу властвующих мужчин, он пытается на этом основании занять какое-то место в мире — чем-то поруководить, сделать операцию или хотя бы стать спасателем на пляже. Однако половой принадлежности для этого оказывается недостаточно, нужно еще что-то уметь и иметь подтверждение своей компетентности. У него спрашивают диплом!

Вроде вот оно, указание на то, как устроен человеческий мир. Но эти подсказки он пропускает. Столкнувшись с истиной, Кен продолжает держаться за ложные убеждения и отправляется в Барбиленд с ложными знаниями строить правильный патриархат, рассчитывая таким образом покорить Барби. Ведь по его опыту, не имеющий прав зависит от того, кто власть имеет!

В кукольном мире Кену все удастся, патриархат построен, барби уже не адвокаты и летчики, а просто девушки, подающие пиво. Вернувшаяся Барби повержена, Кен торжествует победу, но радость и счастье не наступают. Да, он отобрал у Барби дом, но признания на этом основании не получил. Оказывается, власть не обеспечивает любви и признания. Страдающий взгляд Райана Гослинга в сцене, когда он объясняет Барби, что это теперь его мачо-дача-хата-хаус и спрашивает: «Как тебе, не очень приятно?», показывает, что «не очень» именно ему. Кен явно понимает, что делает что-то не то, что выбранная стратегия не ведет к успеху, что полученная власть — это не то, что ему нужно⁸. Но отказаться не может и, надев аж две пары черных очков, скрываясь от правды, объявляет о мальчишнике!

⁸ Здесь может быть и другое объяснение: в этом моменте Кен явственно проживает и, возможно, впервые сам осознает ту боль, которая зрела в нем буквально всю жизнь — причем чувствует это гораздо сильнее, чем Барби, только что попавшая в положение чужого-то бесправного и даже бездомного атрибута. Через его боль зритель понимает, в том числе, и нынешнее незавидное положение Барби. Структурно эта сцена может рассматриваться не как неудача Кена, а одно из важных откровений для Барби, делающее ее честнее и человечнее. Кен в этот момент несчастен, но еще далек от осознания провала. А этапом провала Кена можно, скорее, назвать сцену, когда после эпичной битвы кены вдруг вспоминают, что забыли про голосование по Конституции (прим. ред.).

А затем ожидаемо терпит поражение. Выбрав мир патриархата, он оказывается в мире гендерных войн, где лишённые прав женщины за много веков нашли способ управлять мужчинами.

После поражения уже Кен переживает экзистенциальный кризис. Он столкнулся с последствиями неудачного плана, полностью ощутив результаты ложных убеждений. Он обнаружил, что в мире, в котором твоё существование зависит от другого, даже если ты его поработил, всё равно проигрываешь. В мире патриархата и гендерных войн не может быть победителей. Только после этого Кен оказывается готов к преображению. Он способен слышать слова Барби о том, что они — не атрибуты друг друга, что они отдельные существа. И затем герой заслуженно обретает свободу.

Чья арка является несущей?

Попробуем подвести итог и ответить на вопрос — о чём этот фильм, что он содержит, декларирует ли он ценности феминизма, антифеминизма, постфеминизма, либо его посыл совершенно иного свойства? И кто, в конце концов, главный герой фильма?

Согласно морфологии сказки и по законам драматургии герой, пройдя путь, должен решить главную проблему, определяющую направление движения, и в начале пути не вполне осознаваемую.

Хотя Барби заявлена как главная героиня, а Кен — как второстепенный персонаж, события фильма никак не обуславливают изменения, происходящие с Барби. Как выстроена её арка? Исходной темой, задающей направление движения, становится произвольное превращение в человека. Превращение куклы в человека весьма распространённый сюжет, но в хорошо построенном сценарии даже внезапные происшествия имеют связь с внутренними проблемами героя. В фильме же никакие внутренние проблемы Барби, которые могли бы быть связаны с её идеальным кукольным состоянием, не обозначены.

Вначале она, в полном соответствии со структурой пути героя, такой трансформации сопротивляется, а в финале, как это и полагается по драматургии, уже сознательно заявляет о желании быть человеком. По логике построения арки героя, события фильма должны как-то соединять эти точки, обуславливать происходящие изменения и раскрывать ценность

очеловечивания. Зрители должны видеть, что именно заставило Барби отказаться от кукольного совершенства, и это должны быть не слова, а случившиеся с героем события⁹. Ну и в финале мы должны увидеть, в чем такой переход заключается, чем, кроме наличия целлюлита и запаха изо рта, люди отличаются от кукол.

В фильме же выбор обусловлен радостью переживания Барби разных чувств (мы видим, как Барби печалится и плачет, радуется смеху детей и красоте старушки на остановке) и желаемой способностью создавать смыслы. Но переживания достаются ей просто так¹⁰, а про создание смыслов только говорится.

Вместе с тем основные события, происходящие с героиней, связаны с темой гендерного неравенства. Эта тема также заявлена в самом начале, но достаточно противоречиво. Барби, живя в мире вывернутого патриархата, связывает свою миссию с утверждением безграничных возможностей женщин. А дальше она узнает, что у людей царит настоящий патриархат — в совете директоров только мужчины, а к женщинам, как говорит Глория, предъявляют противоречивые требования. Напрямую это Барби не затрагивает, но на ее поведение влияют именно эти открытия, становясь поворотными точками сюжета.

Эмоциональной кульминацией фильма является лишение власти и имущества. По логике она должна была бы что-то делать для борьбы с неравенством, менять ситуацию в сторону равноправия. Но переосмысление идет не в сторону реальной эмансипации, а в сторону манипуляции с помощью внешности. «Я чувствую себя женщиной. Так вот каково это!» — говорит Барби, когда во имя восстановления власти ее красят и причесывают для предстоящего соблазнения Кена. Еще недавно воплощение кукольного идеала, имевшая и красоту, и восхищение кенов по умолчанию, сегодня ради достижения того же эффекта она вынуждена наносить боевую раскраску и особенно стараться выглядеть неотразимо¹¹. Как-то не похоже на разрушение патриархата.

⁹ Все основные события с Барби именно происходят, она проживает их — как человек. Героиня буквально выходит из кукольной парадигмы «каждый день — лучший», в рамках которой провела всю жизнь до этого; на коробке Стереотипной Барби в начале фильма мы видим слоган: «She's having the best day!» — «У нее [сегодня] лучший день!». Об этом же барби говорят на вечеринке в начале фильма: что этот день — лучший, как и вчера, и позавчера, и завтра, и всегда (прим. ред.).

¹⁰ И все же может быть, что не просто так, а по той же причине, что в предыдущем примере (прим. ред.).

¹¹ Вероятно и иное объяснение данной фразы. Реакцию героини можно интерпретировать как постепенное осознание несправедливости и угнетения со стороны мужчин и осознанное присоединение к движению за права женщин: «Я уже чувствую себя

Таким образом, движение героини к обретению статуса человека пролегает через решение межгендерных проблем, причем наиболее архаичным способом. Какое отношение неравенство имеет к вопросу о том, оставаться куклой или стать человеком, не раскрывается.

Но темы обретения человечности и женского гендера в финале плавно соединяются, и в качестве основного атрибута человека как генератора смыслов нам демонстрируют визит к гинекологу, сведя статус человека к наличию гениталий. Маловато для человека! Так что утверждение о том, что фильм несет феминистские идеи, явно выглядит несколько преувеличенным.

Посмотрим, как устроена арка Кена. Его действия определяются его мотивами и целями, а происходящие с ним изменения являются результатом его ошибочного выбора. Кен проявляет себя как активное действующее лицо, с ним события не случаются, он их инициирует. В начале фильма он хочет внимания Барби, что-то пытается делать, чтобы это внимание завоевать. В мир людей он попадает потому, что не хочет оставаться без Барби. Там он получает новый опыт, выстраивает ложную теорию того, как можно обрести значимость (на основе гендерной принадлежности), реализует ее и закономерно терпит поражение, понимает, что неравенство даже на позиции власти на самом деле не приносит особых выгод, что план «А» был ошибкой, Барби не начинает его любить и уважать, что власть погружает в еще большую зависимость от того, кто вынужден эту власть терпеть. И последующее обретение им независимости и самодостаточности в финале выглядит вполне выстраданным и обоснованным.

Арка Кена не провисает в воздухе, все ее элементы прочно связаны друг с другом. Более того, т. к. темы неравенства и зависимости — это внешняя и внутренние темы Кена, получается, что вся центральная часть пути Барби, связанная с топосом гендерного противостояния, держится именно на арке Кена. И хотя в итоге Кену не предоставляется возможность перейти из мира игрушек в мир людей, человечности Кена верится больше.

женщиной!». При этом сама готовность Барби использовать женские чары вместо опоры на личные качества может восприниматься как шаблонное женское поведение, о чем и говорит автор. Это противоречит принципам феминизма и боди-позитивизма, подчеркивая сложность и многогранность вопросов гендерной идентичности и роли женщин в обществе (прим. ред.).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенный анализ позволяет говорить, что устройство фильма нетривиально — за внешней аркой Барби есть реальная несущая арка Кена.

Арка героини в «Барби» выполняет декоративную функцию, отвлекает внимание зрителя на имеющую иллюзорную природу конструкцию в общей архитектуре киноповествования. Хотя построена она с соблюдением синтаксиса кинодраматургии, семантическое наполнение с синтаксисом не совпадает. Однако фильм не разваливается; он смотрится как завершенное произведение во многом за счет семантического единства арки Кена, пересекающейся с центральной частью арки Барби.

Несущей конструкцией, удерживающей арку Барби, является арка Кена, где синтаксис пути героя совпадает с семантикой, совершаемые действия во всех случаях связаны с попыткой решить внешнюю проблему, неудача с которой приводит героя к возможности понять внутреннюю. Последняя у Кена соответствует семантике обряда инициации и состоит в преодолении детской зависимости от материнской фигуры, функцию которой выполняет фигура Барби, и обретению самостоятельности.

Таким образом, можно сказать, что противоречивость арки Барби — это не ошибка, но художественный прием, обеспечивающий двойственность восприятия, а целостность художественного высказывания достигается за счет целостности арки Кена.

REFERENCES

1. Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press.
2. Campbell, J. (1997). *Geroy s tysyach'yu litsami* [The hero with a thousand faces]. Kyiv: Sofia. (In Russ.)
3. de Castell, S., & Jenson, J. (2024). Up-cycling Barbie: “Bad feminism” for mixed-up times. *International Conference on Gender Research*, 7 (1), 116–124. <https://doi.org/10.34190/icgr.7.1.2105>
4. Erikson, E.H. (1996). *Identichnost': Yunost' i krizis* [Identity: Youth and crisis]. Moscow: Progress. (In Russ.)
5. Field, S. (2016). *Kinostsenariy: Osnovy napisaniya* [Screenplay: The foundations of screenwriting] (A. Kononov & E. Kruchina, Trans.). Moscow: Eksmo. (In Russ.)

6. Gibson, C. (2024). Theology Gone Pink: A Consideration of Greta Gerwig's Barbie. *Religion and the Arts*, 28 (3), 351–356. <https://doi.org/10.1163/15685292-02803005>
7. Gibson, S., Bridges, D., & Wulff, E. (2023). Is the Barbie movie a feminist triumph or flop? Three gender studies academics have their say. *Women's Agenda*. Retrieved May 10, 2024, from <https://womensagenda.com.au/latest/soapbox/is-the-barbie-movie-a-feminist-triumph-or-flop-three-gender-studies-academics-have-their-say/>
8. Heigl-Evers, A., Heigl, F., Ott, J., & Rüger, U. (2000). *Bazisnoe rukovodstvo po psikhoterapii* [Basic handbook of psychotherapy] (T. Belledir, Trans.). Saint Petersburg: East European Institute of Psychoanalysis: Rech. (In Russ.)
9. Houghton, R., Murray, C.R.G., & O'Donoghue, A. (2024). Kenstituent power: An exploration of feminist constitutional change in Greta Gerwig's Barbie. *Feminist Theory*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4714697>
10. Johansson, K. (2024, April 15). *Greta Gerwig's Barbie: A study of how political culture wars influence reception in the mainstream* [Bachelor's thesis]. Retrieved May 10, 2024, from <https://hdl.handle.net/2077/80721>
11. la Porte, A., & Cavusoglu, L. (2023). Faux feminism in a capitalistic fever dream: A review of Greta Gerwig's Barbie. *Markets, Globalization & Development Review*, 8 (2), Article 6. Retrieved May 10, 2024, from <https://digitalcommons.uri.edu/mgdr/vol8/iss2/6/>
12. Lévi-Strauss, C. (1985). *Strukturnaya antropologiya* [Structural anthropology]. Moscow: Nauka. (In Russ.)
13. Lubis, A.P., A.P. Eryani, & S. Solin (2024). Exploring masculinities in Barbie (2023) directed by Greta Gerwig. *Lililacs Journal: English Literature, Language, and Cultural Studies Journal*, 4 (1), 30–45. <https://doi.org/10.21009/lililacs.041.04>
14. McKee, R. (2008). *Istoriya na million dollarov* [The million dollar story] (E. Vinogradova, Trans.). Moscow: Alpina Non-Fiction. (In Russ.)
15. Mitta, A.N. (2008). *Kino mezhd u adom i raem* [Cinema between heaven and hell]. Moscow: AST: Zebra E. (In Russ.)
16. Myisha, N., Sabila, D., Maharani, A.B., Ramadhan, A.H., & Kamalia, M.F.J. (2023). Decoding the perpetuation of patriarchal culture in the Barbie movie. *Cultural Narratives*, 1 (2), 71–82. <https://doi.org/10.59066/cn.v1i2.617>
17. Neis, S.W. (2024). *Greta Gerwig and the chick flick revival* [Honors thesis, Butler University]. Retrieved August 18, 2024, from <https://digitalcommons.butler.edu/ugtheses/721>
18. Pratiwi, K.I., & Angela, D. (2024). Perempuan dan politik: Analisis kesetaraan gender dalam tayangan film Barbie tahun 2023 dalam perspektif feminisme. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7 (3), 249–262. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v7i3.3394>
19. Propp, V.Ya. (1996). *Istoricheskie korni volshebnoy skazki* [Historical roots of the wonder tale]. Saint Petersburg: Saint Petersburg State University Publishing. (In Russ.)

20. Shepherd, B.A. (2024). *Barbie is as much about fashion as she is about culture and empowerment: Feminism in barbie the movie and its postfeminist marketing* [Master's thesis, California State University]. San Bernardino. Retrieved August 18, 2024, from <https://scholarworks.lib.csusb.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3061&context=etd>
21. Temel, A. (2024). To be a Barbie is to perform: Gender performativity and compulsory heterosexuality in Greta Gerwig's Barbie. *M/C Journal*, 27 (3). <https://doi.org/10.5204/mcj.3055>
22. Terry, P.E. (2024). Ken the movie: Allyship and when KENough is not enough. *American Journal of Health Promotion*, 38 (1), 8–11. <https://doi.org/10.1177/08901171231210075>
23. Truby, J. (2016). *Anatomiya istorii: 22 shaga k sozdaniyu uspehnogo stseneriya* [The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller] (N. Mezin & A. Shuraeva, Trans.). Moscow: Alpina Non-Fiction. (In Russ.)
24. Vogler, C. (2017). *Puteshestvie pisatelya: Mifologicheskie struktury v literature i kino* [The writer's journey: Mythic structure for writers] (M. Nikolenko, Trans.). Moscow: Alpina Non-Fiction. (In Russ.)
25. Weiland, K.M. (2020). *Arkhitectura syuzheta: Kak sozdat' zapominayushchuyusya istoriyu* [Structuring your novel: Essential keys for writing an outstanding story] (O. Korchevskaya, Trans.). Moscow: Alpina Non-Fiction. (In Russ.)
26. White, B.D. (2024). "Kenough": What Greta Gerwig's Barbie film has to teach us about social and distributive justice related to masculinity and positive masculine qualities. *Themis: Research Journal of Justice Studies and Forensic Science*, 12 (1), 12–24, Article 12. Retrieved August, 18, 2024, from <https://scholarworks.sjsu.edu/themis/vol12/iss1/12>
27. Yakali, D. (2024). "He is just Ken": Deconstructing hegemonic masculinity in Barbie (2023 movie). *Frontiers in Sociology*, 9, 1320774. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2024.1320774>

ЛИТЕРАТУРА

1. Воглер, К. (2017). *Путешествие писателя: мифологические структуры в литературе и кино* (М. Николенко, пер.). Москва: Альпина нон-фикшен.
2. Кэмпбелл, Д. (1997). *Герой с тысячью лицами: миф, архетип, бессознательное* (И. Старых, ред.). Киев: София.
3. Леви-Стросс, К. (1985). *Структурная антропология* (В.В. Иванов, ред.). Москва: Наука.

4. Макки, Р. (2008). *История на миллион долларов* (Е. Виноградова, пер.). Москва: Альпина нон-фикшн.
5. Митта, А.Н. (2008). *Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Курасаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому*. Москва: АСТ: Зебра Е.
6. Пропп, В.Я. (1996). *Исторические корни волшебной сказки*. Санкт-Петербург: Изд-во СПбГУ.
7. Труби, Д. (2016). *Анатомия истории: 22 шага к созданию успешного сценария* (Н. Мезин, & А. Шураева, пер.). Москва: Альпина нон-фикшн.
8. Уэйланд, К.М. (2020). *Архитектура сюжета: как создать запоминающуюся историю* (О. Корчевская, пер.). Москва: Альпина нон-фикшн.
9. Филд, С. (2016). *Киносценарий: основы написания* (А. Кононов, & Е. Кручина, пер.). Москва: Эксмо.
10. Хайл-Эверс, А., Хайгл, Ф., Отт, Ю., & Рюгер, У. (2000). *Базисное руководство по психотерапии* (Т. Беллендир, пер.). Санкт-Петербург: Вост.-Европ. ин-т психоанализа: Речь.
11. Эриксон, Э.Г. (1996). *Идентичность: юность и кризис* (А.В. Толстых, ред.). Москва: Прогресс.
12. Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
13. de Castell, S., & Jenson, J. (2024). Up-Cycling Barbie: «bad feminism» for mixed-up times. *International Conference on Gender Research*, 7 (1), 116–124. <https://doi.org/10.34190/icgr.7.1.2105>
14. Gibson, S., Bridges, D., & Wulff, E. (2023). Is the Barbie movie a feminist triumph or flop? Three gender studies academics have their say. *Women's Agenda*. Retrieved from <https://womensagenda.com.au/latest/soapbox/is-the-barbie-movie-a-feminist-triumph-or-flop-three-gender-studies-academics-have-their-say/>
15. Gibson, C. (2024). Theology Gone Pink: A Consideration of Greta Gerwig's Barbie. *Religion and the Arts*, 28 (3), 351–356. <https://doi.org/10.1163/15685292-02803005>
16. Houghton, R., Murray, C.R.G., & O'Donoghue, A. (2024). Kenstituent power: an exploration of feminist constitutional change in Greta Gerwig's Barbie. *Feminist Theory*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4714697>
17. Johansson, K. (2024, April 15). Greta Gerwig's Barbie: A Study of How Political Culture Wars Influence Reception in the Mainstream. *GUPEA: Gothenburg University Publications Electronic Archive*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/2077/80721>
18. La Porte, A., & Cavusoglu, L. (2023). Faux Feminism in a Capitalistic Fever Dream: A Review of Greta Gerwig's Barbie. *Markets, Globalization & Development Review*, 8 (2), Article 6. Retrieved from <https://digitalcommons.uri.edu/mgdr/vol8/iss2/6/>
19. Lubis, A.P., A.P. Eryani, & S. Solin (2024). Exploring masculinities in Barbie (2023) directed by Greta Gerwig. *Lililacs Journal: English Literature, Language, and Cultural Studies Journal*. 4 (1), 30–45. <https://doi.org/10.21009/lililacs.041.04>

20. Myisha, N., Sabila, D., Maharani, A.B., Ramadhan, A.H., & Kamalia, M.F.J. (2023). Decoding the Perpetuation of Patriarchal Culture in the Barbie Movie. *Cultural Narratives*, 1 (2), 71–82. <https://doi.org/10.59066/cn.v1i2.617>
21. Neis, S.W. (2024). Greta Gerwig and the chick flick revival. *Undergraduate Honors Thesis Collection*, 721. Retrieved from <https://digitalcommons.butler.edu/ugtheses/721>
22. Pratiwi, K.I., & Angela, D. (2024). Perempuan dan politik: analisis kesetaraan gender dalam tayangan film «Barbie» tahun 2023 dalam perspektif feminisme. *Ganaya: jurnal Ilmu sosial dan humaniora*, 7 (3), 249–262. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v7i3.3394>
23. Shepherd, B.A. (2024). Barbie is as much about fashion as she is about culture and empowerment: feminism in barbie the movie and its postfeminist marketing. California State University, San Bernardino. № 5. <https://scholarworks.lib.csusb.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3061&context=etd>
24. Terry, P.E. (2024). Ken the movie: allyship and when KENough is not enough. *American Journal of Health Promotion*, 38 (1), 8–11. <https://doi.org/10.1177/08901171231210075>
25. Temel, A. (2024). To be a Barbie is to perform: gender performativity and compulsory heterosexuality in Greta Gerwig's Barbie. *M/C Journal*, 27 (3). <https://doi.org/10.5204/mcj.3055>
26. White, B.D. (2024). “Kenough”: What Greta Gerwig's Barbie film has to teach us about social and distributive justice related to masculinity and positive masculine qualities. *Themis: Research Journal of Justice Studies and Forensic Science*, 12 (1), 12–24, Article 12. Retrieved from <https://scholarworks.sjsu.edu/themis/vol12/iss1/12>
27. Yakali, D. (2024). «He is just Ken»: deconstructing hegemonic masculinity in Barbie (2023 Movie). *Frontiers in Sociology*, 9, 1320774. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2024.1320774>

Authors' contributions

Vladimir Kolotaev described and analyzed the film's dramatic structure and the compositional aspects of each character's arc.

Elena Ulybina provided the psychological underpinnings for the concept of Barbie's “hollow arc” and analyzed the characters through the lens of Erik Erikson's theory of identity.

Both authors collaborated on writing the text, incorporating reviewers' feedback, and finalizing the manuscript.

Авторский вклад

В.А. Колотаев — описание и анализ драматургической структуры фильма, композиционных особенностей арки персонажей.

Е.В. Улыбина — психологическое обоснование концепции «пустотной арки пути героини» и анализ характеров с позиции теории идентичности Э. Эриксона.

В.А. Колотаев, Е.В. Улыбина — написание текста, редактирование по замечаниям рецензентов. Оба автора приняли участие в обсуждении финального варианта рукописи.

ABOUT THE AUTHORS

VLADIMIR A. KOLOTAEV

Dr. Sci. (Philology), Dr. Sci. (Art History),
Head of the Department of Cinema and Contemporary Arts,
Dean of the Faculty of Art History,
Russian State University for the Humanities,
6, Miusskaya Square, Moscow 125993, Russia

ResearcherID: HKV-1262-2023

ORCID: 0000-0002-7190-5726

e-mail: vakolotaev@gmail.com

ELENA V. ULYBINA

Dr. Sci. (Psychology),
Professor at the Department of General Psychology,
Institute for Social Sciences,
Russian Presidential Academy of National Economy and Public
Administration,
82/5, prospekt Vernadskogo, Moscow 119571, Russia

ResearcherID: HKV-1360-2023

ORCID: 0000-0002-5398-9006

e-mail: evulbn@gmail.com

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ВЛАДИМИР АЛЕКСЕЕВИЧ КОЛОТАЕВ

доктор филологических наук, доктор искусствоведения,
заведующий кафедрой кино и современного искусства,
декан факультета истории искусства,
Российский государственный гуманитарный университет
125047 г. Москва, Миусская площадь, д. 6, стр. 6

ResearcherID: HKV-1262-2023

ORCID: 0000-0002-7190-5726

e-mail: vakolotaev@gmail.com

ЕЛЕНА ВИКТОРОВНА УЛЫБИНА

доктор психологических наук,
профессор кафедры общей психологии
Института общественных наук,
Российская академия народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ
119571, Россия, Москва, пр. Вернадского, 82/5

ResearcherID: HKV-1360-2023

ORCID: 0000-0002-5398-9006

e-mail: evulbn@gmail.com

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

OKSANA A. SHTAYN

Ural Federal University,
51, pr. Lenina, Yekaterinburg 620002, Russia

ResearcherID: KQV-1280-2024

ORCID: 0009-0004-1701-3147

e-mail: shtaynshtayn@gmail.com

For citation

Shtayn, O.A. (2025). The metaphysics of fog in Werner Herzog's films. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (1), 111–171. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.1-111-171>, <https://elibrary.ru/UAQDOK>

The metaphysics of fog in Werner Herzog's films*

Abstract. Fog as a symbol, unambiguous in the visual arts (closedness, obscurity), acquires ambiguity in the screen arts. On the example of his most publicly discussed feature films and prose, this article explores how Werner Herzog uses fog to represent the ambivalence of social processes. It functions as both physical space and its metaphysical concealment, symbolizing characters' searches for meaning. Fog allows to clarify the concepts of honor and dignity, highlighting the boundaries between appearance and reality, the physical and metaphysical, and the mundane and otherworldly. Herzog depicts the crisis of human exceptionalism, where contingency becomes fundamental to existence and knowledge; cinema transforms into a tool for recognizing events that shape our lives and challenge our morality.

Employing ecological and actor-network theories, the analysis reveals fog as a topos of intrapersonal catastrophe, a way of experiencing the natural within oneself—a form of self-communication extending to nature's subjectivity. Herzog's characters (Hiroo Onoda, Aguirre, Fitzcarraldo, Forester Hias), hearing the call of their call of existence as nature's call,

* Translated by Alexander V. Markov.

respond to it and irrevocably lose their notions of honor. Another symbolic meaning of fog in Herzog's films is aggression and transgression. Topological reflection—viewing characters' psyches as maps of their journeys and fog as their accessible psychological state—connects Herzog's diverse uses of this powerful imagery.

Keywords: Werner Herzog, sound in cinema, utopia, violence, unity of nature, optical media, camera effects, autocommunication, screen medium

УДК 791.43

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-111-171

EDN: UAQDOK

Статья получена 08.01.2024, отредактирована 13.01.2025, принята 28.03.2025

ОКСАНА АЛЕКСАНДРОВНА ШТАЙН

Уральский федеральный университет
620002, Екатеринбург, пр. Ленина, 51

ResearcherID: KQV-1280-2024

ORCID: 0009-0004-1701-3147

e-mail: shtaynshtayn@gmail.com

Для цитирования

Штайн О.А. Метафизика тумана в художественных фильмах Вернера Херцога // Наука телевидения. 2025. 21 (1). С. 111–171. DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-111-171. EDN: UAQDOK

Метафизика тумана в художественных фильмах Вернера Херцога

Аннотация. Туман как символ, однозначный в изобразительных искусствах (закрытость, неясность), приобретает неоднозначность в искусствах экранных. В статье на примере наиболее публично обсуждаемых художественных фильмов Вернера Херцога показано, что он осмысляет через этот образ амбивалентность социальных процессов. Туман выступает физическим пространством и его метафизическим сокрытием, символизируя поиск и обретение смысла героями произведений.

Туман позволяет уточнить понятия чести и достоинства человека, проводя границу между видимостью и сущностью, физикой и метафизикой, потусторонним и здешним миром. Херцог показывает кризис человеческой исключительности, контингентность события становится фундаментальным свойством бытия и познания; кинематограф превращается в механизм признания событий, формирующих человека и ставящих мораль под вопрос.

Методологической основой статьи стали современные построения экологических теорий и акторно-сетевой теории. Туман у Херцога — топос внутриличностной катастрофы, способ проживания природного в себе, автокоммуникация, распространенная и на природу с ее формами субъектности. Кинематографические и литературные герои Херцога — Хироо Онода, Агирре, Фицкарральдо, Лесник — слышат зов бытия как зов природы, возвращаются в ее лоно и необратимо утрачивают представления о чести. В фильмах Херцога туман как явление природы становится метафорой агрессивности и трансгрессии. Связать различные семантические решения Херцога, связанные с туманом, позволяет метод топологической рефлексии, рассматривающий психическую жизнь героев как карту их маршрутов, а топос тумана как единственный доступный познанию их актуальный психологический статус.

Ключевые слова: Вернер Херцог, звук в кино, утопия, насилие, единство природы, оптические медиа, эффекты камеры, автокоммуникация, экранный медиум

INTRODUCTION

Fog is our best friend. (Herzog, 2023, p. 96)

The night is over, and the swarms of fish know nothing. (Herzog, 2023, p. 161)

Fog in Herzog's cinematography is not only a boundary, a negative limit; it is an accessory to events and crimes within the juxtaposition of the real and the imaginary, a dark tunnel, a channel, a gloomy medium that unleashes evil supernatural powers and aggressive inner forces into the social field. Therefore, in Herzog's world, not only psychological but also social reflection is impossible without

the symbol of fog. Such is, for example, suspicion: Woyzeck, in the movie of the same title, is suspected of murder, he in turn suspects Marie of unfaithfulness; and Fitzcarraldo, also from the movie of the same name, is suspected of fraud, and he suspects the local population of devouring the people on the ship.

The routes of the characters in Herzog's films and novels are tangled, they are a wandering, a pursuit, an imbalance between the intended and the completed. The contours of the desired route become indistinguishable in the fog. At the moment of turning around, reflection, mirroring, the hero performs autocommunication as the acquisition of their own biography. The consideration of the natural phenomenon as an active agent has been made feasible in contemporary ecological theory. Therefore, the method of studying Herzog's films should not be reduced to mere interpretation of screen images but should also include the study of agency (the ability of natural and other elements to act within the world of values of culture) and topological reflection, which only connects the world of values with the world of experience in the hero's encounter with nature and the natural within themselves.

It should be noted that Herzog's numerous documentary films, which often come under the scrutiny of researchers, have been left out of the scope of this article, since Herzog's double life as a documentary and fiction filmmaker is equally unique. These films are characterized both by rich references to the preceding cinematic tradition and by an extensive use of personal gesture, including the director's own appearance in the frame. The point is that the motifs in these films are not so much cross-cutting as intertwined. Time in Herzog's documentaries, in my judgment, is not so much dramatically linear as meditative and cyclical, although these films also reveal progressive phenomena and the general dynamics of linear progress. Werner Herzog is by no means a conservative thinker, but to achieve the effect of documentary he uses a particular cyclization and interweaving of motifs, where the image of fog can be accompanied by the image of air and flight, or the image of fright.

Undoubtedly, the analysis of these intertwined motifs could also be productive for the interpretation of Herzog's artistic achievements, but it requires special methods, including statistical ones—in fact, statistical motif analysis. Studies devoted both to an exhaustive description of the function of fog in Herzog's documentary films and to the analysis of some of his documentaries in the spirit of close reading are possible—but this is a matter for the future. This article proposes a different way—from the overall meaning of each feature film to the fog as a central medium that forces a different reading of the actualization of this overall meaning on the narrative, compositional and speech levels of the film narration. For this reason, well-known films already discussed theoretically, starting with

Deleuze and his programmatic principles, which can be extended to Herzog's other films, are chosen for the study.

The relevance lies in the idea that the principles of screen statement construction can make the non-human an initial ethical principle. Herzog's depiction of fog is anthropomorphic. It is an excitement and premonition of historical events, tragedies or personal changes in the lives of characters. For Herzog, fog serves as an ethical representation, the topos of lost honor, which ties the personal changes in the characters' lives to the overall knowable plan of intersubjective destiny.

Now, in the era of studying ecological network interactions, a visual reading of what is happening by means of unilinear semiotic encoding and decoding is not enough. The visual in mainstream contemporary social and humanitarian theories obtains its own ontological status, energy, and action, making the fog an *actor* within a *network* of heroes' stories within the world of Werner Herzog's films and novels. Fog becomes a full-fledged participant of events, a realization of interpersonal communication and autocommunication as a human immersion in nature.

The aspect considered in the article is the irreducibility of the image of fog in Werner Herzog's works to individual meanings or associations. Although the interpretation of these meanings can be fruitful, fog acts neither as a narrative moment, nor as a meaningful image but as a topological mechanism that deforms topoi, including the topoi of power and passion. Fog produces a conversion of topologies by changing not the landscape but the hero's relation to the topoi of their own biography. This aspect subordinates the target and the scope of my research, which allows us to analyze what the viewer of Herzog's films or the reader of his works reads intuitively.

The target of the article is the image of fog in the works of Werner Herzog. **The scope** of the article is the function of fog as a topos of natural and social relations in Herzog's works. The problematics of the target lies in the fact that topos itself is not functional; it becomes functional only in the media environment, the milieu of messages that produce an attitude towards these statements. By creating the persistent motif of fog, Herzog enhancing the mediality of his world, allowed it to manifest itself, and to manifest in such a way that no social interaction observed on the screen can be left out of it.

The aim of my research is to establish how fog becomes an assemblage of relations between different actors and things, thanks to which a new vision of the human being occurs in Herzog's films. **The hypothesis** of the study is that fog creates a special kind of person who is simultaneously eliminated from network interactions, including the exploration of nature but is involved both as an observer and as a transgressive character. Fog allows Herzog's character to transform the topoi of experience into topoi of cognition and of rewriting their

biography. Through it, the characters construct their personality not as a subject of experience but as a subject of constant critical cognition of their boundaries, including those undiscoverable by direct life experience.

As for **the novelty**, the research proves for the first time that fog in the works of Werner Herzog turns from an artistic technique into an ontologically independent state, an ethical representation of social conflicts that can damage human nature and nature itself. The analysis of Herzog's main films shows that fog becomes the portal of connection between the physical and social worlds. It is no longer a symbol of the hidden or obscure but a principle that dilutes the social in the natural and displays the ethical limits of social action.

For the first time, we show that the image of fog in Herzog's oeuvre cannot be reduced to specific symbolic meanings. On the contrary, fog must be seen as a medium, as an environment, in the sense of media theory, as a certain mechanism with hidden workings but generating messages. The very ability of the fog to conceal boundaries and to border things itself endows the fog with a special efficacy and agency. Fog shows how the boundaries—between the living and the dead, between power and its absence—are marked out, and thus proves to be a variable in defining the structures of power in Herzog's films. At the end of the day, fog turns out to be some correspondence to cinema as medium, to the media nature of filmic narrative: it frames reality, asserts power over it but also blurs the boundaries between things by presenting them and showing how much power things have over our imagination. Herzog uses the fog not only to give a new coloring to his films but to build a special construction of a film within a film, as theater within theater, seemingly imperceptible at first glance but all the more effective both for the fates of individual characters and for the overall concept of the film.

Werner Herzog uses the image of fog not as yet another screen image but as a principle that changes the topological parameters of the frame. Not only the fog alters the relations of people on the screen—the very status of reality itself becomes different. The real world turns out to be a force field of relations, and within it, fog as a medium accelerates both the transmission of messages and the formation of the characters' identity, as well as the viewers' collective identity. Herzog turns fog not just into a dark medium of uncertainty, like the blurring of boundaries between the dream and reality but into an intensified darkness dissolving the line between the worlds, real and possible from our point of view but equally real for the characters, for whom the otherworld is no less real than the world of everyday life. Fog establishes this system of equalizing the statuses of the worlds within the hero's self-determination topology, urging the hero in Herzog's world to act.

MATERIALS AND METHODS

The novelty of the approach is in correlating the world of Herzog's feature films with the metamorphoses of contemporary media, thereby establishing for the first time how the realm of uncertainty and fog constructs the identities of Herzog's characters as significant to contemporary social debates. **The methodology** of the study therefore includes both conventional methods of cinematic research, such as formal frame analysis, analyzing plot development, and delineating techniques and means of expression, as well as advances in contemporary media theory and philosophy of art. The main idea remains the postmodernist idea of rhizomatic indeterminacy, which has been given new life in contemporary alternative or dark ontologies, where the medium of existence is seen as the main source of singular identity, as opposed to typical identifications.

Literature, like cinematography, turns to the image of fog as a *dark medium* (I will explain the term below) that exhausts the ethical constants of human life. The pioneer here was, of course, the greatest Spanish philosopher and writer of the twentieth century, Miguel de Unamuno y Hugo. In his *nivola* (anti-novel) *Mist* (*Niebla*, 1914), he applied the unreliable narrator tactic not only to the mechanism of assessing the veracity of events but also to the possibility of events. This *nivola* has an alternative ending; its hero changes not only the rules of his life but also the rules of the novel's construction. In this way, fog becomes an immanent god that determines the fate of man in a situation of existential uncertainty. Independent of Unamuno, Paul Florensky saw the fog in the same way. In 1923, speaking about the religious experience of death and salvation as a certainty, in comparison with which the very conditions of this certainty look like a fog, he wrote, "This fact opened suddenly, as a suddenly formidable abyss appears on the mountains in the breakthrough of the sea of fog" (Florensky, 1992, p. 212). Of course, Herzog went much further than Unamuno, because for him fog is not reduced to the immanence of action and self-determination but encompasses various worlds that provoke self-consciousness and self-determination. Metaphorically speaking, Unamuno's fog is as flat as a newspaper, while Herzog's fog is as multidimensional as a present-day blockbuster.

There is tragedy in the fog and a search for visual principles for the moral grounds of action, both visible and inaccessible to our gaze. It is both the courage to step into the unknown and the moral certainty of our decision. In the history of fiction, the image of mist is used more often "as gothic, malevolent forces, often that serve as cover for ghosts, monsters, or unknown miasmas" (Thacker, 2017, p. 92): James Herbert's *The Fog* (1975), Stephen King's *The Mist* (1980), M.P. Shiel's *The Purple Cloud* (1901), F. Hoyle's *The Black Cloud* (1957).

Researchers recognize the importance of the image of fog in Herzog but see it as either a transplantation and extension of pictorial techniques (Prager, 2007,

p. 85) or an amplification of the viewer's position (Corrigan, 2013, p. 15). Only Trigg's penetrating work found the key idea that the fog rises from the face, from the face of the mountains, from the face of the speaker, it is detached, it covers the face, at the same time requiring the gaze to be more active and to build direct, unmediated by habitual contours, relationships with things (Trigg, 2012). But what we see in fog is not just an expression or a technique but a process. Brandon West (West, 2023) aptly writes about this but sees fog as a mechanism of escape, evasion, unexpected turn, that is, as if fog displaces everything from the frame. We argue against this position and argue that fog as a dark medium is not reducible to such a positive action.

Fog is a new procedural means of expression, as an experience (example) of tension, silence, spatial meditation, and preparation for spiritual contemplation. Angela Harutyunyan wrote about this precisely and fascinatingly, seeing in Herzog's fog a doubling of the landscape and at the same time an escape from both the initial and the new landscape (Harutyunyan, 2021). Humanity had to grow up to fog as a seen state of intersubjective relations, just as the creators did. Oscar Wilde pointed out that "people did not notice fog until they were taught it by the poets and artists of the nineteenth century" (Sontag, 2022, p. 19). Following artists and poets, cinematography adopted the image of fog as a transmission of an ever-changing state of mind in which only the Other is found. At first, this Other was a poet or an artist, but later, in the time of ecological crisis, it becomes anyone, because everyone must be saved. In the twenty-first century, art has reoriented from aesthetic replenishment to ethical determination: "Having lost its confessional character, art becomes a means of salvation" (Sontag, 2022, p. 11). Art is now in need of new tools and gestures for the mission of human salvation in its intersubjective and natural extension.

The big city, with its curtain of noise and constant voices, suddenly condemned the film frame to silence. Silence and stillness became one of the most effective techniques for concentrating on the narrative as a thoughtful way for each viewer to find his or her own way. Characters have disappeared in screaming and agony: after two world wars, it became impossible to shout to the recipient. The artist began to try and use aesthetic, ethical, and emotional stillness as a technique. It worked. John Cage and Robert Rauschenberg, white noise and white canvases, the silence of white piano keys and the silence of milky fog. The fog is a new means of expression, a pause in action and event, doubling the very flow of intellectual experience. This is why a dual address to the content and the recipient is generated, in which recipients create their own transcription of the content, and the content demands a special transcription of the viewers' reception by screen means.

The research methods can be designated as the cinematographic mediality analysis and functional analysis of the main image of fog. These two methods are combined due to the use of general scientific methods of analysis and synthesis, analytical description, critical analysis by comparison and contrast. But both the method of media studies and the method of functional analysis can be defined as private-scientific, belonging respectively to media theory and film studies. In media theory, we rely primarily on the capacious work of Alexander V. Markov (Markov, 2022), which shows the movement of the theory from the study of the nature of the message to the recognition of the agency of the media environment. In film studies we are guided primarily by the philosophical theory of Gilles Deleuze (Deleuze, 2004), which explores the potential of the frame to change the familiar topology. Both theories converge in a new object-oriented ontology that establishes the boundaries of agency in a situation of multiple topologies, including implicit and dark topologies (Thacker, 2017). Undoubtedly, the same bowing is established by Susan Sontag's theory and methodology (Sontag, 2022), in which the recognition of an autonomous topology of art resists interpretation.

Fog is an expressive gesture through silence in the picture; it is confusion, stillness, preparation for the next act of the hero. "Silence is the artist's ultimate other-worldly gesture: by silence, he frees himself from servile bondage to the world, which appears as patron, client, consumer, antagonist, arbiter, and distorter of his work," Sontag says (Sontag, 2022, p. 11). In many ways, her resistance-to-interpretation methodology underpins my research methods.

Sontag compares contemporary art to an invisible theater. Fog is the backstage of an invisible theater that brings aggression and crime, panic and excitement onto the stage and then successfully hides it in the womb of the backstage. Fog in the frame can be perceived as an effect, a technique of concentration, a skill of attention that is instilled in the viewer by the director. For example, in Russian cinematography, Alexander Sokurov fostered and instilled this skill in the viewer, literally forcing them to stare at the snowy landscape on the screen for several minutes at a time. There is no action, there is only fog or snow, which depresses the hero and the viewer more and more. Defining yet another function of art, Sontag spoke of this education by silence: "Any environment that surrounds a person can become pedagogical in the frame of a movie camera" (Sontag, 2022, p. 19).

The history of art can be reduced to the discovery and description of a set of objects that people had not paid attention to before or had simply not seen. The cinematic eye of Vertov, Sokurov, Wenders, or Herzog would pick out objects from their surroundings and begin to look at them or admire them, forcing viewers to look at them in detail. By educating the recipients, by conducting, in Sontag's words, "pedagogical work," by shaping their horizon of vision, art itself developed

as a special object activity. Some objects were not perceived by the viewer outside the (cinematic) picture. For example, on a still-life painting, the spiraling lemon peel becomes a completed creation and a divine idea, although in everyday reality, it is thrown into a bucket.

The landscape in the frame does not require understanding, does not recognize significance, fears, or sympathies. It is like a lemon peel in a still life, self-sufficient and a conception in itself, requiring no verbal or visual augmentation. Fog as a landscape requires the skill of constructive oblivion from the viewer, making room for intelligent feeling: “An object worthy of contemplation essentially annihilates the perceiving subject” (Sontag, 2022, p. 23). It is a perfect fullness, without habituation or hermeneutics, it is a state that is capable of conveying sensation. The contemplation of the fog plunges the characters and the spectators into stillness, while “stillness points to its transcendence” (Sontag, 2022, p. 25), that is, to the metaphysics of the fog as the metaphysics of the frame, as if looking deeply into itself.

The screen medium finds new techniques faster than literature or representational painting, at least because the frame can be understood as a topos, a place, a placement of certain motifs within the frame of what is recognized as action. In Herzog’s cinema, the frame is not a mere topos but a way for the space or situation to map itself, to see the strange nature within the self. For Herzog, therefore, fog turns out to be a model for the auto-communication of nature and human.

The route map as a search for historical, social, and individual self-determination in Herzog’s cinematography consists of starting points (topoi), where τόπος is not only a place which the characters build on in their journey (the city for Woyzeck) or τόπος as utopia, to which they strive to come (to build a new state or theater). It is also τόπος in a renewed rhetorical sense, a condensation of visually presented matter that can be depicted and captured by the frame of a cinematic tape but not by words. Fog as a compacted topos is a passage to another state and dimension, a tunnel, a magical place.

Werner Herzog’s consideration of fog as a cinematic tool is based on Eugene Thacker’s notion of *magical place*, which connects new modern ecological ontologies and Deleuze-inspired topology. Thacker defined such a place as media, “a thick, viscous ether of unknown dimensions” (Thacker, 2017, p. 90). Alexander Markov (Markov, 2022, pp. 75–84) showed the rootedness of the concept of *dark medium*, key to Thacker’s constructions, as well as the topology of media relations developed by Thacker, in the classical tradition. Eugene Thacker’s definition, according to Markov’s findings, draws on Giambattista Vico’s theory of corporeal media, Wolfgang Ripple’s and Marshall McLuhan’s media theory through the concepts of epoch, class of messages, a set of interrelated practices and practices of writing. Markov’s approach allowed us to connect the theory of dark medium and

fog with the notion of syntagmaticity and paradigmaticity in relation to screen media and Herzog's use of it, which we draw on in the following study. For Herzog, fog appears to be an elusive part of syntagma and in doing so an initial way of showing that paradigmaticity exists not only in the text but in nature itself.

The magical place, be it a circle or a well, a misty jungle, a gloomy world at dusk, infects the natural world and the minds of the characters with confusion. In his *Excursus on Mists and Ooze*, Thacker speaks of a magic circle (sito), "the place where the hiddenness of the world presents itself in its paradoxical way (revealing itself—as hidden)" (Thacker, 2017, p. 90). It need not have special buildings or temples constructed for it. It can be a mine, a forest, a subway tunnel, a jungle, as in Onoda's case. It is an acceptance and understanding of "the anonymous, unhuman intrusion of the hidden world into the apparent world, the enigmatic manifesting of the world-without-us into the world-for-us" (Thacker, 2017, p. 91).

The methodology of dark medium and the theoretical method of topological reflection in the consideration of the subject and subjectivity is justified by the route map method applied in the study of children's mental life. "The child is incessantly talking about what he is doing or trying to do: surveying the worlds around him on dynamic routes and explaining them. Route maps are an essential part of mental activity" (Deleuze, 2010, p. 187).

The magical place, the jungle in the rainy season, the river in the morning mist, are dark media, intermediaries that release, according to Thacker, anthropomorphic beings: demons, ghosts, the dead. The magic site manifests the hidden world revealed in two forms: as mists and ooze. We are interested in mist, as it is what appears as "a dense fog, or surreal clouds in the overcast sky" (Thacker, 2017, p. 91). Mist is a medium sitting between the sky and any planet, "where gravity fields may attract cosmic dust into nebulae" (Thacker, 2017, p. 92), much like the Soviet *Andromeda Nebula*, a utopia, a dream by Ivan Efremov, screened in 1967 by Eugene Sherstobitov.

Through the application of the topographical method, fog is transformed from a metaphor of metaphysics when examining Herzog's achievements, as a topos of the social and as a tool for transforming the psychological map of the characters. Any map defines the boundaries of own/foreign, mastered/conquered. Any border is a surrender/assertion of positions, limits and boundaries, which Jean-Paul Sartre (Sartre, 2024, p. 67) associated with the situation that defines the framework of human existence through the manifestation of suffering, struggle, guilt, experience. In a nutshell, the border in Herzog's visualizations is everything that existential philosophy calls a border situation. Fog, darkness, dusk, shadow appear as conditions, but also as accomplices in the transition of the boundaries of the permissible.

FOG: FROM THE INVOCATION SYNTAGMATICS TO THE SCREEN PARADIGMATICS

Fog can be seen not only as a natural state of moisture accumulation, a creative state of expectation, anxiety and foreboding, a metaphor for social uncertainty and even a revolutionary situation but also as an image, a topos, a condensation of the psyche, a concentration of thoughts that will lead to a clear realization or a complete obscuration (Russian *tu-man* or, in the poetics of the Russian language, its perversion *mu-tan*, mutant, mutation, turbulence, confusion, turbidity).

Fog is an accumulation of water in the air, a cloud near the surface of the earth, a murky, hazy, skimming and blurring o-shape-boundaries, o-shape-drawings state of nature. Nature in Werner Herzog's films is existential. *Aguirre, the Wrath of God* (1972), *Fitzcarraldo* (1982), *Woyzeck* (1979), *Heart of Glass* (1976) metaphysically illustrate the border as a category extra-spatial and timeless, which removes social, psychological, political and historical conflicts in its womb and gives birth to new Urani and Gaiai. It is a situation of the inner dwelling of conflicts as the generation of the very foundations of conflict (Scott, 1982).

In the mist of the jungle or rivers, the human being is freed from conventions, norms, comprehending themselves as a new existentiality, claiming a new divinity. The preface of *Fitzcarraldo* begins with the image of fog, the universal noise, the whispering of the earth and the text: "Cayahuari Yacu, the jungle Indians, call this country 'the land where God did not finish Creation.' Only after man has disappeared, they believe, will He return to finish His work." The disappearance of people is not a metaphor; it is the only collective experience that is available to nature itself. In Les Blank's *Burden of Dreams*, the director says¹, "Taking a close look at what is around us, there is some sort of a harmony. It is the harmony of overwhelming and collective murder"*.

This literal disappearance in Herzog's screen world is realized as a political utopia. Aguirre and Fitzcarraldo dream of building a new society (state or theater), of becoming the steward of a new morality, discarding the axiology of the old one. Fitzcarraldo dreams of a world of music in which Caruso's voice will be like that of Eru the One:

There was Eru, the One, who in Arda is called Ilúvatar; and he made first the Ainur, the Holy Ones, that were the offspring of his thought.... And he spoke to them, propounding to them themes of music; and they sang before him, and he was glad. (Tolkien, 1992, p. 3)

¹ Werner Herzog Encyclopedia. URL: <https://arzamas.academy/mag/373-herzog> (14.01.2025).

It can be suggested that for Herzog, Wagner's world, with its idea of the Nibelung Ring as a mechanism for producing the time of salvation, and Tolkien's world are the keys to understanding the political dimension of musical polyphony. Music turns out to be a call, the voice of the only one that can be heard in the disappearance of previous moral boundaries in the jungle.

The music of the jungle is the music of the Ainur. Political utopia requires a mobilizing, summarizing voice of power; in jungle music, nature decides what sound comes next. Ilúvatar spoke to the Ainur to create the Great Music together, "and a sound arose of endless interchanging melodies woven in harmony that passed beyond hearing into the depths and into the heights" (Tolkien, 1992, p. 3). For a time, Fitzcarraldo declared himself Ilúvatar, wanting to bring music to the Ainur, setting patterns in the form of the inimitable Caruso, but the music of the jungle is a self-organizing "harmony of murders,"* verging on a ship going upriver. It is the transformation of all attempts to subdue nature into a simple and persistent movement within itself. The new Orpheus cannot subjugate nature but waits for it to be dismembered.



**Fig. 1. Orchestra on a ship. Still from *Fitzcarraldo* [2:33:07]. (1982).
Directed by Werner Herzog²**

The plot of river rafting in the jungle is known to the viewer from the movies: *White Water Summer* (1987), *The River Wild* (1994), but most often from Francis Ford Coppola's *Apocalypse Now*. We see, as it quoted before, "the harmony of collective murder"* (the famous Major's "I love the smell of napalm") and meet new idols (Colonel played by Marlon Brando). This is how the borderline situations of life/death, consciousness/madness are represented in states of danger unthinkable for an ordinary person, as an experience of defocusing, pure immersion of vision

² See the image source: <https://vk.cc/cKZ5oc> (15.10.2024).

in nature, “a thousand-yard stare” (a quasi-term meaning a sustained traumatic shock in the thick of combat operations, which overloads mental life and leads to defocusing of the gaze).

Blurred boundaries, with the semantic tone of indistinctness, are built into metaphorical chains: foggy distance—foggy look—foggy future; to fog (to cloud)—not to let us see clearly—to fog, to deceive—the state of obscurity, non-obviousness in the functional duality of concealment and discovery as the only “grammatical paradigm” of nature. These metaphorical chains in language are built by roots, and in screen art by a universal functional symbol, which turns out to be fog. It can be both a source of danger and a reliable shelter: the enemy can hide in the fog or one can hide from the enemy.

Fog acts at the plot and compositional level as a physical space, but also as a metaphysical concealment of it. It symbolizes a painful search (to wander in the fog) and finding (to emerge from the fog). Fog is the boundary between appearance and essence; between physics and metaphysics; between the otherworld and the real world. This boundary is mobile, incorporating syntagmatic and paradigmatic principles of the organization of screen narrative and thus qualifying Herzog’s cinematography.

Wandering in the fog is Woyzeck, who has returned to the crime scene to search for Marie’s murder weapon. He looks for the knife, but when he sees Marie’s head, he bitterly questions why she has not combed her hair. His mind goes blank. He dives in and out his unconsciousness. An example of the interreversibility of the otherworld and the mundane world in the life of the unconscious is the foretelling of Hias (*Heart of Glass*) about the future of the village. He looks into the fog, the fog covers the specifics and gives the cowherd the opportunity to look inside himself and to say aloud what he has seen.

It is worth drawing comparisons with the Romantics. The painting *Wanderer above the Sea of Fog* by the German Romantic painter Caspar David Friedrich is pointed to by film scholars, juxtaposing the fog with the image of poisonous digital technologies (Wansbrough, 2021, p. 179). An example of the continuity of the Romantic tradition is the fog in *Aguirre*, which is rightly compared by the scholars with the aesthetics of the sublime, mountain peaks, as a new attempt at eco-humanism, the juxtaposition of the human and the non-human (Gardner, 2022, pp. 45–56).

FOG AND ANGER:

MACHINES OF AN UNACCOMPLISHED INITIATION

In 2023, Herzog's debut novel *The Twilight World* (Herzog, 2023) was published in Russia. It tells the story of Hiroo Onoda, a Japanese soldier who continued to defend an island in the Philippines years after the end of World War II. In this novel, the German filmmaker is true to himself. "There is both a hallucinatory dimension in which the acting spirit rises to the limitlessness of nature, and a hypnotic dimension where the spirit moves in the direction of the limits that nature places in its way. ... It is a geometric plane, it now refers not to a mental but to an abstract blueprint" (Deleuze, 2010, p. 440).



Fig. 2. Cover of Herzog's novel *The Twilight World* (Saint Petersburg: Ivan Limbakh Publishing House, 2023) and a photograph of Hiroo Onoda³

Before us unfolds the story of Japanese soldier Hiroo Onoda, true to orders and soldierly honor, who defended the island of Lubang in the Philippines for 29 years after the end of World War II. Major Taniguchi gave orders to hold the island until the Imperial Army returned with the only rule, "You are forbidden to die by your own hand" (Herzog, 2023, p. 33). And the soldier held the island, keeping the family 17th century samurai sword pure of honor. He fought a personal battle, remaining true to the principle, "Every human being on this island is my enemy" (Herzog, 2023, p. 34). He is ruthless as nature is ruthless, he maims as natural disasters maim.

³ See the image source: https://ru.wikipedia.org/wiki/Онода,_Хиро (15.10.2024).

Werner Herzog's new hero, Hiroo Onoda, is not like Aguirre or Fitzcarraldo, yet he also immerses himself in the jungle and becomes part of it: "they are better disguised; their hair is tangled; their clothing, equipment, and boots have all been smeared with clay for purposes of camouflage" (Herzog, 2023, p. 71). The jungle is the Body of the Earth in its archaic manifestation (Deleuze & Guattari, 2008, p. 251). The new archaic of the twentieth century, with its inherent Body of capital money or despotic regime (Deleuze & Guattari, 2008, p. 351), acts as the military regime machine. Gilles Deleuze and Félix Guattari (2008, p. 304) called the territorial machine the form of society's existence at a certain historical stage; it covers the social field with its signs. "At this point, the jungle falls steeply away. The Looc plain extends from here to the South coast. ... Haze" (Herzog, 2023, p. 70).

Onoda's time is the despotic machine time: the military regime dictates and makes the individual a soldier, marching and following orders. Onoda escapes from the despotic regime into the Earth's mode by turning into a plant, an ivy. Here, the screen paradigm becomes metaphysical. This allowed him to survive, as Robinson survived by heeding Friday's example in Michel Tournier's novel *Friday, or, The Other Island* (Tournier, 1992). A well-meaning Catholic trying to organize order encountered a young Araucanian, a plant man: "He had hidden his head under a helmet of leaves and flowers. With the juice of the genipap—the stems of which yield a dark dye when crushed—he had painted leaves and branches all over his body" (Tournier, 1992, p. 199).

Onoda becomes like a beast with a spotted hide. He studies mimicry in nature and mimics a thicket of intertwined decaying dark liana leaves. "Moths taking on the blotches of tree bark, fish whose coloration matches the pebbles on the riverbed, insects that resemble the green leaves of trees" is the nature surrounding Onoda (Herzog, 2023, p. 53). Lubang island is covered in fog, with ever-wet banana trees and coconut palms. Fog, frozen time, a blank screen of perception—all become a single frame within the novel. Fog, like the jungle, does not recognize time. "They [the jungle and time] are like two alienated siblings who will have nothing to do with each other, who communicate, if at all, only in the form of contempt" (Herzog, 2023, p. 53).

Herzog's heroes returned themselves to the Body of the Earth, rebirthing the archaic man within them. They created their own sacred time, becoming Nietzschean timeless and extra-spatial heroes. "All here are outside history, which in its taciturnity will not allow present. ... there is no indication of the time. It's as though it were forbidden" (Herzog, 2023, p. 95). Onoda kept track of time by feel. When he came out to the people, he found out that, after 29 years of personal time counting, he was wrong by a few days, got upset that Japan had lost its soul to consumerism, and realized that he had not taken into account all the factors of

nature in intersubjective interactions (as they are understood by modern ecological theories and actor-network theory). Time can be counted and calculated, but it cannot be evoked by any music; it itself dissolves into the paradigms of nature and makes life a syntagma of traumatic nostalgia.

Surrealistic pictures flicker, following the pattern of the speech (language) paradigm, in the blending of dream and reality, of terrible dream and terrible reality. "Is it possible that I am dreaming this war? Could it be that I'm wounded in some hospital and will finally come out of a coma years later, and someone will tell me it was all a dream?" (Herzog, 2023, p. 105). The overpowering damp fog that stops time and war has turned into a permanent condition of existence and interpersonal communication: Onoda could tell his team stories from his past life only during the heavy fog and the rainy season. Then the jungle was closed to humans, no one daring to enter it during the rainy season and dense fog. Then nature would reveal itself in its unreliability, competing with the transience of time.

In *Aguirre, the Wrath of God*, the mythological hero has to go down the river. From someone undergoing initiation, Aguirre turns into a carrier of violence, that is, a social-value hero of the late archaic. The virginal nature must be given in marriage to the hero, and if she resists, she must be taken by force. In *Fitzcarraldo*, the voyage is also sacredly endowed by the conquering voice of Caruso singing Verdi's opera. Caruso's voice is that of power. If the sacral is called the great, then, according to Deleuze, the Great is realized as a pure idea in the dual nature of landscapes and actions (Deleuze & Guattari, 2008, p. 255), that is, the first encounter with one's world of value, which usually evolves into adolescent or other uncritical violence.



Fig. 3. The great carrying of the boat overland to the singing of a duet with Caruso. Still from *Fitzcarraldo* [2:04:42]. (1982). Directed by Werner Herzog⁴

⁴ See the image source: <https://vk.cc/cKZ5oc> (15.10.2024).

In this philosophy of the mythological hero's age, the fog acts as a metaphor for waiting, a *zero degree social writing*. We see the fog on the morning of the day when the Indians under Fitzcarraldo's leadership start preparing the ship to be moved to the other side of the river. The Indians work ceaselessly, the construction is like the building of the Egyptian pyramids. "White Man," who, according to legend, is supposed to lead them out of their streak of misfortune, boldly directs them. The fog before blasting is reminiscent of the USSR's large-scale geopolitical constructions, but also of any ethnography of forced labor in general, including German memory—from Goethe's Faust's schemes to lay canals and drain the swamps (from which the fog rises) to the trenches concealing, just like the fog, the belligerents and the labor camps of the twentieth century.

To gain a foothold in the limits of being, evidence is needed—artifacts, "concrete objects" (Herzog, 2023, p. 106) that confirm the reality of what is happening. Such are the sword on Onoda's belt, the palm oil bottle taken out of his uniform—all of them became a fetish and were later kept in the museum. They make the march real, while the beginning and the result are relegated to the realm of the symbolic and imaginary.

Does the plot demonstrate the results, the finish of the venture? In other words, does the symbol of the fog as some general principle of storyline organization allow the unfolding of the plan of the symbolic and imaginary? Aguirre remains alone on the raft. Instead of the New State, the monkeys are with him. Fitzcarraldo set the play before the rare spectator and the black pig: "In both senses, Herzog will have shown that the albatross' big feet and its great white wings are the same thing" (Deleuze, 2004, p. 257). This is the theater of his unaccomplished initiation, the theater of the former river rafting and the monkey as an image of the untamed flesh that threatens all new explosions.



**Fig. 4. Defeated in the campaign, Aguirre and the monkey think about the “new Spain” and new conquests.
Still from *Aguirre, the Wrath of God* [1:32:08]. (1972). Directed by Werner Herzog⁵**

Onoda listened with amazement about the bomb with an arsenal that would be enough not once and not twice but 1240 times to kill every inhabitant of the planet. It is not surprising that Onoda is remembered: in the summer of 2023, the world distribution of *Oppenheimer* began.

After 29 years, Onoda gave up (remember that Robinson lived on the island for 28 years). The President of the Philippines granted Onoda amnesty. After his release into ordinary life Onoda founded the School of Nature, got married, and died at the age of 91. The Shinto Shrine of Peace in Tokyo, where the souls of warriors who died for Japan and the Emperor are worshiped, and the Emperor of Japan himself is the supreme deity of the Shrine, preserves the story of Onoda.

⁵ See the image source: <https://yandex.ru/video/preview/6179461978829250619> (15.10.2024).

ROUTE MAP IN HERZOG'S CINEMATOGRAPHY

Fog becomes an ethical marker of the action that has involved all the agents of the movie, in this very moment of total involvement. The actors are lined up in a network, but the screen deforms the network, opening up those lacunas where the improper or the crime can be. In the novel and in the movies, the fog conceals crimes or foreshadows tragedies.

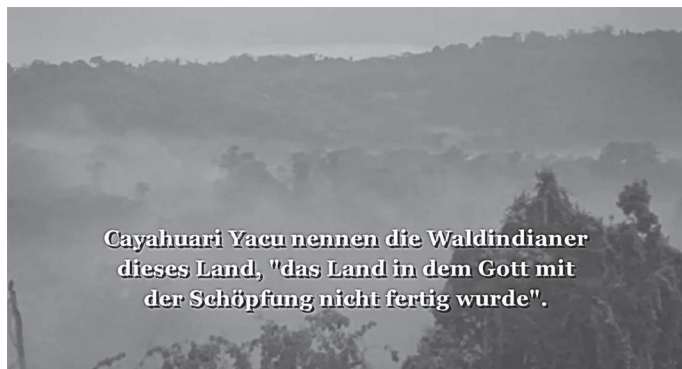


Fig. 5. Fog. The beginning of the search for Fitzcarraldo:
“Cayahuari Yacu, the jungle Indians, call this country ‘the land where God did not finish Creation.’” Still from *Fitzcarraldo* [0:25]. (1982). Directed by Werner Herzog⁶

The route loops upriver in the vague uncertainty of its initial direction and ends with the unmasking and unfolding of a dream. Fitzcarraldo's route, like Aguirre's, is intricately twisted, confused and back again. It is a spring effect, a reaction to a failed return, because of the initial uncertainty of the route—a boomerang effect in the fog as an effect of depreciation. Recall the seemingly insignificant episode when Fitzcarraldo arrives at the place where he built the railroad. After many years, the abandoned place has been abandoned by devoted adherents who guarded the road and the dream. Fitzcarraldo does not hesitate to order the rails and sleepers to be dismantled and transported to the ship to realize the new dream. He does not notice how in a moment he has destroyed and devalued the life and efforts of the one who guarded and protected the unfinished railroad while waiting for the return of the demiurge.

A kind of geophilosophy can be traced in Martin Heidegger's *The Origin of the Work of Art*, a work raising questions of distinction (distribution of different faces) of phenomena and events. In addition to the distinction between truth and art,

⁶ See the image source: <https://vk.cc/cKZ5oc> (15.10.2024).

Heidegger can be seen a consistent distinction between the thing as a natural-natural state and creation as artificial-anthropomorphic. This is not Edmund Husserl's reduction but an indifferent passing through and past things and states, events and situations, a disinterested contemplation of them. Fog is a rare coincidence of substance and form, idea and event, a natural state endowed with historical expectations on the part of movie characters. Heidegger applies the concept of "fold" to explain the notion of substance and form (Staff-Form-Gefuge), which is the "landscape of the birth of thought" (Heidegger, 2008, p. 176). Herzog's fog is such landscape of the birth of thought. Heidegger's topographical method is not so much a geographical place as a site of abstract model, a site of placement, of immersion in a place.

Fog is a placement, an immersion in the place of history, a pause before important events, a fold of existence in which space and time collapse the fates of the characters, as if smoothing them over the screen. They disappear and emerge from the fog endowed with other meanings. Onoda disappeared in time for 29 years, being placed in the jungle fog as if in a shelter.

The special role of topos in the creation of one's own and another's biography has been written about by a philosopher working at the border of psychology and philosophy. Existential philosophy was born in this thinking, which is beyond the limits of both directions. Karl Jaspers said that contemplation of native landscapes (sky and horizon) shaped him as a thinker: "Existence... is a new narrowing of the horizon: for it exists every time as one existenz with another existenz" (Jaspers, 2013, p. 53). Jaspers also speculated a lot about the influence of landscape on the formation of large groups mentality and worldviews of individuals.

Psychoanalytic cartography overlaps with the topographic concept of current philosophy. A psychoanalytic map is a direction, a terrain, a displacement: "Every map is a redistribution of impasses and breakthroughs" (Deleuze, 2010, p. 90). And just as the events map in the psychoanalysis of movements and routes cannot be seen as a single derivative of the parent-child schema, that is, reduced to mere syntagmatics, so the map of philosophy cannot be seen as a derivative of a single event or phenomenon. Marie's murder is social in the essence, as evidenced by Woyzeck's constant reflections on the poverty in which he is forced to live and for which he participates in the doctor's experiment*.

The topological reflection method, which explores the human psyche, will help us consider the topos of fog as a reflection of Woyzeck's clouded psyche from the 1979 movie of the same name based on Georg Büchner's play. "In a small town near the small pond," the author's voice-over announces at the beginning of the movie. Herzog's change of topographical frame in this film translates from a dangerous river to a quiet pond or pool, just as the image of the conqueror Aguirre or

of Fitzcarraldo sacralizing himself as a creator who disposes of life and violence is replaced by the image of Woyzeck, a lowly man from a small town. This change of aspect somewhat returns from the screen paradigm of natural unpredictability to the syntagms of ignorance, of man's confusion before the natural beginning in himself. For the Russian consciousness, the reedy pond is that from Isaac Levitan's painting, *By the Pool*, with all psychological stereotypes: in Russian, the word "omut" ("pond") sounds like "muddy" or "fog." Everyone can "do murky waters" in this city.

A crime is committed in the town. Woyzeck kills his lover Marie, the mother of his son, because of her adultery, and the murder takes place by the pond. His map of routes is confusing, like Aguirre's and Fitzcarraldo's. The map expresses the similarities of the path intended and the path traveled. Whereas Aguirre and Fitzcarraldo led rafts and ships toward a larger goal, Woyzeck roosted like a mouse within an urban space. Typically, the fermentation lines and loops on the maps of autistic children are similar. We learn that Woyzeck is being experimented on by a doctor known in town. For money, Woyzeck trains, drinks urine, and eats nothing but peas for months. The doctor easily condemns Woyzeck to a scientific trial, just as he easily throws a cat off the second floor of a building to demonstrate the flexibility of its body to medical students.

How does the surrounding landscape affect a person, how does the topics determine the typicity, typicality, type of an individual? There are no vertical rocks with layers of meanings in the fog, but there is a grid of meanings and signs, images and addresses open wide. The surface of fog and the surface of subjectivity are infinitely wide, and both extend and enchant space: a "disembodied limit" that produces "most of its effects" (Deleuze, 2010). Such limits Deleuze calls *membranes*. In them, "the internal and the external, depth and height, have biological value only through this topological surface of contact" (Deleuze, 2010).

After a while, Deleuze responds to Paul Verlaine, who once wrote that there is nothing deeper than skin. Deleuze says that "nothing is more fragile than the surface." Skin covers a large volume of the surface of life. According to philosopher Gilbert Simondon, important for Deleuze, "The living lives at the limit of itself, at its own limit.... The polarities characteristic of life reside at the membrane level" (Deleuze, 2010). Exactly as the vast surface of a soap bubble is conditioned by its fragility. Simondon formulates the characteristics of the transcendental field: potential energy, internal resonance of series, topological surface of membranes, structuring of meaning.

Fog is like a membrane. This statement is even more accurate than the comparison with rhizome. Rhizome implies a root system, while membrane is a pure surface. In the *Logic of Sense*, Deleuze derives a formula: rhizoma=topos+eon,

where topos is the space of monadic distribution of singularities, while eon is the time of decay of this space into subspaces. This membrane pushes Herzog's protagonists both into the world of self-determination, linking spaces, and into the world of crime, as sliding on the surface of one's own being, without the possibility of going into the depths.

This is how the spatial and temporal event determines itself and becomes a phenomenon. Deleuze spoke not so much about ontology as about the metaphysics of surface. Fog as membrane—continuum—is a topos, “the place of meaning of an expression” (Deleuze, 2010). Moreover, Deleuze defines meaning itself as a membrane—that is, as something being formed and unfolding on the surface. Figuratively speaking, modern culture is no longer a question of Dionysus down below, or of Apollo up above. The hero of contemporary culture is “Hercules of the surface, in his dual battle against both depth and height: reorientation of the entire thought and a new geography” (Deleuze, 2010). It is Onoda and Aguirre, waging a battle for their insights.

Woyzeck, played by Klaus Kinski, is exhausted, he is on the verge of existential terror and is waiting for the experiment to be completed. Marie's murder is covered in the morning mist as Woyzeck's own sanity obscures. He comes to the pond asking, “What sort of place this is? Marie! Why is your hair so tossed—didn't you plait it today?” The pond turns out to be a preliminary screen that tries, not quite successfully, to bring the protagonist back to nature, so that he organizes and reorganizes his sense already in auto-communication.



**Fig. 6. Woyzeck committing a crime. Still from *Woyzeck* [1:06:42]. (1979).
Directed by Werner Herzog⁷**

⁷ See the image source: <https://yandex.ru/video/preview/10940808626783664214> (15.10.2024).

Marie acts as the knot on the map in which desires, needs, and capabilities come together. Before she dies, she sings a song to the yard children:

But when he reached the moon he found it was a piece of rotten wood.
And then he went to the sun, and when he reached the sun he found it
was a withered sunflower. And when he came to the stars they were little
golden gnats.

The dotted lines on the map draw expectations, and the painted parts designate the life route traveled by the hero. Marie's biography ended not by her will: "The moon's rising. Look how red it is. What are you going to do, Franz?" The history of the city has not changed, it is like a pond, it closes and absorbs itself, overgrowing with new reeds. The author's voice concludes the movie, "We haven't known such a thing in our land for a long time. Ah!" And the people live on, this "Ah!" sounds theatrical. The town is supposed to regret, but it does not, it is covered with fog as pure nothingness. Autocommunication turns out to be possible at the level of the city but not at the level of the protagonist, who is pushed by the membrane of the fog into the realm of pure transgression.

TOPOGRAPHY OF BIOGRAPHY AS SCREEN FRAGILITY

In his book *The Birth of Existentialism from the Foam of Psychoanalysis*, Aleksandr V. Pertsev refers to Hans Zahner, who is convinced not only that existentialism arises from contemplating the marshes of his youth (Pertsev, 2012), but also that Jaspers' views are a reflection of the marshy landscape of his childhood and youth. It also happens to Woyzeck and the characters of another Herzog's film, *Heart of Glass* (1976).

The movie begins in a misty pasture. A cowherd named Hias, living the life of a hermit, drives a flock that doesn't know the way. Hias is a prophet: he guides not only his herd, but also predicts events that are to happen to the people of the small Bavarian village, who pour glass. The movie begins with Hias looking out at the spreading mist over a beating mountain river, a metaphor for time. He says, like Illuvator, "I look into the distance to the end of the world.... First, time will tumble, and then the earth.... This is the beginning of the end.... A vertigo seizes upon me."



**Fig. 7. Forester Hias in the fog predicting the town's fate.
Still from *Heart of Glass* [0:05]. (1976). Directed by Werner Herzog⁸**

Master Mülten, who knew the secret of “ruby glass” but did not tell others, dies in the village. The smelting furnaces cool down. The furnaces cool down along with the hearts of the people who, for the sake of finding and starting a new sale of glass, are ready to and will start killing each other. Life in the city has stopped. No sales, no movement, nothing. Only the ruby glass could save the citizens. The search for the secret of ruby glass resembles a mental breakdown: people kill friends and dance with the corpses, dig up the ground where the Master is buried, tear up the furniture the Master gave to his mother and finally find the secret: they should add blood to the glass. An innocent girl, Lyudmila, is chosen as the victim.

⁸ See the image source: <https://rutube.ru/video/43bd63bc0e36ebf8cf58cae21bed989c/> (15.10.2024).



Fig. 8. Nature on the eve of mass insanity. Still from *Heart of Glass* [31:06]. (1976).

Directed by Werner Herzog⁹

Valery Podoroga continues Deleuze's thought in an unorthodox way, speaking of traveling across the thought landscapes. In his book *Metaphysics of the Landscape*, he uses the term *fold* as a catch of meaning. It is a spatio-temporal catcher of meanings, like a dreamcatcher. Philosophical portraits painted by Podoroga, namely "metaphysical landscapes," are a kind of intellectual maps, topographical schemes of thought of philosophers in whose texts the resource of contemporary thought is hidden. The key question posed by Podoroga is whether a landscape has its own metaphysics. How are philosophical creativity and landscape connected, and how significant is it that Nietzsche wrote in the Swiss Engadine and Heidegger in the forests of the Black Forest? Herzog's characters take refuge in a fog that clouds the mind and leads them to decide to conquer new lands and build a new society (Aguirre—the new world, Fitzcarraldo—the theater), to defend old ideas without knowing or trying to find out information about the new time (Onoda kills the villagers but never once communicates with them, never once asks about what is happening in the world). It is a trap that collapses time and space and stops man in the moral development of life. (The owner of the glass factory that produced ruby glass went to make a human sacrifice, having experienced moral numbness due to his obsession with the search for the smelting of the secret of ruby-colored glass). "All thought is spatial, and not only due to the known features of language but also due to the bodily orientation of the thinker: cognizing, he activates the nearest space,

⁹ See the image source: <https://rutube.ru/video/43bd63bc0e36ebf8cf58cae21bed989c/> (15.10.2024).

endowing it with spiritual intents, projects outward, bringing the most distant one closer to himself” (Podoroga, 2021, p. 6).

To some extent, the search for the secret of ruby glass resembles the search for the secret of stone in Pavel Bazhov’s *The Stone Flower* (Bazhov, 1969). In this tale, young Danila comes to Master Prokopyich to study. People called Danila blissful, he could look at a bug that crawled on a leaf: “It was not quite blue and not quite grey, and there was just a mite of yellow under the wings; and the leaf was long wide one...the edge was jugged, curling a bit, like a fringe, and darker, but in the middle it was real bright green, as it had been painted” (Bazhov, 1969, p. 68). Danila grew into a malachite working master. Having received an order for the Stone Flower, Danila the Master searched for it: “He went to the forest almost every day. The time was just right for mowing, berry time. All the herbs are in bloom. Danila would get to a mowing field or a clearing in the forest and stand there watching. Or he would walk around the mowings looking at the grass, as if looking for something” (Bazhov, 1969, p. 87). When asked “Have you lost something?” he answered, “I haven’t lost anything, but I can’t find something” (Bazhov, 1969, p. 87). Danila, like the villagers, was looking for the secret of the stone, for which he was ready to give his life and the happiness of his relatives, “But I can’t live without this flower!” (Bazhov, 1969, p. 99). When he finally found the stone flower, Danila returned to the village, but “he became clouded” (Bazhov, 1969, p. 100), or as they say, “went mad” (Bazhov, 1969, p. 103).

The personal obscuration in Bazhov’s Ural tales can be compared to the same collective madness to which the village from *Heart of Glass* is doomed after Ludmila’s murder. The town could not be saved. In the same way, Anton Y. Kozhurin (Kozhurin, 2002, pp. 72–79) univocally links mentality with landscape. The misty landscape of the gorge in which the village is located, fogs the minds of its inhabitants.

Dark theories allow to show the mysticalness of fog when narrating historical events. Philip Rosen and Patricia Mellencamp write in the April 1983 *American Film* magazine that the directors of postwar German Expressionist films break with the usual narrative of historical events. Their narrative is not a linear film-like development but a premonition: fog, as visual punctuation, divides the story, pausing between events. The fog forms before the murder of Ludmila, an innocent girl whose blood is to be used to cast red glass.

DISCUSSION

Fog in Werner Herzog's cinematography is not only a state of nature, a psychological premonition, a historical limit; it is a partner in crime, resolving the syntagmatic-paradigmatic knot of twisted events. Fog is an intentional image of a gloomy tunnel, a dark medium that releases otherworldly external and aggressive internal forces outward. The symbol of fog in Herzog's literary and cinematic world participates in historical-social reflection, creating the preconditions for accepting the frame as primary and having no supposition in previous moral evaluations of the *autocommunication screen's* actions.

The unity of Werner Herzog's approaches to fog as an existential state is showcased in his films *Aguirre*, *The Wrath of God* (1972), *Fitzcarraldo* (1982), *Woyzeck* (1979), *Heart of Glass* (1976) and the novel *The Twilight World*. The only difference is that in the novel it is the organization of the entire composition of the text, while in the films it is the organization of the composition of the frame. Fog metaphysically sets the boundary as an extra-spatial and timeless category, which removes social, psychological, political, and historical conflicts verbally (in the novel) or visually (in the films). Autocommunication overcomes both the systematicity of anticipating one's own fate, appearing in the text, and the paradigmaticity of immersing oneself in nature, appearing on the screen.

This is a full-fledged visual demonstration of human dependence on nature, revealed through tense images of river rafting, the current, and the waterfall that destroy everything human-made. A new understanding of the relationship between the real, the symbolic, and the imaginary on the screen can be seen in the itineraries and "foggy" turns in the lives of Aguirre, Fitzcarraldo, or Woyzeck. They are neurotic, hysterical personae, pretending to construct a story out of their hysteria. All three named characters, played by the brilliant Klaus Kinski, resemble the explosion of a volcano, the ricochet and release of a spring. They are on the verge of losing their minds, as if taking in both the content of their fate and the form of each successive action at the same time.

In the new conceptualization of difference as the actors' difference in a system, or membrane, of social relations, fog acts as the zero degree social writing. It is in the fog where the hero begins to be—successfully or unsuccessfully—pushed back into nature out of predictable social interactions, that continue to tie into increasingly tangled knots. Analyzing the route maps in Herzog's films, we conclude that those who walk the route merge with the route itself. The topography here is the only direct statement of the hero about himself and the implicit viewer about the hero.

Werner Herzog's magical place is and acts as a screen projection of the natural. The theory of dark medium, adopted in this article, allows us to clean

the word “magical” of the patina of everyday mysticism. Fog as a technique has been used by many filmmakers, but all of these interpretations had the original human gaze in mind, even if they relied on Herzog’s own statements. However, the principles of constructing a screen statement can make the non-human an initial principle. Herzog’s depiction of fog differs from that of Tarkovsky, for example, as a specific characteristic of human vision and the trials to which it is subjected.

Fog is represented as a *dark medium*: a screen and a membrane at the same time. The screen shows the hero’s passions, his willingness to go against circumstances, defending his honor. At the same time, the man’s involvement with nature and with other people forms an impenetrable membrane of interactions, a network of actors that seems self-sufficient. But it is precisely Herzog who exposes the tensions around this membrane: what we perceived as a mechanism of social life proves to be a membrane for interpreting the chain of events, that pushes out the hero defined by honor. The hero has equal chances of appearing to be a messiah and a criminal. Herzog’s visual approaches are not used for revealing the hero’s character, but rather to facilitate this expulsion in order to establish a specific agency for the protagonist, independent of previous networks of interaction. To act, in this sense, is not to achieve successful interaction but to uphold honor against all odds, to take a detached view at what is happening and thereby evoke in the audience a specific attitude towards the social facts and environmental risks.

ВВЕДЕНИЕ

Наш лучший друг — туман.
(Херцог, 2023, с. 96)

Ночь прошла, и косяки рыб ни о чем не знают.
(Там же, с. 161)

Туман в кинематографе Херцога является не только рубежом, негативным пределом, он — соучастник событий и преступлений внутри схождения реального и воображаемого, темный туннель, канал, темное медиа, выпускающее злые потусторонние силы и агрессивные внутренние силы в социальное поле. Поэтому без символа тумана в мире Херцога невозможна не только психологическая, но и социальная рефлексия. Таково, например,

подозрение: Войцека в одноименном фильме подозревают в убийстве, он, в свою очередь, подозревает Марию в измене, Фицкарральдо, также из одноименного фильма, подозревают в мошенничестве, а он подозревает местное население в том, что они съедят людей на корабле.

Маршруты героев фильмов и романов Херцога запутаны, это плутания, поиски, несоответствие намеченного и пройденного. Контуры желанного маршрута становятся неразличимы в тумане. В момент оборачивания, рефлексии, зеркального отражения героем осуществляется автокоммуникация как обретение собственной биографии. Рассмотрение природного явления в качестве активного действующего агента сделалось возможным в современной экологической теории. Поэтому метод изучения фильмов Херцога не может сводиться только к интерпретации экранных образов, но должен включать и исследование агентности (способности природных и прочих элементов действовать, причем в ценностном мире культуры), и топологическую рефлексия, которая только и связывает мир ценностей с миром переживаний при столкновении героя с природой и природным в себе.

Сразу следует отметить, что за пределами рассмотрения этой статьи остались многочисленные документальные фильмы Херцога, которые часто попадают в поле внимания исследователей, т. к. двойная жизнь Херцога в документальном и художественном кино одновременно уникальна. Документальные фильмы отличаются как насыщенными отсылками к предшествующей кинематографической традиции, так и широким использованием личного жеста, начиная с появления самого режиссера в кадре. Мотивы в них не столько сквозные, сколько переплетающиеся. Время в документальных фильмах, по нашему суждению, не столько драматически-линейное, сколько медитативно-циклическое, хотя в них раскрываются и прогрессирующие феномены, и общая динамика линейного прогресса. Херцог ни в коем случае не консервативный мыслитель, но для достижения эффекта документальности использует особую циклизацию и переплетение мотивов, где образ тумана может соседствовать с образом воздуха и полета, или образом испуга.

Бесспорно, анализ этих сплетений мог бы быть продуктивен и для интерпретации художественных достижений Херцога, но он требует специальных методов, в том числе, статистических, — по сути, статистического мотивного анализа. Возможны исследования, посвященные как исчерпывающему описанию функции тумана в документальном кино Херцога, так и анализу отдельных его документальных фильмов в духе близкого чтения — но это дело будущего. В данной статье предложено двигаться

иначе — от общего смысла каждого художественного фильма к туману как центральному медиуму, который заставляет иначе прочитать актуализацию этого общего смысла на сюжетном, композиционном и речевом уровнях киноповествования.

Актуальность. Принципы построения экранного высказывания могут делать нечеловеческое начальным этическим принципом. Изображение тумана Херцогом антропоморфно. Это волнение и предчувствие исторических событий, трагедий или личных перемен в жизни героев немецкого режиссера. Туман в работах Херцога служит этической репрезентацией, топосом потерянной чести, что и связывает личные перемены в жизни героев с общим планом познания интерсубъективной судьбы.

Сейчас, в эпоху изучения экологических сетевых взаимодействий, недостаточно визуальное считывание происходящего путем однолинейного семиотического кодирования и декодирования. Визуальное в мейнстримных современных социально-гуманитарных теориях обладает собственным онтологическим статусом и энергией, действием, поэтому туман становится актором в сети историй героев фильмов и романов Вернера Херцога. Туман в его произведениях — полноценный участник событий, осуществление межличностной коммуникации и автокоммуникации как погружения человека в природу.

Проблема статьи — несводимость образа тумана в произведениях Вернера Херцога к отдельным смыслам или ассоциациям. Хотя интерпретация этих смыслов может быть продуктивна, туман, тем не менее, действует не как момент повествования, не как сколь угодно многозначительный образ, но как топологический механизм, деформирующий топосы, в том числе топосы власти и страсти. Туман производит конвертацию топологий, не меняя ландшафта, но меняя отношение героя к топосам собственной биографии. Этой проблеме и подчинено определение объекта и предмета, что позволяет подойти аналитически к тому, что зритель фильмов Херцога или читатель его произведений считывает интуитивно.

Объект исследования — изображение тумана в произведениях Вернера Херцога. **Предмет** исследования — функция тумана как топоса природных и социальных отношений в произведениях Херцога. Проблематичность объекта состоит в том, что изображение есть одновременно медиализация тумана, превращение его в медиум, сопоставимый с медиумом киноэкрана или телеэкрана, определяющий судьбы людей и ценностные порядки как частных, так и общих социальных отношений. Проблематичность предмета состоит в том, что сам топос не функционален, приобретая функциональность в медийной среде, среде сообщений, вырабатывающих отношение

к сообщениям. Херцог, создав устойчивый мотив тумана, тем самым усилил медийность своего мира, позволил этой медийности предъявлять себя, причем так, что никакие наблюдаемые на экране социальные взаимодействия не могут остаться от этого в стороне.

Цель исследования — установить, как туман превращается в место сборки отношений различных действующих лиц и вещей (актеров), благодаря чему в фильмах Херцога становится возможно новое видение человека. **Гипотеза** — туман создает особого человека, который одновременно исключен из сетевых взаимодействий, включая освоение природы, но включен и как наблюдатель, и как трансгрессивный персонаж. Туман позволяет герою Херцога превратить топоры опыта в топоры познания и переписывания своей биографии и тем самым выстроить свою личность не как субъект опыта, но как субъект постоянного критического познания своих границ, в том числе и не выявляемых прямым жизненным опытом.

Новизна. В представленной работе впервые доказывается, что туман в произведениях Херцога из художественного приема превращается в онтологически самостоятельное состояние, этическую репрезентацию социальных конфликтов, способных повредить природе человека и самой природе. Анализ основных фильмов режиссера демонстрирует, что порталом соединения физического и социального миров становится туман. Это уже не символ скрытого или неясного, но принцип, который растворяет социальное в природном, проясняя этические границы социального действия.

Образ тумана в фильмах и литературном творчестве Херцога нельзя сводить к отдельным символическим смыслам. Напротив, туман нужно рассматривать как медиум, как среду, в смысле медиатеории, как определенный механизм, работа которого скрыта, но который порождает сообщения. Сама способность тумана скрывать границы и самому граничить с вещами наделяет туман особой действенностью, агентностью. Туман показывает, как размечены границы между живым и мертвым, между властью и ее отсутствием, и тем самым в фильмах Херцога становится переменной в определении структур власти. Туман оказывается в конце концов некоторым соответствием кинематографа как медиума, медийной природы киноповествования, которое кадрирует реальность, утверждает власть над ней, но при этом размывает границы между вещами, предъявляя их и выясняя, насколько таковые обладают властью над нашим воображением. С помощью тумана Херцог не просто придает новую окраску своим фильмам, но создает особую конструкцию фильма в фильме, как бывает театр в театре, на первый взгляд незаметную, но тем более действенную и для судеб отдельных героев, и для общей концепции фильма.

Вернер Херцог пользуется образом тумана не как одним из экранных образов среди других, но как некоторым принципом, изменяющим топологические параметры кадра. В присутствии тумана не только отношения людей на экране становятся другими, но сам статус реальности делается иным. Реальность оказывается силовым полем отношений, в котором медиум тумана ускоряет передачу сообщений и формирование как идентичности героев, так и коллективной идентичности зрителя. Херцог, как было отмечено выше, превращает туман в медиум, причем не просто в темный медиум неопределенности, например, размытости границ между сном и явью, но в усиленный темный медиум, размывающий границы между разными мирами, реальными и возможными с нашей точки зрения, однако одинаково реальными для героев, для которых потусторонний мир не менее реален, чем мир быта. Поэтому туман создает эту систему уравнивания статусов миров внутри топологии самоопределения героя, что и заставляет героя в мире Херцога совершить поступок.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Новизна подхода может быть обозначена как соотнесение мира художественных фильмов Херцога с метаморфозами современных медиа, благодаря чему устанавливается конструирование идентичности героев его творчества в области неопределенности, — значимой характеристики современных социальных дискуссий в медиа. **Методология** исследования включает как обычные методы кинематографических исследований, такие как формальный анализ кадра, анализ сюжетного развития, вычленение приемов и средств выразительности, так и достижения современной теории медиа и философии искусства. Главной идеей остается постмодернистская идея ризоматической неопределенности, получившая новую жизнь в современных альтернативных или темных онтологиях, где медиум существования рассматривается как главный источник сингулярной идентичности, в отличие от типичных идентификаций.

Литература, как и кинематограф, успешно обращается к образу тумана как темному медиуму (далее этот термин будет пояснен), исчерпывающему этические константы человеческой жизни. Первопроходцем здесь был, конечно, крупнейший испанский философ и писатель XX века Мигель де Унамуно-и-Хуго, который в своем румоне (антиромане, *nivola*) «Туман» (*Niebla*,

1914) применил тактику ненадежного рассказчика не только для механизма оценки достоверности событий, но и для оценки возможности событий. Этот румон имеет альтернативный финал, герой его меняет не только правила своей жизни, но и правила построения романа. Тем самым туман становится имманентным богом, определяющим судьбы человека в ситуации экзистенциальной неопределенности. Независимо от Унамуно так же понял туман П. А. Флоренский, в 1923 году сказав о религиозном опыте гибели и спасения как о достоверности, в сравнении с которой самые условия этой достоверности выглядят как туман: «Этот факт открылся внезапно, как появляется на горах неожиданно грозная пропасть в прорыве моря тумана» (Флоренский, 1992, с. 212). Конечно, как будет показано в статье, Херцог пошел гораздо дальше Унамуно, потому что у него туман не сводится к имманентности действия и самоопределения, но охватывает различные миры, провоцирующие самосознание и самоопределение. Говоря метафорически, туман Унамуно плоский как газета, а туман Херцога многопланов как современный блокбастер.

В тумане присутствует трагизм и поиск визуальных принципов для нравственных оснований действия, как обозримого, так и недоступного нашему взору. Это одновременно смелость шага в неизвестное, но и нравственная известность, извещенность нашего решения. В истории художественной литературы образ мглы используется чаще «в готическом стиле как злой силы, служащей прикрытием для призраков, монстров или невидимых миазмов» (Такер, 2017, с. 92): «Туман» Дж. Герберта (1975), «Туман» С. Кинга (1980), «Пурпурное облако» М. Ф. Шила, «Черное облако» Ф. Хейла (1957).

Исследователи признают важность образа тумана у Херцога, но видят в нем либо трансплантацию и расширение живописных приемов (Prager, 2007, p. 85), либо усиление позиции зрителя (Corrigan, 2013, p. 15). Только в проникновенной работе Дилана Тригга была найдена ключевая мысль, что туман поднимается от лица, от лица гор, от лица говорящего, он от-личный, он закрывает лицо, одновременно требуя от взгляда активнее действовать и выстраивать прямые, не опосредованные привычными контурами отношения с вещами (Trigg, 2012). Мы видим в тумане не просто выразительность или прием, но процесс. Брэндон Уэст (West, 2023) рассматривает туман как механизм бегства, уклонения, неожиданного поворота, как будто туман вытесняет все из кадра. Мы спорим с этой позицией и доказываем, что туман как темный медиум не сводится к такому позитивному действию.

Туман и есть новое процессуальное средство выразительности, как опыт (пример) напряжения, безмолвия, пространственной медитации, подготовка к духовному созерцанию. Об этом точно и увлекательно пишет

Анжела Арутюнян, видя в тумане Херцога удвоение ландшафта и одновременно бегство и от начального, и от нового ландшафта (Harutyunyan, 2021). До тумана как увиденного состояния интерсубъективных связей человечеству нужно было дорасти, так же, как и творцам. Оскар Уайльд указал на то, «что люди не замечали тумана, пока их этому не научили поэты и художники XIX века» (Сонтаг, 2022, с. 19). Кинематограф вслед за художниками и поэтами подхватил образ тумана как передачи постоянно меняющегося душевного состояния, в котором только и обретается Другой. Но сначала этот Другой был поэтом или художником; потом, в период экологического кризиса, им становится любой человек, потому что все должны быть спасены. В XXI веке искусство переориентировалось с эстетического восполнения на этическую решимость: «Утратив исповедальный характер, искусство становится средством спасения» (Сонтаг, 2022, с. 11). Искусству стали необходимы новые инструменты и жесты для миссии спасения человека в его интерсубъективном и природном расширении.

Большой город с шумовой завесой, постоянными голосами вдруг обрек кадр киноленты на молчание. Тишина и безмолвие стали одним из самых действенных приемов для концентрации на художественном нарративе как продуманном пути каждого зрителя к себе. Герои пропали в крике и агонии, после двух мировых войн стало невозможно докричаться до реципиента. Художник стал пробовать и использовать в качестве приема эстетическое, этическое и эмоциональное безмолвие. Это сработало. Джон Кейдж и Роберт Раушенберг, белый шум и белые полотна, молчание белых клавиш рояля и тишина молочного тумана. Туман — пауза в действии и событии, новое средство выразительности, двоящее само протекание интеллектуального опыта. Поэтому и создается двойственное обращение к контенту и реципиенту, где последний создает свою транскрипцию контента, а таковой требует особо транскрибировать зрительскую рецепцию экранными средствами.

Прикладные **методы** в развертывании исследования могут быть кратко обозначены как анализ медийности кинематографа и функциональный анализ магистрального образа тумана. Эти два метода совмещаются благодаря использованию в работе общенаучных методов анализа и синтеза, аналитического описания, критического анализа путем сравнения и сопоставления. Но как метод изучения медиа, так и метод функционального анализа могут быть определены как частнонаучные, принадлежащие, соответственно, теории медиа и киноведению. В теории медиа мы опираемся прежде всего на емкую работу А.В. Маркова (Марков, 2022), в которой показано движение теории от исследования природы сообщения

к признанию агентности медиасреды. В киноведении мы руководствуемся прежде всего философской теорией Жюль Делёза (Делёз, 2004), в которой изучается потенциал кадра по изменению привычной топологии. Смыкаются обе теории в новой объектно-ориентированной онтологии, устанавливающей границы агентности в ситуации множественных топологий, в том числе неявных и темных (Такер, 2017). Бесспорно, такую же смычку устанавливает теория и методология Сьюзен Сонтаг (Сонтаг, 2022), где признание автономной топологии искусства сопротивляется интерпретации.

Туман — это выразительный жест через молчание в картинке, смута, безмолвие, подготовка к следующему поступку героя. «Безмолвие, — говорит Сонтаг, — последний потусторонний жест художника: посредством безмолвия он освобождается от рабской связи с миром, который выступает как патрон, клиент, потребитель, антагонист и арбитр, искажающий его произведения» (Сонтаг, 2022, с. 11). Во многом методология Сонтаг, сопротивляющаяся интерпретации, и лежит в основании методов нашего исследования.

Сонтаг сравнивает современное искусство с невидимым театром. Туман является закулисом невидимого театра, который выводит на сцену агрессию и преступления, панику и волнение, а потом успешно его прячет в утробе отмеченного закулисы. Туман в кадре может восприниматься как эффект, техника сосредоточенности, навык внимания, который прививается зрителю со стороны режиссера. Например, в российском кинематографе этот навык воспитывал у зрителя Александр Сокуров, буквально заставляя всматриваться в снежный пейзаж на экране по несколько длящихся минут. Действия нет, есть туман или снег, который угнетает все больше как героя, так и зрителя. Об этом воспитании молчанием Сонтаг сказала, определив еще одну функцию искусства: «Любая окружающая человека среда может стать в кадре кинокамеры педагогической» (Сонтаг, 2022, с. 19).

Историю искусства можно свести к обнаружению и описанию набора объектов, на которые раньше человек не обращал внимания или просто не видел. Киноглаз Вертова, Сокурова, Вендерса или Херцога выхватывал из окружения объекты и начинал их рассматривать или просто любоваться, принуждая зрителей к детальному рассмотрению. Обучая реципиента, проводя по слову Сонтаг «педагогическую работу», формируя его горизонт видения, искусство само развивалось как особая предметная деятельность. Некоторые предметы вне рамок (кино)картины зрителем и не воспринимались. Например, спиралью свисающая кожура лимона на натюрморте становится завершенным творением и божественным замыслом, хотя в повседневной действительности ее выкидывают в ведро.

Пейзаж в кадре не требует понимания, не признает значимости, страхов и симпатий. Он как кожура лимона в натюрморте, самодостаточен и сам себе замысел, не требующий речевого или визуального дополнения. Туман как пейзаж требует от зрителей навыка конструктивного забвения, осмещающего место умному чувству: «Объект, достойный созерцания, в сущности уничтожает воспринимающий субъект» (Сонтаг, 2022, с. 23). Это идеальная полнота, без привыкания и герменевтики, это состояние, которое способно передать ощущения. Созерцание тумана повергает героев и зрителей в безмолвие, в то время как «безмолвие указывает на свою трансцендентальность» (Сонтаг, 2022, с. 25), т. е. на метафизику тумана в качестве метафизики кадра, как бы углубленно всматривающегося в себя.

Экранный медиум позволяет быстрее искать новые приемы, чем литература или репрезентативная живопись, хотя бы потому что кадр может быть понят как топос, место, размещение определенных мотивов внутри рамки того, что признаётся как действие. В кинематографе Херцога кадр выступает не просто как топос, а способ пространства или ситуации картографировать себя, увидеть внутри себя странную природу. Поэтому у Херцога туман оказывается моделью автокоммуникации природы и человека.

Карта маршрутов как поиск исторического, социального и индивидуального самоопределения в кинематографе Херцога состоит из отправных точек (топосов), где *τόπος* — это не только место, от которого отталкиваются в собственном пути герои (город для Войцека), или *τόπος* как утопия, к которому стремятся прийти (построить новое государство или театр), но и *τόπος* в обновленном риторическом смысле, как уплотнение визуально предъявленной материи, которая может быть изображена и поймана кадром кинематографической ленты, но не словом. Туман как уплотненный топос является переходом в другое состояние и измерение, туннелем, магическим местом.

В основу рассмотрения тумана как кинематографического приема Херцога положено понятие «магического места» Юджина Такера, соединяющее новые современные экологические онтологии и топологию в духе Делёза. Такер определил такое место как медиа, «плотный, вязкий эфир неведомых измерений» (Такер, 2017, с. 90). А.В. Марков (Марков, 2022, с. 75–84) показал укорененность понятия «темные медиа», ключевого для построений Такера, равно как и топологии медийных отношений, развиваемой Такером, в классической традиции. Определение Такера, по выводам Маркова, опирается на теорию телесного медиа Джамбаттиста Вико, медиатеорию Вольфганга Рипля и Маршалла Маклюэна через понятия эпохи, класса сообщений, группы взаимосвязанных практик и практик письма. Подход Маркова позволил связать теорию темных медиа и тумана с понятием синтагматичности

и парадигматичности применительно к экранному медиа и его использованию Херцогом, на что мы в дальнейших штудиях и опираемся. У Херцога туман оказывается ускользающей частью синтагмы и при этом начальным способом показать, что парадигматичность существует не только в тексте, но и в самой природе.

Магическое место, будь то круг или колодец, джунгли, покрытые туманом, темный мир в сумерках, заражает растерянностью природный мир и сознание героев. В экскурсе «О мгле и жиже» Такер говорит о магическом круге (*sito*) — «месте, где сокрытость мира присутствует парадоксальным образом, раскрывая себя как сокрытое» (Такер, 2017, с. 90). Оно не нуждается в специальных постройках или институциях. Это может быть шахта, лес, туннель метро, джунгли, как в случае Онода. Это принятие и понимание «нечеловеческого вторжения скрытого мира в мир явленный, загадочное проявление мира-без-нас в мире-для-нас» (Такер, 2017, с. 91).

Методология «темных медиа» и теоретический метод топологической рефлексии в рассмотрении субъекта и субъектности оправдан применяемым при изучении психической жизни детей методом «карты маршрутов». «Ребенок непрестанно говорит о том, что он делает или пытается сделать: обследовать окружающие миры на динамичных маршрутах и пояснять их. Карты маршрутов — существенная часть психической деятельности» (Делёз, 2010, с. 187).

Магическое место, джунгли в сезон дождей, река в утреннем тумане, — это темные медиа, посредники, выпускающие, согласно Такеру, антропоморфных существ: демонов, призраков, мертвецов. Магическое место раскрывается в двух формах: мгле и жиже. Нас интересует мгла, так как именно она предстает «плотным туманом, сюрреалистическими облаками на затянутом небе» (Такер, 2017, с. 91). Мгла — это медиум, она располагается «между небом и любой другой планетой, где поля тяготения могут стягивать космическую пыль в туманность» (Такер, 2017, с. 92), как и советская «Туманность Андромеды» — утопия, мечта Ивана Ефремова, экранизированная в 1967 году Евгением Шерстобитовым.

Благодаря применению топографического метода при рассмотрении достижений Херцога туман из метафоры метафизики превращается в топос социального и в инструмент трансформации психологической карты героев. Любая карта определяет границы своего/чужого, освоенного/завоеванного. Любая граница — это сдача/утверждение позиций, пределов и рубежей, которые Жан-Поль Сартр (Сартр, 2024, с. 67) связал с ситуацией, определяющей рамки человеческого бытия через проявление страданий, борьбы, вины, переживаний. Одним словом, граница в визуализациях Херцога — это все то, что экзистенциальная философия называет пограничной ситуацией. Туман,

тьма, сумрак, тень оказываются не только условиями, но и соучастниками перехода границ дозволенного.

ТУМАН: ОТ СИНТАГМАТИКИ ОКЛИКАНИЯ К ПАРАДИГМАТИКЕ ЭКРАНА

Туман можно рассматривать не только как природное состояние скопления влаги, творческое состояние ожидания, тревоги и предчувствия, метафору социальной неопределенности и даже революционной ситуации, но и как образ, топос, сгущение психики, концентрацию мыслей, которая приведет к ясному осознанию или полному помутнению (ту-ман или, в поэтике русского языка, его перверсия му-тан, мутант, мутнение, смута, муть).

Туман — скопление воды в воздухе, облако у поверхности земли, мутное, смутное, снимающее и размывающее о-граничения, о-чертания природное состояние. Природа в фильмах Херцога экзистенциальна. «Агирре, гнев Божий» (*Aguirre, Der Zorn Gottes*, 1972), «Фицкарральдо» (*Fitzcarraldo*, 1982), «Войцек» (*Woyzeck*, 1979), «Стеклянное сердце» (*Herz aus Glas*, 1976) метафизически иллюстрируют границу как категорию внепространственную и вневременную, снимающую социальные, психологические, политические и исторические конфликты в своей утробе и рождающую новых уранов и гей. Это ситуация внутреннего проживания конфликтов как порождения самих оснований конфликтов (Scott, 1982).

В тумане джунглей или рек человек освобождается от условностей, норм, постигая себя как новую экзистенцию, притяжая на новую божественность. Предисловие «Фицкарральдо» начинается с образа тумана, вселенского шума, шепота Земли и текста: «Каяхуарри яки: так дети леса называют эту страну, строительство которой Бог завершил слишком рано. Они верят, что, когда все люди исчезнут с лица земли, Бог вернется дабы закончить начатую работу». Исчезновение людей не является метафорой, это единственное коллективное переживание, которое доступно самой природе. В фильме «Бремя мечты» Леса Бланка (*Burden of Dreams*, 1982) режиссер говорит¹: «Если присмотреться, в джунглях видна гармония некоторого рода — это гармония всеобщего коллективного убийства»^{*}.

Такое буквальное исчезновение в экранном мире Херцога реализуется как политическая утопия. Агирре и Фицкарральдо мечтают построить новое

¹ Энциклопедия Вернера Херцора. URL: <https://arzamas.academy/mag/373-herzog> (14.01.2025).

общество (государство или театр), стать управителем новой морали, отбросив аксиологию прежней. Фицкарральдо мечтает о мире музыки, где голос Карузо будет подобен голосу Эру Единого, «что в Арде зовется Илуватар; и первым создал он Айнуров, Священных... и он говорил с ними, предлагая музыкальные темы, и они пели перед ним, и он радовался» (Толкин, 1992, с. 3). Можно предположить, что существенный для Херцога мир Вагнера с его идеей кольца Нибелунга как механизма производства времени спасения, и мир Толкина оказываются ключами к пониманию политического измерения музыкальной полифонии. Музыка оказывается окликом, голосом того единственного, который может звучать при исчезновении прежних моральных границ в джунглях.

Музыка джунглей — музыка Айнуров. Политическая утопия требует мобилизации, обобщающего голоса власти, но в музыке джунглей природа решает, какой звук будет следующим. Илуватар обратился к айнурам с предложением вместе создавать Великую Музыку, «и звук бесконечно чередующихся и сплетенных в гармонии мелодий уходил за грань слышимого, поднимался ввысь и падал в глубины — и чертоги» (Толкин, 1992, с. 3). На какое-то время Фицкарральдо объявил себя Илуватаром, желая нести музыку айнурам, задавая образцы в виде неподражаемого Карузо, но музыка джунглей — это самоорганизующаяся «гармония убийств»*, и она вершится на корабле, идущем вверх реки. Это превращение всех попыток подчинить природу в простое и упорное движение внутри нее самой. Новый Орфей не может подчинить природу, но дожидается ее растерзания.



Рис. 1. Оркестр на корабле. Кадр из фильма «Фицкарральдо», реж. В. Херцог, 1982. 2 час. 33 мин. 7 сек. Скриншот автора²

² Источник изображения см.: <https://vk.cc/cKZ5oc> (15.10.2024).

Сюжет сплава по реке в джунглях известен зрителю по фильмам: «Лето белой воды» (*White Water Summer*, Д. Блекнер, 1987), «Дикая река» (*The River Wild*, К. Хэнсон, 1994), но чаще всего по фильму «Апокалипсис сегодня» (*Apocalypse Now*, Ф.-Ф. Коппола, 1979). Мы видим, как цитировалось выше, «гармонию коллективного убийства»* («Люблю запах напалма» Майора) и встречаем новых идолов (Полковник в исполнении М. Брандо). Так репрезентируются пограничные ситуации жизни/смерти, сознания/умалишения в немыслимых для обычного человека состояниях опасности как опыта расфокусировки, чистой погруженности зрения в природу, «взгляда на 2000 ярдов» (*quasi-термин*, означающий устойчивый травматический шок в гуще боевых действий, перегружающий психическую жизнь и приводящий к расфокусировке взгляда).

Размытые границы, с семантическим потенциалом неотчетливости встраиваются в метафорические цепочки: туманная даль — туманный взгляд — туманное будущее; туманить (затуманивать) — не давать ясно видеть — морочить, плутовать — состояние неясности, неочевидности в функциональной двойственности сокрытия и открытия как единственной «грамматической парадигмы» природы. Эти метафорические цепочки в языке выстраиваются корнями, а в экранном искусстве универсальным функциональным символом, которым оказывается туман. Туман может быть одновременно источником опасности и надежным укрытием: в тумане может скрываться враг или можно скрываться от врага.

Туман выступает на сюжетном и композиционном уровне не только физическим пространством, но и метафизическим его сокрытием. Он символизирует мучительный поиск (блуждать в тумане) и обретение (вынырнуть из тумана). Туман — граница между видимостью и сущностью; между физикой и метафизикой; между поту- и посюсторонним миром. Эта граница подвижная, вбирающая в себя синтагматические и парадигматические принципы организации экранного повествования и тем самым специфицирующая кинематограф Херцога.

Блуждает в тумане Войцек, вернувшийся на место преступления для поиска орудия убийства Марии. Он ищет нож, но увидев голову Марии, с горечью вопрошает, почему та волосы не расчесала. Рассудок его помутился. Он выныривает и занывает в глубины своего бессознательного. Примером взаимообратимости поту- и посюстороннего мира в жизни бессознательного является предсказание Лесника Хиаза («Стекло сердце») о будущем деревушки. Он смотрит в туман, туман закрывает собой конкретику и дает возможность Хиазу обернуть взгляд внутрь себя и вещать, проговаривать вслух увиденное.

Стоит провести сравнение с романтиками. На картину «Странник над морем тумана» художника-романтика Каспара Давида Фридриха указывают киноведы, сопоставляя туман с образом отравляющих цифровых технологий (Wansbrough, 2021, p. 179). Примером преемственности традиции романтизма является туман в «Агирре», что в научной литературе справедливо сопоставляется с эстетикой возвышенного, горных вершин, как новой попытки экогуманизма, сопоставления человеческого и нечеловеческого (Gardner, 2022, pp. 45–56).

ТУМАН И ГНЕВ: МАШИНЫ НЕПРОЙДЕННОЙ ИНИЦИАЦИИ

В 2023 году в России был опубликован дебютный роман Херцога «Сумерки мира» (Херцог, 2023). Роман повествует о японском солдате Хироо Онода, защищавшем по приказу остров на Филиппинах на протяжении двадцати девяти лет после окончания Второй мировой войны. В этом романе немецкий кинорежиссер верен себе. «Существует одновременно и галлюцинаторное измерение, в котором действующий дух возвышается до беспредельности природы, и измерение гипнотическое, где дух движется в направлении пределов, которые природа ставит у него на пути... Это геометрический план, он теперь отсылает не к ментальному, а к абстрактному чертежу» (Делёз, 2010, с. 440).



Рис. 2. Обложка романа В. Херцога «Сумерки мира» (Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха, 2023)³ и фотография Хироо Оноды⁴

Перед нами, как мы только что уже сказали, разворачивается история о японском солдате Хироо Онода, верном приказу и солдатской чести, защищавшем остров Лубанг на Филиппинах на протяжении 29 лет после окончания Второй мировой войны. Майор Танигути отдал приказ удерживать остров до возвращения Императорской армии с единственным правилом: «Вы не можете покончить с собой» (Херцог, 2023, с. 33). И он держал остров силой выполненного приказа, сохраняя в чистоте чести семейный самурайский меч XVII века. Он вел личную борьбу, оставшись верен принципу: «Каждый на этом острове — мой враг» (Херцог, 2023, с. 34). Он беспощаден, как беспощадна природа, он калечит, как калечат стихийные бедствия.

Новый герой Херцога — Хироо Онода, не похож на Агирре или Фицкарральдо, но он также погружается в джунгли и делается их частью: «Они стали частью джунглей... они лучше замаскированы, их волосы косматы, одежда, снаряжение и сапоги для камуфляжа обмазаны глиной» (Херцог, 2023, с. 71). Джунгли — это тело Земли в его архаической манифестации (Делёз, Гваттари, 2008, с. 251). Новая архаика XX века с присущими ей телами Денег машины капитализма или Деспота (Делёз, Гваттари, 2008, с. 351) — машины военного режима. Делёз и Гваттари (Делёз, Гваттари, 2008, с. 304) назвали территориальной машиной форму существования общества

³ Источник изображения: <https://limbakh.ru/index.php?id=9502> (15.10.2024).

⁴ Источник изображения: https://ru.wikipedia.org/wiki/Онода,_Хиро (15.10.2024).

на определенном историческом этапе, она покрывает своими знаками общественное поле. «Джунгли здесь покрывают склон. Равнина Лоок простирается до южного побережья. Оно напоминает даму под белой вуалью. Туман» (Херцог, 2023, с. 70).

Время Онода — время машины Деспота (Делез, 2008, с. 304): военный режим диктует и встраивает человека в ряды исполняющих приказы марширующих граждан. Онода вырвался из режима Деспота в режим Земли, став растением, плющом. Здесь уже экранная парадигма становится метафизической. Это позволило ему выжить, как Робинзон выжил, внимая примеру Пятницы в романе Мишеля Турнье «Пятница, или тихоокеанский лимб» (Турнье, 1992). Благовоспитанный католик, пытающийся организовать порядок, встретился с молодым арауканцем, человеком-растением: «Голова скрывалась под цветочным шлемом. Обнаженное тело было разрисовано с помощью орехового сока, листьями плюща: его ветви поднимались по ногам и обвивали все туловище» (Турнье, 1992, с. 199).

Онода становится похожим на зверя с пятнистой шкурой. Он изучает мимирию в природе и сам мимикрирует под заросли переплетенных разлагающихся темных листьев лиан. «Мотыльки, имитирующие рисунок коры деревьев. Рыбы, приспособливающие свою окраску к речным камням. Насекомые, похожие на зеленые листья», — вот природа, окружающая Онода (Херцог, 2023, с. 53). Лубанг — остров, покрывающийся туманом, с вечно влажными банановыми деревьями и кокосовыми пальмами. Туман с остановленным временем, с чистым экраном восприятия и оказывается внутри романа как единый кадр. Туман, как и джунгли, не признает время, «они (джунгли и время. — О. Ш.) словно брат и сестра, которые стали друг другу чужими, потеряли контакт и связаны разве что лишь взаимным презрением» (Херцог, 2023, с. 53).

Герои Херцога вернули себя в Тело Земли, вновь родив в себе архаического человека. Они создавали свое священное время, становясь нищенскими вневременными и внепространственными героями. «Все здесь находится вне истории, которая в своей скрытности не допускает настоящего... Время никак о себе не заявляет, словно оно под запретом» (Херцог, 2023, с. 95). Онода самостоятельно вел счет времени. Когда он вышел к людям и узнал, что спустя 29 лет личного счета времени ошибся на несколько дней, расстроился из-за того, что Япония потеряла свою душу в эпоху консьюмеризма, и что он не учел все факторы природы в интересубъективных взаимодействиях (как их понимают современные экологические теории и акторно-сетевая теория. — О. Ш.). Время можно считать и высчитывать, но его нельзя окликнуть никакой музыкой, оно само растворяется в парадигмах природы и делает жизнь синтагмой травматической ностальгии.

Сюрреалистические картинки мелькают по образцу речевой (языковой) парадигмы в смешении сна и яви, страшного сна и страшной действительности. «Может быть, эта война мне снится? Может ли быть, что на самом деле я лежу в госпитале с тяжелым ранением, а годы спустя наконец прихожу в себя, и кто-то говорит мне, что это был лишь сон» (Херцог, 2023, с. 105). Всепоглощающий влажный туман, останавливающий время и войну, обернулся в романе постоянным условием существования и межличностной коммуникации: Онода мог рассказывать своей команде истории из прошлой жизни только во время сильного тумана и сезона дождей. Тогда джунгли закрывались для людей, никто не решается войти в них в период сезона дождей и плотного тумана. Тогда природа раскрывала себя в своей ненадежности, соревнующейся с быстротечностью времени.

В фильме «Агирре, гнев Божий» задачей мифологического героя является спуск по реке. Агирре из проходящего инициацию становится субъектом насилия, т. е. социально-ценностным героем поздней архаики. Девственная природа должна быть выдана замуж за героя, а если она сопротивляется, то ее нужно взять силой. В «Фицкарральдо» плавание также сакрально наделено завоевательным гласом Карузо, исполняющим оперу Верди. Голос Карузо и есть голос Власти. Если Сакральное назвать Великим, то, по Делёзу, «Великое реализуется как чистая идея в двойственной природе пейзажей и действий» (Делёз, Гваттари, 2008, с. 255), т. е. первое столкновение со своим ценностным миром, которое обычно перерастает в подростковое или иное некритическое насилие.



Рис. 3. Великое перенесение корабля по суше под пение дуэта с участием Карузо.
Кадр из фильма «Фицкарральдо», реж. В. Херцог, 1982. 2 час. 4 мин. 42 сек.
Скриншот автора⁵

⁵ Источник изображения см.: <https://vk.cc/cKZ5oc> (15.10.2024).

Туман выступает в этой философии возраста мифологического героя метафорой ожидания, нулевой степени социального письма. Мы видим туман в утро начала подготовки перенесения корабля на другую сторону реки индейцами под руководством Фицкарральдо. Индейцы беспрестанно работают, строительство подобно сооружению египетских пирамид. «Белый человек», который, согласно преданию, должен вывести их из полосы несчастий, смело ими управляет. Туман перед взрывными работами напоминает масштабные геополитические режимные стройки СССР, но и вообще любую этнографию принудительного труда, включая немецкую память — от замыслов гётевского Фауста по прокладке каналов и осушении болот (с которых и поднимается туман) до окопов, скрывающих как туман воюющих, и трудовых лагерей XX века.

Чтобы зацепиться в пределах бытия, необходимы доказательства, — артефакты, предметы, «осязаемые объекты» (Херцог, 2023, с. 106), подтверждающие реальность происходящего. Таковы меч на поясе Онода, бутылочка с пальмовым маслом, вытащенная из униформы, которые в дальнейшем хранились в музее, став фетишем. Они делают реальным процесс похода, — тогда как начало и результат смещаются скорее в область символического и воображаемого.

Представлены ли в сюжете результаты, финиш похода? То есть позволяет ли символ тумана как некоторый генеральный принцип организации сюжетных линий развернуть план символического и воображаемого? Агирре остается в одиночестве на плоту. Вместо Нового государства с ним обезьянки. Фицкарральдо поставил спектакль перед редким зрителем и черной свинкой: «И в одном, и в другом направлении своего творчества Херцог показал, что большие ноги альбатроса и его большие белые крылья — одно и то же» (Делёз, 2004, с. 257). Это театр своей непройденной инициации, театр прежнего сплава по реке и обезьянка как образ неукротенной плоти, которая грозит все новыми взрывами.



Рис. 4. После поражения в походе Агирре с обезьянкой думают о «новой Испании» и новых завоеваниях. Кадр из фильма «Агирре, гнев Божий», реж. В. Херцог, 1972. 1 час. 32 мин. 8 сек. Скриншот автора⁶

Онода с удивлением слушал про бомбу с арсеналом, которого хватит не раз и не два, а 1240 раз убить каждого жителя планеты. Не удивительно, что вспоминается Онода, ведь летом 2023 начался мировой прокат фильма «Оппенгеймер».

Спустя 29 лет, как отчасти было отмечено выше, Онода сдался (вспомним, что Робинзон прожил на острове 28 лет). Президент Филиппин объявил Онода амнистией. После выхода в обычную жизнь Онода основал «Школу природы», женился, умер в 91 год. В Храме мира — синтоистском святилище в Токио, где поклоняются душам воинов, погибших за Японию и императора, а Верховным божеством Храма является сам император Японии, хранится и рассказ об Онода.

⁶ Источник изображения см.: <https://yandex.ru/video/preview/6179461978829250619> (15.10.2024).

КАРТА МАРШРУТОВ В КИНЕМАТОГРАФЕ ХЕРЦОГА

Туман становится этическим маркером действия, которое вовлекло в себя всех агентов фильма, в этот самый момент полного вовлечения. Актеры выстроились в сеть, но сеть при этом деформирована экраном, вскрыты те лакуны, в которых может быть недолжное или преступное. В романе и фильмах туман скрывает преступления или является предвестником трагедий.

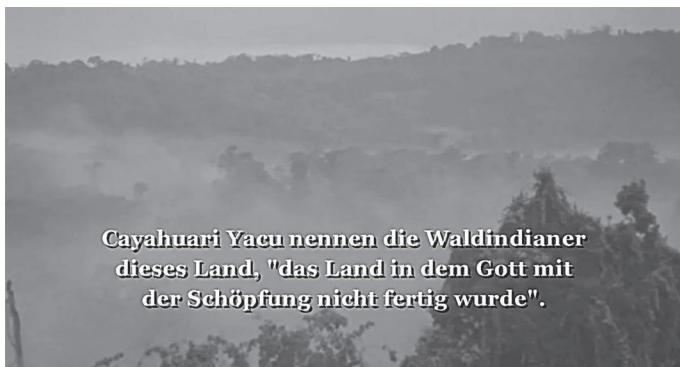


Рис. 5. Туман. Начало поиска Фицкарральдо: «Так дети леса называют эту страну, создание которой Бог завершил слишком рано». Кадр из фильма «Фицкарральдо», реж. В. Херцог, 1982. 0 мин. 25 сек. Скриншот автора⁷

Маршрут в туманной неопределенности начального направления петляет вверх по реке и заканчивается разоблачением и развоплощением мечты. Маршрут Фицкарральдо, как и маршрут Агирре, замысловато закручивается, путается и возвращается обратно. Это эффект пружины, реакции на неудавшееся возвращение, из-за начальной неопределенности маршрута — эффект бумеранга в тумане как эффект обесценивания. Вспомним незначительный, казалось бы, эпизод, когда Фицкарральдо прибывает в место, где строил железную дорогу. Спустя много лет в этом заброшенном месте остались преданные идее адепты, которые охраняли дорогу и мечту. Фицкарральдо не задумываясь приказывает разобрать рельсы и шпалы и перенести их на корабль для осуществления новой мечты. Он не замечает, как в момент разрушил и обесценил жизнь и усилия того, кто охранял и оберегал недостроенную железную дорогу в ожидании возвращения Демиурга.

⁷ Источник изображения см.: <https://vk.cc/cKZ5oc> (15.10.2024).

Своего рода геофилософия прослеживается у Мартина Хайдеггера в работе «Исток художественного творения», где ставятся вопросы различения (распределения разных личин) явлений и событий. Кроме различия истины и искусства у Хайдеггера можно видеть последовательное различие вещи как естественно-природного состояния и творения как искусственно-антропоморфного. Это не редукция Эдмунда Гуссерля, а индифферентное прохождение сквозь и мимо вещей и состояний, событий и ситуаций, незаинтересованное их созерцание. Туман — редкое совпадение вещества и формы, идеи и события, природного состояния, наделенного историческими ожиданиями со стороны героев фильмов. Для объяснения понятия вещества и формы (Staff-Form-Gefuge) Хайдеггер применяет понятие «складка», которая и есть «ландшафт рождения мысли» (Хайдеггер, 2008, с. 176). Туман Херцога — ландшафт рождения мысли. Топический метод Хайдеггера не столько географическое место, сколько участок абстрактной модели, участок помещенности, погружения в место.

Туман — это помещенность, погружение в место истории, в паузу перед важными событиями, это складка бытия, в которой пространство и время схлопывает судьбы героев, как бы разглаживая их по экрану. Они пропадают и выныривают из тумана, наделенные другими смыслами. Онода на 29 лет пропал во времени, помещенный в туман джунглей словно в убежище.

Об особой роли топоса в сотворении собственной и чужой биографии писал философ, работавший на границе психологии и философии. В этом запредельном для обеих сторон мышлении родилась экзистенциальная философия. Карл Ясперс говорил, что созерцание родных ландшафтов (неба и горизонта) сформировало его как мыслителя: «Экзистенция... есть новое сужение горизонта: ибо она существует всякий раз как одна экзистенция с другой экзистенцией» (Ясперс, 2013, с. 53). Также Ясперс немало рассуждал о влиянии ландшафта на становление ментальности больших групп и мировоззрения отдельных личностей.

Картографическая концепция психоанализа пересекается с топографической концепцией современной философии. Карта для психоанализа — это направление, местность, смещение: «Каждая карта — это перетасовка тупиков и прорывов, порогов и заграждений» (Делёз, 2010, с. 90). И подобно тому, как карту событий в психоанализе движений и маршрутов нельзя рассматривать в качестве одной производной схемы «родители — ребенок», сведя к простой синтагматике, так и карту философии нельзя рассматривать как производную одного события или явления. Убийство Марии, так сказать,

социально по своей природе, чему в подтверждение служат постоянные рассуждения Войцека о бедности, в которой ему приходится пребывать и ради которой он участвует в эксперименте доктора*.

Метод топологической рефлексии, исследующий психику человека, поможет рассмотреть топос тумана как отражение затуманенной психики Войцека из одноименного фильма 1979 года («Войцек», *Woyzeck*) по пьесе Георга Бюхнера. «В маленьком городе на берегу маленького пруда», — объявляет нам авторский голос за кадром в начале фильма. Топографический кадр Херцога в этом фильме переводится с опасной реки на тихий пруд или омут, подобно тому как образ завоевателя Агирре или Фицкарральдо, который сакрализует себя как распоряжающийся жизнью и насилием создатель, сменился образом маленького человека маленького города Войцека. Такая смена аспекта несколько возвращает от экранной парадигмы природной непредсказуемости к синтагмам незнания, растерянности человека перед природным началом в самом себе. Для русского сознания пруд в камышах — это омут Левитана со всеми психологическими стереотипами, омут от «муть» или «тумана». «Мутить дела» в этом городе могут все.

В городе совершается преступление. Войцек убивает возлюбленную Марию, мать своего сына, из-за измены, и убийство происходит на берегу пруда. Его карта маршрутов запутана, как у Агирре и Фицкарральдо. Карта выражает тождественность путей намеченного и пройденного. Если Агирре и Фицкарральдо вели плоты и корабли к большой цели, то Войцек петлял как мышь внутри городского пространства. Как правило, линии брожения и петли на картах детей, страдающих аутизмом, схожи между собой. Мы узнаем, что над Войцеком ставит эксперимент известный в городе доктор. За деньги Войцек тренируется, пьет урину, ест один горох на протяжении нескольких месяцев. Доктор легко обрекает Войцека на научное испытание, как легко сбрасывает со второго этажа здания кошку ради демонстрации студентам медицинского факультета гибкости ее тела.

Как окружающий пейзаж влияет на человека, как топика определяет типичу, типажность, тип индивида? В тумане нет вертикальных горных пород с наслоениями смыслов, но есть разомкнутая вширь сетка значений и знаков, образов и адресов. Поверхность тумана и поверхность субъектности бесконечно широка, и то и другое распространяется и завоевывает пространство: «бестелесный предел», производящий «большую часть своих эффектов» (Делёз, 2010, с. 182). Такие пределы Ж. Делёз называет «мембранами»: «Благодаря мембранам внутреннее и внешнее, высота и глубина обретают биологическую ценность в топологической поверхности контакта» (Делёз, 2010, с. 525).

Делёз через время отвечает Полю Верлену, который некогда писал, что «нет ничего более глубокого, чем кожа», своей фразой: «Нет ничего более хрупкого, чем поверхность». Кожа покрывает большой объем поверхности жизни. Жильбер Симондон, важный для Делёза философ, говорит: «Живое живет на пределе самого себя, на собственном пределе. Характерные для жизни полярности пребывают на уровне мембраны» (Делёз, 2010, с. 521). Ровно, как обширная поверхность мыльного пузыря обусловлена своей хрупкостью. Ж. Симондон формулирует характеристики трансцендентального поля: потенциальная энергия, внутренний резонанс серий, топологическая поверхность мембран, организация смысла.

Туман подобен мембране. Это утверждение еще более точное, чем сравнение с ризомой. Ризома все-так и предполагает корневую систему, а мембрана — это чистая поверхность. Делёз в «Логике смысла» выводит формулу: Ризома=Топос+Эон, где Топос — пространство монадического распределения сингулярностей, Эон — время распада данного пространства на подпространства. Эта мембрана выталкивает главных героев Херцога и в мир самодетерминации, связывающей пространства, и в мир преступления, как скольжения по поверхности собственного бытия, без возможности уйти в глубину.

Так осуществляется пространственно-временная самодетерминация феномена, который становится явлением. Делёз говорил не столько об онтологии, сколько о метафизике поверхности. Туман как мембрана — континуум — топос, или «место смысла выражения» (Делёз, 2010, с. 283). Более того, сам смысл Делёз определяет как мембрану, — то, что формируется и разворачивается на поверхности. Образно выражаясь, современная культура уже не говорит об упавших на дно Дионисе или поднявшемся ввысь Аполлоне. Герой современной культуры — Геракл на поверхности, «ведущий сражение на двух фронтах — как против глубины, так и против высоты: полная переориентация мысли и новая география» (Делёз, 2010, с. 497). Онода или Агирре, ведущие сражение за свои идеи.

Войцек в исполнении Клауса Кински изможден, находится на грани экзистенциального ужаса и ждет завершения эксперимента. Убийство Марии покрывается утренним туманом как помутнением рассудка самого Войцека, который приходит на пруд с вопросом: «Что это за место? Где это я? Мария, что же ты волосы не убрала? Почему не заплела косы?». Пруд оказывается предварительным экраном, пытающимся, не вполне удачно, вернуть героя в природу, чтобы он организовал и реорганизовал свой смысл уже в автокоммуникации.



Рис. 6. Войцек совершает преступление. Кадр из фильма «Войцек», реж. В. Херцог, 1979. 1 час. 6 мин. 42 сек. Скриншот автора⁸

Мария здесь выступает как узел карты, в котором завязаны желания, потребности и возможности. Перед смертью она поет дворовым детям песню: «Он добрался до Луны, она оказалась трухлявым пнем. Тогда он пошел к Солнцу, а когда пришел, обнаружил увядший подсолнух. Звезды обернулись золотыми комариками».

Карта пунктирными линиями чертит ожидания, а заливками (закрашенными частями) — пройденный героем жизненный маршрут. Биография Марии закончилась не по ее воле: «Какая красная Луна. Что ты задумал?». История города не изменилась, она подобно пруду, сама себя замыкает и поглощает, зарастая новым камышом. Авторский голос завершает фильм: «Такого в наших мы краях давно не знали. Ах!» И город живет дальше, «Ах!» прозвучало больше театрально. Положено сожалеть, но город не сожалеет, он покрывается туманом как чистым небытием. Автокоммуникация оказывается возможна на уровне города, но не на уровне главного героя, выталакиваемого мембраной тумана в область чистой трансгрессивности.

⁸ Источник изображения см.: <https://yandex.ru/video/preview/10940808626783664214> (15.10.2024).

ТОПОГРАФИЯ БИОГРАФИИ КАК ХРУПКОСТЬ ЭКРАНА

А.В. Перцев в книге «Рождение экзистенциализма из пены психоанализа» ссылается на Ханса Занера, который убежден не только в том, что экзистенциализм возникает от созерцания болот в молодости (Перцев, 2012), но и в том, что взгляды Ясперса являют собой отражение болотистого ландшафта его детства и юности. Также происходит с Войцеком и героями другого фильма Херцога, «Стеклянное сердце» (*Herz aus Glas*, 1976).

Фильм начинается с туманного пастбища. Пастух Хиас, которого в фильме называют «Лесник» за его отшельничество, гонит стадо, которое не знает дороги. Хиас оказывается провидцем: как и стадо, он направляет и предсказывает события жителям маленькой баварской деревни, которые льют стекло. Фильм начинается со слов Лесника, смотрящего на растянувшийся туман над бьющейся горной рекой — метафорой времени. Он говорит, подобно Илуватору: «Я смотрю вдаль, в ту сторону, где конец света. Рушится время и потом земля. Начало конца. Воронка влечет меня».



Рис. 7. Лесник Хиас в тумане предсказывает будущее города. Кадр из фильма «Стеклянное сердце», реж. В. Херцог, 1976. 0 мин. 5 сек. Скриншот автора⁹

В деревне умирает Мастер Мюльтен, который знал секрет «рубинового стекла», но не поведал его другим. Плавильные печи остывают. Горнила остывают вместе с сердцами людей, которые ради поиска и начала новой продажи стекла готовы и, как будет видно далее, начнут убивать друг друга. Город встал. Нет продаж, нет движения, нет жизни. Только «рубиновое

⁹ Источник изображения см.: <https://rutube.ru/video/43bd63bc0e36ebf8cf58cae21bed989c/> (15.10.2024).

стекло» должно спасти жителей. Поиск секрета рубинового стекла напоминает помутнение рассудка: люди убивают друзей и танцуют с трупами, перекапывают землю, на которой похоронен Мастер, вспарывают мебель, которую Мастер подарил матери и в конце концов находят секрет: добавить в стекло кровь. Жертвой выбирается невинная девушка Людмила.



Рис. 8. Природа накануне коллективного помешательства/помутнения.

Кадр из фильма «Стеклянное сердце», реж. В. Херцог, 1976.

31 мин. 6 сек. Скриншот автора¹⁰

Валерий Подорога, неортодоксально продолжая мысли Делёза, говорит о путешествии в мыслительных ландшафтах. В книге «Метафизика ландшафта» он пользуется определением «складки» в качестве уловки смысла. Это такой пространственно-временной ловец смыслов, наподобие ловца снов. Философские портреты, написанные Подорогой, а именно «метафизические ландшафты» — своего рода интеллектуальные карты, топографические схемы мысли философов, в чьих текстах скрыт ресурс современной мысли. Есть ли у ландшафта своя метафизика — ключевой вопрос, поставленный Подорогой. Как связано философское творчество и ландшафт, насколько значимо то, что Ницше писал в швейцарском Энгадине, а Хайдеггер в лесах Шварцвальда? Герои Херцога укрываются в тумане, который затуманивает сознание и приводит их к решению завоевывать новые земли и строить новое общество (Агирре — новый мир, Фицкарральдо — театр), оборонять старые идеи, не ведая и не пытаясь узнать информацию о новом времени

¹⁰ Источник изображения см.: <https://rutube.ru/video/43bd63bc0e36ebf8cf58cae21bed989c/> (15.10.2024).

(Онода убивал жителей деревни, но ни разу не вступил с ними в коммуникацию, не спросил о том, что происходит в мире). Это ловушка, которая схлопывает время и пространство и останавливает человека в нравственном развитии жизни (Хозяин Стекольной фабрики, на которой производили рубиновое стекло, пошел на принесение человеческой жертвы, испытав моральное опустошение вследствие одержимости поиска выплавки секрета стекла рубинового оттенка). «Всякая мысль пространственна, и не только благодаря известным особенностям языка, но и телесной ориентации мыслящего: познавая, он активирует ближайшее пространство, наделяя его духовными интенциями, проектирует во вне, приближая к себе самое удаленное» (Подорога, 2021, с. 6).

В какой-то степени поиск секрета рубинового стекла напоминает поиск секрета камня при создании Каменного цветка. В сказе П.П. Бажова «Каменный цветок» (Бажов, 1969) к мастеру Прокопичу пришел учиться Данилка Недокормыш. Называли Данилку «блаженным», мог засмотреться на букашку, что по листочку ползла: «Сама сизенька, а из-под крылышек у ней желтенько выглядывает, а листок широконыйкий... По краям зубчики, вроде оборочки выгнуты. Тут потемнее показывает, а середка зеленая-презеленая, ровно ее сейчас выкрасили» (Бажов, 1969, с. 68). Данила вырос в Мастера малахитового дела. Получив заказ на Каменный цветок, Данила-Мастер искал: «Стал чуть не каждый день в лес бегать. Время как раз покосное, ягодное. Травы все в цвету. Данилушко остановится где на покосе либо на полянке в лесу и стоит, смотрит. А то опять ходит по покосам да разглядывает траву-то, как ищет что» (Бажов, 1969, с. 87). На вопрос «Не потерял ли чего?» отвечал: «Потерять не потерял, а найти не могу» (Бажов, 1969, с. 87). Данила, как и жители деревушки, искал тайну камня, за что готов был отдать жизнь и счастье близких: «А только без цветка мне жизни нет!» (Бажов, 1969, с. 99). Повидав каменный цветок, вернулся Данила в деревню да только, пишет Бажов, «затуманился» (Бажов, 1969, с. 100), или как в народе говорили, «ума решился» (Бажов, 1969, с. 103).

Персональное помутнение (затуманивание) в уральских сказах Бажова можно сравнить с коллективным безумием, на которое обречена деревушка в фильме «Стекло сердце» после совершенного убийства Людмилы. Город уже было не спасти. А.Я. Кожурин (Кожурин, 2002, с. 72–79) также однонаправленно связывает ментальность с ландшафтом. Туманный пейзаж ущелья, в котором располагается деревушка, затуманивает умы ее жителей.

Темные теории позволяют мистически демонстрировать туман, повествуя об исторических событиях. Филип Розен и Патриция Мелленкамп в журнале «American Film» от апреля 1983 года пишут, что режиссеры послевоенного немецкого экспрессионизма разрывают привычное

повествование исторических событий. Их нарратив не лента, а предчувствие: туман как визуальная пунктуация разделяет рассказ, делая паузу между событиями. Туман перед убийством Людмилы, невинной девушки, кровь которой нужно использовать для отлива красного стекла.

Выводы

Туман в кинематографе Вернера Херцога является не только природным состоянием, психологическим предчувствием, историческим пределом, он соучастник преступлений, разрешающих синтагматико-парадигматический узел закрутившихся событий. Туман — намеренный образ темного туннеля, темного медиа, выпускающего потусторонние внешние и агрессивные внутренние силы вовне. Символ тумана в литературном и кинематографическом мире Херцога участвует в историко-социальной рефлексии, создавая предпосылки для понимания кадра как первичного и не имеющего оснований в предыдущих моральных оценках действий экрана автокоммуникации.

Единство подходов Вернера Херцога к туману как экзистенциальному состоянию мы наблюдали в его фильмах: «Агирре, гнев Божий» (1972), «Фицкарральдо» (1982), «Войцек» (1979), «Стеклянное сердце» (1976) и романе «Сумерки мира». Разница лишь в том, что в романе это организация всей композиции текста, а в фильмах — организация композиции кадра. Туман метафизически задает границу как категорию внепространственную и вневременную, снимающую социальные, психологические, политические и исторические конфликты вербально в романе или визуально в названных фильмах. Так автокоммуникация преодолевает не только синтагматичность предвидения собственной судьбы, что происходит в тексте, но и парадигматичность вариантов погружения в природу, что происходит на экране.

Перед нами полноценная наглядная демонстрация зависимости человека от природы, открывающаяся через напряженные картины сплава по реке, стихии течения и водопада, который рушит все рукотворно созданное. Новое осмысление отношения реального, символического и воображаемого на экране просматривается в маршрутах и «туманных» поворотах в жизни персонажей Агирре, Фицкарральдо или Войцека. Они невротичные, истеричные персоны, претендующие выстроить из собственной истерии историю. Все три названных персонажа в исполнении гениального

Клауса Кински напоминают взрыв вулкана, рикошет и отпускание пружины. Они находятся на грани помутнения рассудка, словно приняв в себя как содержание своей судьбы, так и форму каждого очередного действия одновременно.

В новом осмыслении различий как различий акторов в системе или мембране социальных отношений туман выступает нулевой степенью социального письма. Именно с него начинаются удачные или неудачные опыты выталкивания героя в природу из предсказуемых социальных интеракций, завязывающихся во все более запутанные узлы. Изучение карты маршрутов в фильмах Херцога приводит к выводу о слиянии тех, кто проходит по маршруту, с самим маршрутом. Топография здесь и оказывается единственным прямым высказыванием героя о себе и идеального зрителя — о герое.

Магическое место у Вернера Херцога является и выступает экранной проекцией природного. Принятая в этой работе теория темных медиа позволяет очистить слово «магичный» от налета бытовой мистики. Туман как прием использовался многими режиссерами, но все эти интерпретации имели в виду исходный человеческий взгляд, даже если они опирались на высказывания самого Херцога. Однако принципы построения экранного высказывания могут делать нечеловеческое начальным принципом. Изображение тумана Херцога отличается от изображения тумана, например, у Андрея Тарковского как специфической характеристики человеческого зрения и испытаний, которым оно подвержено.

Это изображение тумана как темного медиа, одновременно экрана и мембраны. Экран показывает страсти героя, его готовность идти наперекор обстоятельствам, отстаивая честь. Но одновременно вовлеченность человека в отношения с природой и другими людьми образуют непроницаемую мембрану взаимодействий, некоторую сеть акторов, которая кажется самодостаточной. Но как раз Херцог вскрывает напряжения вокруг этой мембраны — то, что казалось нам механизмом социальной жизни, оказывается мембраной интерпретации цепочки текущих событий, выталкивающей из себя героя чести. Этот герой может оказаться мессией, а может оказаться преступником. Визуальные решения Херцога служат не раскрытию характера героя, а такому выталкиванию для установления специфической агентности протагониста, не зависящей от прежних сетей взаимодействия. Действовать — это тогда не добиваться успешного взаимодействия, а отстаивать честь вопреки всему, смотреть на происходящее со стороны и вызывать тем самым особое отношение зрителя к социальному факту и экологическим рискам современного мира.

* This quote is metaphorical and contextual concerning the phenomenon being discussed and does not represent a positive evaluation of any actions that may be examined for compliance with the current laws of the Russian Federation.

Violations of these laws could be assessed in relation to specific provisions of the Code of the Russian Federation on Administrative Offenses and the Criminal Code of the Russian Federation (editor's note).

* Данная цитата является образно-контекстной по отношению к рассматриваемому феномену и не становится положительной оценкой каких-либо деяний, что могут подлежать рассмотрению на предмет соответствия действующему в Российской Федерации законодательству, нарушение которого может быть рассмотрено на предмет соответствия диспозициям отдельных статей КоАП РФ и УК РФ (прим. ред.).

REFERENCES

1. Bazhov, P.P. (1969). *Malakhitovaya shkatulka* [The malachite casket]. Sverdlovsk: Central Ural Publishing House. (In Russ.)
2. Corrigan, T. (Ed.). (2013). *The films of Werner Herzog: Between mirage and history*. London: Routledge.
3. Deleuze, G., & Guattari, F. (2008). *Anti-Edip* [Anti-Oedipus] (B. Kralechkin, Trans.). Yekaterinburg: U-Faktoriya. (In Russ.)
4. Deleuze, G., & Guattari, F. (2010). *Tsyacha plato: Kapitalizm i shizofreniya* [A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia] (Ya. Svirskiy, Trans.). Yekaterinburg: U-faktoriya. (In Russ.)
5. Deleuze, G. (2004). *Kino* [Cinema] (B. Skuranov, Trans.). Moscow: Ad Marginem. (In Russ.)
6. Deleuze, G. (2010). *Logika smysla* [The logic of sense] (Ya. Svirskiy, Trans.). Moscow: Akademicheskii Proekt. (In Russ.)
7. Florensky, P.A. (1992). *Detyam moim. Vospominaniya proshlykh dney. Genealogicheskie issledovaniya. Iz Solovetskikh pisem. Zaveschchanie* [To my children. Memories of past days. Genealogical research. From the Solovetsky letters. Testament]. Moscow: Moskovskiy Rabochiy. (In Russ.)
8. Gardner, C. (2022). Constructing an immanent sublime: Ecosophical aesthetics as "ecstatic truth" in Werner Herzog's *Lessons of Darkness* (1992). *Journal of Ecohumanism*, 1 (1), 45–56. <https://doi.org/10.33182/joe.v1i1.1735>
9. Harutyunyan, A. (2021). Landscape and its double: The technological sublime. *ART-Margins*, 10 (1), 66–76. https://doi.org/10.1162/artm_a_00286

10. Herzog, W. (2023). *Sumerki mira* [The twilight world] (E. Zaytsev, Trans.). Saint Petersburg: Ivan Limbakh Publishing House. (In Russ.)
11. Jaspers, K. (2013). *Razum i ekzistentsiya* [Reason and existenz] (A.K. Sudakov, Trans.). Moscow: Kanon+. (In Russ.)
12. Kozhurin, A. Ya. (2002). Landshafty “estestvennye” i gorodskie (Rannie opyty “landshaftologii” v evropeyskoy filosofskoy traditsii) [“Natural” and urban landscapes (early essays on “landscape studies” in the European philosophical tradition)]. In *Filosofiya detstva i problemy sovremennogo goroda* [The philosophy of childhood and problems of the modern city] (pp. 72–79). Saint Petersburg State Institute of Technology. (In Russ.) <https://elibrary.ru/ubeurh>
13. Markov, A.V. (2022). *K teorii temnykh media* [To the theory of dark media]. *Articult*, (1), 75–84. (In Russ.) <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2022-1-75-84>
14. Pertsev, A.V. (2012). *Molodoy Jaspers: Rozhdenie ekzistentsializma iz peny psikiatrii* [Young Jaspers: The birth of existentialism from the foam of psychiatry]. Saint Petersburg: Russian Christian Humanitarian Academy. (In Russ.)
15. Podoroga, V.A. (2021). *Metafizika landshafta* [Metaphysics of the landscape]. Moscow: Kanon+. (In Russ.)
16. Prager, B. (2007). *The cinema of Werner Herzog: Aesthetic ecstasy and truth*. New York: Columbia University Press.
17. Sartre, J.-P. (2024). *Pogranichnye sostoyaniya* [Borderline states] (V.P. Gaydamak & V.V. Bibikhin, Trans.). Moscow: Rodina. (In Russ.)
18. Scott, Ch.E. (1982). *Boundaries in mind: A study of immediate awareness based on psychotherapy*. New York: American Academy of Religion.
19. Sontag, S. (2022). *Obraztsy bezoglyadnoy voli* [Styles of radical will] (B.Dubin, V. Kulagina-Yartseva, & N. Krotovskaya, Trans.). Moscow: Ad Marginem Press. (In Russ.)
20. Thacker, E. (2017). *V pyli etoy planety* [In the dust of this planet] (A. Ivanov, Trans.). Perm: Gile Press. (In Russ.)
21. Tolkien, J.R.R. (1992). *Sil'marillion* [The Silmarillion] (N. Grigorieva & V. Grushetskiy, Trans.). Moscow: Gil–Estel. (In Russ.)
22. Tournier, M. (1992). *Pyatnitsa, ili Tikhookeanskiy limb* [Friday, or, The other island] (I. Volevich, Trans.). Moscow: Raduga. (In Russ.)
23. Trigg, D. (2012). The flesh of the forest: Wild being in Merleau-Ponty and Werner Herzog. *Emotion, Space and Society*, 5 (3), 141–147. <http://dx.doi.org/10.1016/j.emospa.2011.06.003>
24. Wansbrough, A. (2021). *Capitalism and the enchanted screen: Myths and allegories in the digital age*. Bloomsbury.
25. West, B. (2023). Murky waters: Incident at Loch Ness, Grizzly Man, and Herzogian notions of truth. *New Review of Film and Television Studies*, 21 (3) 567–586. <https://doi.org/10.1080/17400309.2023.2214052>

ЛИТЕРАТУРА

1. Бажов, П. П. (1969). Малахитовая шкатулка. Уральские сказы. Свердловск: Среднеуральское книжное издательство.
2. Делёз, Ж. & Гваттари, Ф. (2008). АнтиЭдип. Екатеринбург: У-Фактория.
3. Делёз, Ж. & Гваттари, Ф. (2010). Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-фактория.
4. Делёз, Ж. (2004). Кино. Москва: Ad Marginem.
5. Делёз, Ж. (2010). Логика смысла. Москва: Академический Проект.
6. Кожурин, А.Я. (2002). Ландшафты «естественные» и городские (ранние опыты «ландшафтологии» в европейской философской традиции). Философия детства и проблемы современного города: Материалы IX международной конференции «Ребенок в современном мире. Дети и город». Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского государственного технического университета, 72–79. <https://elibrary.ru/ubeurh>
7. Марков, А.В. (2022). К теории темных медиа. Артикульт. (1), 75–84. <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2022-1-75-84>
8. Перцев, А.В. (2012). Молодой Ясперс: Рождение экзистенциализма из пены психиатрии. Санкт-Петербург: Издательство Русской христианской гуманитарной академии.
9. Подорога, В.А. (2021). Метафизика ландшафта. Москва: Канон+.
10. Сартр, Ж.-П. (2024). Пограничные состояния. Москва: Родина.
11. Сонтаг, С. (2022). Образцы безоглядной воли. Москва: Ад Маргинем Пресс.
12. Такер, Юдж. (2017). В пыли этой планеты. Пермь: Гиле Пресс.
13. Толкин, Дж. Р. Р. (1992). Сильмариллион. Москва: Издательство «Гиль-Эстель».
14. Турнье, М. (1992). Пятница, или Тихоокеанский Лимб. Москва: Радуга.
15. Флоренский, П.А. (1992). Детям моим. Воспоминанья прошлых дней. Генеалогические исследования. Из Соловецких писем. Завещание. Москва: Московский рабочий.
16. Херцог, В. (2023). Сумерки мира. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха.
17. Ясперс, К. (2013). Разум и экзистенция. Москва: Канон+.
18. Corrigan, T. (Ed.). (2013). *The films of Werner Herzog: Between mirage and history*. London: Routledge.
19. Gardner, C. (2022). Constructing an immanent sublime: Ecosophical aesthetics as “ecstatic truth” in Werner Herzog’s *Lessons of Darkness* (1992). *Journal of Ecohumanism*, 1 (1), 45–56. <https://doi.org/10.33182/joe.v1i1.1735>
20. Harutyunyan, A. (2021). Landscape and its double: The technological sublime. *ART-Margins*, 10 (1), 66–76. https://doi.org/10.1162/artm_a_00286

21. Prager, B. (2007). *The cinema of Werner Herzog: Aesthetic ecstasy and truth*. New York: Columbia University Press.
22. Scott, Ch.E. (1982). *Boundaries in mind: A study of immediate awareness based on psychotherapy*. New York: American Academy of Religion.
23. Trigg, D. (2012). The flesh of the forest: Wild being in Merleau-Ponty and Werner Herzog. *Emotion, Space and Society*, 5 (3), 141–147. <http://dx.doi.org/10.1016/j.emospa.2011.06.003>
24. Wansbrough, A. (2021). *Capitalism and the enchanted screen: Myths and allegories in the digital age*. Bloomsbury.
25. West, B. (2023). Murky waters: Incident at Loch Ness, Grizzly Man, and Herzogian notions of truth. *New Review of Film and Television Studies*, 21 (3) 567–586. <https://doi.org/10.1080/17400309.2023.2214052>

ABOUT THE AUTHOR

OKSANA A. SHTAYN

Cand. Sci. (Philosophy), Associate Professor,
Assistant Professor at the Department of Social Philosophy,
Ural Federal University,
51, pr. Lenina, Yekaterinburg 620002, Russia

ResearcherID: KQV-1280-2024

ORCID: 0009-0004-1701-3147

e-mail: shtaynshtayn@gmail.com

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ОКСАНА АЛЕКСАНДРОВНА ШТАЙН

кандидат философских наук, доцент,
доцент кафедры социальной философии,
Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина,
620002, Екатеринбург, пр. Ленина, 51

ResearcherID: KQV-1280-2024

ORCID: 0009-0004-1701-3147

e-mail: shtaynshtayn@gmail.com

**ЦИФРОВОЙ ОБРАЗ
БУДУЩЕГО**

**DIGITAL IMAGE
OF THE FUTURE**

UDC 159.922.77 + 159.922.27

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-175-231

EDN: UEHVWQ

Received 04.01.2025, revised 21.01.2025, accepted 28.03.2025

OLGA V. ALMAZOVA

Moscow State University,
11/9, Mokhovaya, Moscow 125009, Russia

ResearcherID: S-1047-2016

ORCID: 0000-0001-8852-4076

e-mail: almaz.arg@gmail.com

DARIA A. BUKHALENKOVA

Moscow State University,
11/9, Mokhovaya, Moscow 125009, Russia

ResearcherID: E-2725-2017

ORCID: 0000-0002-4523-1051

e-mail: d.bukhalenkova@inbox.ru

ELENA A. CHICHININA

Moscow State University,
11/9, Mokhovaya, Moscow 125009, Russia

ResearcherID: AAZ-5968-2021

ORCID: 0000-0002-7220-9781

e-mail: alchichini@gmail.com

For citation

Almazova, O.V., Bukhalenkova, D.A., & Chichinina, E.A. (2025). Mediating first graders' digital activity: Do only parents play a role? *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (1), 175–231. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.1-175-231>, <https://elibrary.ru/UEHVWQ>

Published by

Наука
телевидения



Mediating first graders' digital activity: Do only parents play a role?*

Abstract. While the influence of parents on children's digital device use has been well-studied in preschool and adolescence, there is significantly less data on primary school age children. This age group faces a unique scenario where parental control over digital device usage is less pronounced, yet first-graders lack the requisite knowledge and skills to navigate the numerous digital risks. This paper focuses on how digital activity is mediated among primary school students.

The study involved 200 children aged 7.2 to 8.3 years attending first grade classes in schools in Moscow and Yakutsk. A semi-structured interview was conducted to examine how children mediated their use of video content and digital games. Findings revealed that peers, including friends and siblings, play a significant role in mediating the digital activities of first-graders alongside parents. Despite increased independence in using digital devices, first-graders' proficiency remains at a low level. Gender analysis indicated that girls exhibit less independence in digital interactions, leaning more on family support (from parents and siblings), while boys display higher autonomy and rely more on guidance from friends.

Keywords: primary school age, digital devices, mediation strategies, family, siblings, friends

Acknowledgements: the study has been supported by the Russian Science Foundation Grant No. 22-78-10096, A Longitudinal Study of the Relationship of Digitization, Imagination, and Self-Regulation in Children in the Transition from Kindergarten to School.

* Translated by Anna V. Ivanova.

УДК 159.922.77 + 159.922.27

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-175-231

EDN: UENHWQ

Статья получена 04.01.2025, отредактирована 21.01.2025, принята 28.03.2025

ОЛЬГА ВИКТОРОВНА АЛМАЗОВА

Московский государственный университет
имени М.В. Ломоносова
125009, Россия, г. Москва, ул. Моховая, д. 11/9

ResearcherID: S-1047-2016

ORCID: 0000-0001-8852-4076

e-mail: almaz.arg@gmail.com

ДАРЬЯ АЛЕКСЕЕВНА БУХАЛЕНКОВА

Московский государственный университет
имени М.В. Ломоносова
125009, Россия, г. Москва, ул. Моховая, д. 11/9

ResearcherID: E-2725-2017

ORCID: 0000-0002-4523-1051

e-mail: d.bukhalenkova@inbox.ru

ЕЛЕНА АЛЕКСЕЕВНА ЧИЧИНИНА

Московский государственный университет
имени М.В. Ломоносова
125009, Россия, г. Москва, ул. Моховая, д. 11/9

ResearcherID: AAZ-5968-2021

ORCID: 0000-0002-7220-9781

e-mail: alchichini@gmail.com

Для цитирования

Алмазова О.В., Бухаленкова Д.А., Чичинина Е.А. Медиация цифровой активности первоклассников: только ли родители играют важную роль? 2025. 21 (1). С. 175–231. DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-175-231. EDN: UENHWQ

Медиация цифровой активности первоклассников: только ли родители играют важную роль?

Аннотация. Роль родителей в использовании детьми цифровых устройств достаточно хорошо изучена в дошкольном и подростковом возрастах, тогда как данных о младших школьниках существенно меньше. При этом младший школьный возраст характеризуется особой ситуацией, когда использование детьми цифровых устройств уже не так сильно контролируется родителями, но первоклассники еще не обладают достаточными знаниями и умениями для того, чтобы справляться с многочисленными цифровыми рисками. Это обуславливает цель данной статьи, которая посвящена изучению особенностей медиации цифровой активности младших школьников.

В исследовании приняли участие 200 детей в возрасте от 7.2 до 8.3 лет, посещавшие первые классы общеобразовательных школ г. Москвы и г. Якутска. Для изучения особенностей использования цифровых устройств первоклассниками с детьми было проведено полуструктурированное интервью, содержащее вопросы о медиации просмотра видеоконтента и цифровых игр первоклассниками. В результате проведенного исследования удалось выявить большую роль не только родителей, но и сверстников (друзей и сиблингов) в медиации цифровой активности первоклассников. При возросшей самостоятельности первоклассников при использовании цифровых устройств их компетентность остается на невысоком уровне. Анализ половых различий показал, что девочки при использовании цифровых устройств проявляют меньше самостоятельности и больше ориентируются на помощь и сопровождение со стороны семьи (родителей и сиблингов), а мальчики проявляют большую самостоятельность и больше ориентируются на друзей.

Ключевые слова: младший школьный возраст, цифровые устройства, стратегии медиации, семья, сиблинги, друзья

Благодарности: исследование выполнено при поддержке гранта РНФ № 22-78-10096 «Лонгитюдное исследование взаимосвязи цифровизации, воображения и саморегуляции у детей при переходе из детского сада в школу».

INTRODUCTION

Digital devices (DD) have become an integral part of modern children's lives (Denisenkova & Taruntaev, 2022; Pecherskaya & Merkulova, 2013; Soldatova & Teslavskaya, 2019; Barr et al., 2024; Chaudron et al., 2017). If in preschool age the children's interaction with digital devices is more often controlled and limited by adults, then upon the transition to school education the child often becomes the owner of his/her own digital device (most often it is a mobile phone) and it becomes much more difficult to control how he/she uses it, and the number of digital threats increases significantly (Kurgansky et al., 2023; Soldatova, 2017; Soldatova & Teslavskaya, 2019; Smirnova et al., 2019; Beyens et al., 2018; Davies & Gentile, 2012). In this regard, studying how younger schoolchildren use DD and how it is regulated by family and environment is a crucial task to ensure the harmonious development, safety and psychological well-being of the younger generation (Rudnova et al., 2023; Soldatova et al., 2024b; Shumakova & Nurieva, 2024; Hinkley et al., 2014; Schmick, 2021).

In recent years, the number of research dedicated to the characteristics of the DD use by preschoolers and to the role of parents in this process has increased dramatically (Belova & Shumakova, 2024; Denisenkova & Taruntaev, 2023; Smirnova et al., 2022; Pecherskaya & Merkulova, 2013; Bukhalenkova et al., 2023; Hiniker et al., 2018), also these processes have also been thoroughly studied in adolescence (e.g. Chakravarty et al., 2023; Luchinkina et al., 2024; Rudnova et al., 2023; Yaroshevskaya & Sysoeva, 2023; Kashirskaya, 2023; Nikken, 2017). However, there are significantly fewer studies on primary schoolchildren (Kurgansky et al., 2023; Soldatova & Teslavskaya, 2019; Spasskaya et al., 2023; Beyens et al., 2018). Many modern parents experience difficulties in organizing their children's interaction with DD and admit the need to be educated on these issues (Klopotova et al., 2022; Kurgansky et al., 2023; Spasskaya et al., 2023; Lim, 2016).

PARENTAL MEDIATION IN THE DD USE BY PRIMARY SCHOOLCHILDREN

Most researchers agree that the main role in how a child masters digital technologies is played by adults and, first of all, his/her parents (Denisenkova & Taruntaev, 2022; Smirnova et al., 2019). Thus, most studies of the characteristics of children's DD use are devoted to "parental mediation" strategies which refers to parental actions aimed at regulating and discussing the digital activity of their

children (Livingstone et al., 2017, p. 3). In parental mediation research, various scientists identify many strategies that can be conditionally divided into two large groups or poles: one includes strategies associated with parental restrictions and control, and the other associated with parental support and help (Rudnova et al., 2023; Soldatova & Teslavskaya, 2019; Dias et al., 2016; Eastin et al., 2006; Livingstone et al., 2017). It is important to consider that, according to research, parents can combine different strategies related to the described groups (Beyens et al., 2018; Jiow et al., 2017).

According to available data, restrictive strategies have a positive effect, protecting the child from many digital risks, and are also associated with lower rates of screen time for children (Beyens et al., 2018; Fardouly et al., 2018; Nikken & Schols, 2015). However, many researchers note that strict ultimatum rules do not work, and that parents need to explain to their children the reasons for the restrictions and rules introduced (Dias et al., 2016; Martins et al., 2015; Nikken, 2017), which is more related to strategies of active parental mediation, when parents are ready to discuss their child's digital experience. These strategies help develop children's digital skills, a more critical attitude towards various media content, increase independence and are associated with higher levels of life satisfaction (Rudnova et al., 2023; Davies & Gentile, 2012; Collier et al., 2016; Nikken, 2017; Schmuck, 2021; Wang et al., 2023).

PARENTAL CONTROL STRATEGIES

Parental control strategies involve establishing rules and restrictions on the children's DD use, as well as the use of various technical digital programs to ensure compliance with these rules.

To this group of strategies researchers primarily allocate *the use of rules and restrictions*, which include, first of all, the temporary restrictions introduction on the digital media use or bans on visiting certain sites/channels on the Internet and even certain types of activities via DD (Livingstone et al., 2017; Lwin et al., 2008; Symons et al., 2017). More than half of parents of primary schoolchildren note that their children have temporary restrictions on DD use (for how long a child can use DD and under what conditions—i.e. after completing homework and household chores), and about a third report a ban on maintaining social networks or using the Internet altogether (Kurgansky et al., 2023; Soldatova & Teslavskaya, 2019; Goh et al., 2015).

This type of strategies also includes *technical control*, which presumes parents applying special programs (for example, parental controls or anti-virus programs) that allow them to block access to unwanted sites or content, as well as set restrictions on the time for DD use (Kuldas et al., 2021; Livingstone et al., 2017). About a fifth of parents of primary schoolchildren use technical control (Soldatova & Teslavskaya, 2019; Beyens et al., 2018).

Another parental strategy often identified by researchers, which is difficult to unequivocally attribute to control or support, is *monitoring*. This strategy involves only monitoring, and not limiting, the sites the child visits, applications he/she installs, messages, profiles (Kutrovátz et al., 2018; Kuldas et al., 2021). Less than half of parents of primary schoolchildren use this strategy (Soldatova & Teslavskaya, 2019, p. 21).

PARENTAL SUPPORT STRATEGIES

Strategies for parental support when children use digital devices assume that parents take active actions to provide information and technical assistance to the child when interacting with DD (for example, discussing and explaining the nature of various content), and also include the joint DD use as well as the parent's emotional involvement in the child's digital activity (Kalmus & Roosalu, 2022, p. 57).

This group of strategies primarily includes *active mediation*, which assumes that the parent is engaged in the child's DD use and discusses the content viewed with him/her (Symons et al., 2017, p. 427). This strategy is used by more than half of parents, who talk not so much about their direct presence during the child's DD use, but rather about discussing the child's digital activity, which includes encouraging the use of positive content and preventing children from consuming negative content (Soldatova & Teslavskaya, 2019; Beyens et al., 2018).

Another important strategy is *a stimulating one*, where parents specifically develop the child's digital skills (Kuldas et al., 2021; Sciacca et al., 2022). According to data obtained on a Russian sample, about half of parents of primary schoolchildren specifically teach their children how to use the Internet and social networks (Soldatova & Teslavskaya, 2019; Kurgansky et al., 2023).

Also, many researchers highlight the *joint DD use* as one of the separate mediation types, when parents participate in games or when children watch video content together with parents with joint discussion of the content of the

shared digital activity (Nikken, 2017; Symons et al., 2017) or without discussion (Beyens et al., 2018). About two-thirds of parents mention this strategy (Soldatova & Teslavskaya, 2019, p. 20).

Many researchers separately highlight such an aspect of active digital parental mediation as *ensuring safety*, that is, protecting children from the risks associated with using the Internet (Soldatova & Teslavskaya, 2019; Livingstone et al., 2017; Lwin et al., 2008). This strategy involves parents talking to children about how to behave safely online, giving advice and teaching them how to behave appropriately towards others online. Although more than half of primary schoolchildren have encountered digital threats, only a third of parents explained what to do when faced with such risks and how to behave correctly towards other people on the Internet (Soldatova & Teslavskaya, 2019, p. 21).

Thus, previous studies have demonstrated that the most frequently used strategies of parental mediation in the interaction of primary schoolchildren with DD were the strategies of applying restrictions and rules, as well as active mediation of the DD use. However, the use of such active mediation strategies as ensuring safety and technical control, that would have helped the child to avoid digital threats and learn to cope with various difficulties while interacting with DD, was clearly insufficient. Thus in this study we placed special emphasis on how children act when faced with difficulties when using the DD.

THE ASSOCIATION BETWEEN PARENTAL MEDIATION AND THE CHILD'S SEX

The results of studies and meta-analyses have revealed that parental mediation depends on the child's age and sex, on the parents' education, and on their competence level in the DD use (Wang et al., 2023, p. 1259). The data on this topic is quite contradictory. In their research, Kairi Talves and Veronica Kalmus (2015) showed that in the case of boys, as sons get older, parents engage in significantly less active mediation, while in the case of girls, parents pay more attention to active mediation because they have less faith in their daughters' self-efficacy in coping with negative online experiences. Also, several early studies found that girls' parents were more likely to use restrictive strategies than boys' parents (Nikken & Jansz, 2006; Warren, 2003), but these results were not replicated in more recent studies (Nikken & Schols, 2015, p. 3431). In contrast, Ana Aierbe and colleagues (Aierbe et al., 2019) demonstrated that parents were more likely to use restrictive

strategies (i.e. limiting time with DD) when raising sons compared to daughters. On the other hand, Catherine Symons and colleagues (Symons et al., 2017) argued that a child's sex has no effect on parental mediation strategies.

At the same time, research results reveal that the digital activity of boys and girls studying in primary school may differ significantly, and therefore require different parental mediation strategies. A recent study by E.B. Spasskaya and colleagues (Spasskaya et al., 2023), on a sample of more than 500 parents of schoolchildren of different ages, showed that parents' ideas about their children's DD use differ depending on the children's sex. Parents raising girls more often noted the use of DD by schoolgirls for communicative activities and consumption of various media content, while parents of boys more often noted that they play digital games. The orientation of girls towards social networks and communication, and of boys towards computer games, was also previously highlighted both in the study of preschool children (Brito & Dias 2019, p. 83) as well as of adolescents (Son et al., 2021; Taywade & Khubalkar, 2019).

OUR RESEARCH

The purpose of this work was to study the digital activity mediation features of primary schoolchildren. Following other researchers (Soldatova & Teslavskaya, 2019; Livingstone et al., 2017; Nikken, 2017) we were interested in observing how the situation has changed over the past few years, since the competence of modern primary schoolchildren's parents in matters of DD use is undoubtedly higher than that of previous generations of parents. Current first-graders' parents are already to a greater extent "digital natives," that is, those who have grown up in the digital world and have been using digital devices since childhood (Soldatova et al., 2024; Smith, 2012), which means that they themselves more actively use various digital technologies and their mediation strategies may differ significantly from those described in earlier studies (Condeza et al., 2019). An important feature of this study was that we asked first-graders not only about the role of their parents, but also asked open-ended questions, the answers to which would allow us to understand who else might be included in the mediation of their digital activity.

The second objective was to analyze sex differences in the DD use by first-graders. Previous data obtained from preschool age and adolescence shows that girls and boys use DD differently (Veraksa et al., 2024; Spasskaya et al., 2023; Chichinina et al., 2023; Brito & Dias, 2019; Taywade & Khubalkar, 2019). Also, an

analysis of previous studies showed that parental mediation may differ depending on the child's sex (Talves & Kalmus, 2015; Wang et al., 2023).

Thus, the novelty of this study was in the comprehensive approach to considering the role of not only parents, but also other close people in mediating the digital activity of first-graders, taking into account sex differences.

METHODS

SAMPLE

The study involved 200 children of 7.2 to 8.3 years old ($M=7.9$; $SD=0.32$) who attended the school first grades. Of these, 99 (49.5 %) were boys. 131 children (65.5 %) were from Moscow, and 69 (34.5 %) children were from Yakutsk. The children included in the study sample were normotypic in their development.

All parents of first-graders were informed about the study purposes and gave written consent for their children to participate in it. The study was approved by the ethics committee of the Faculty of Psychology of Moscow State University named after M. Lomonosov (permit №: 2022/15).

RESEARCH METHODOLOGY AND PROCEDURE

To study the features of the DD use by modern first-graders, we developed a semi-structured interview. We decided to conduct interviews with children rather than obtain information from parents due to the fact that, firstly, first-graders are already old enough to understand the mediation carried out by their parents and be able to talk about it; secondly, they are less susceptible to social desirability than their parents (Nikken, 2017).

The semi-structured interview included questions about children's use of various DD, the specifics of performing different types of activities via DD (i.e. watching video content, playing digital games, taking photos and videos, communicating and studying). There were analyzed questions (from interviews) that helped to study the features of mediation of first-graders' digital activity in the two most popular interaction types: watching video content (i.e. cartoons, films and other videos), as well as playing digital games. First-graders were asked several questions of the same meaning about both types of activities:

- Do you usually play/watch cartoons, movies and other videos alone or with someone?

If the child answered “Alone” to this question, then the tester clarified: “Does it happen that you play with someone?”. If the child answered “Yes,” then he/she was asked one more question: “With whom?”

- Do you share with anyone your impressions of the game/of what you saw? If the child answered “Yes,” then the tester clarified: “With whom?”
- If something is unclear or doesn’t work out in a digital game/while watching a video, what do you do then? If the child answered that he/she was addressing someone, then the tester clarified: “To whom?”
- What rules do you have in your family regarding playing using gadgets/watching videos?

In addition, regarding digital games, the interview included the following question: “Who installs/downloads games for you?” Regarding watching videos, children were additionally asked, “What do you do if you watch something unpleasant or scary?” If the child answered that he/she was addressing someone, then it was clarified: “To whom?”

Semi-structured interviews were conducted by specially trained testers with each child individually, in a quiet room at school where he/she studied. It took about 20 minutes and was recorded on a voice recorder. The audio recordings were transcribed by the testers and entered into a table, and then 4 experts jointly processed all the responses collected from the children.

STATISTICAL ANALYSIS

The Pearson χ^2 test was used to analyze differences in DD use and digital mediation of boys and girls. Statistical analysis was carried out via SPSS 23.0.

RESULTS

TYPES OF DIGITAL ACTIVITIES AND DD USED BY FIRST-GRADERS

We analyzed data on what DD boys and girls use, and compared the percentage of boys and girls using each type of digital device (Pearson χ^2 test). According to the results obtained, 84 % of all first-graders use mobile phones. Among them, 90.3 % own their own phones, and less than a tenth of children (9.7 %) use the mobile phone of their sibling and/or parents. More than half of the sample (67 %) noted the presence and use of smart speakers, and the tablet was in third place

in terms of prevalence. Among children who utilize a tablet, 58.6 % have their own tablet, while the rest have a tablet that is shared or belongs to a family member (e.g. sibling, parent, or other relative). Less often, first-graders use a computer (or laptop), a game console, or a smart watch.

It should be noted that significantly more first-graders from Moscow than from Yakutsk use a smart speaker (77.8 %—Moscow, 45.1 %—Yakutsk; $\chi^2=22.345$, $p<.001$, Cramer's $V=.329$), a game console (46.7 %—Moscow, 31.9 %—Yakutsk; $\chi^2=4.105$, $p=.043$, Cramer's $V=.142$) and a smart watch (38.2 %—Moscow, 17.4 %—Yakutsk; $\chi^2=9.121$, $p=.003$, Cramer's $V=.214$).

At the same time, it was discovered that boys talk about using a computer or laptop, as well as a game console, significantly more often than girls (Table 1).

Table 1

Comparison of the number of boys and girls using different digital devices

	Whole sample	Boys	Girls	χ^2	p	Cramer's V
Mobile phone	84.0 %	82.1 %	86.0 %	.553	.457	.053
Smart speaker	66.5 %	67.0 %	66.0 %	.023	.880	.011
Tablet	54.0 %	59.8 %	48.0 %	2.755	.097	.118
Computer/Laptop	46.5 %	54.5 %	38.6 %	7.838*	.049	.198
Game console	41.0 %	55.3 %	28.0 %	14.923**	<.001	.277
Smart watch	32.0 %	35.6 %	28.6 %	1.053	.305	.075

*— $p<.05$, **— $p<.01$.

We also analyzed data on what types of activities with DD first-graders are engaged in (Table 2). Significantly more first-graders from Moscow than from Yakutsk have their own pages on social networks (22.5 %—Moscow, 7.6 %—Yakutsk; $\chi^2=6.738$, $p=.009$, Cramer's $V=.186$). An analysis of the differences between boys and girls demonstrated that girls take photos and videos significantly more often than boys.

Table 2

**Comparison of the number of boys and girls engaging in different activities
via digital devices**

	Whole sample	Boys	Girls	χ^2	p	Cramer's V
Watching video content	100.0 %	100.0 %	100.0 %	.000	1.000	.000
Playing digital games	95.5 %	96.9 %	94.0 %	.335	.565	.033
Communicating	90.5 %	86.5 %	94.1 %	3.344	.067	.130
Taking photos	84.0 %	78.1 %	89.0 %	4.240*	.038	.147
Taking videos	62.5 %	52.6 %	67.7 %	4.584*	.032	.154
Studying	62.5 %	60.7 %	64.7 %	.517	.472	.052
Using social networks	17.0 %	21.1 %	13.4 %	1.956	.162	.102

*— $p < .05$.

In further analysis, it was decided to focus on the two most popular activities among first-graders: watching video content and playing digital games.

WHO CHILDREN PLAY WITH AND WATCH VIDEO CONTENT WITH

The distribution of boys and girls was analyzed by who they play digital games with and watch video content with (Table 3). It has been established that children most often play digital games with friends and siblings, and watch video content with siblings. At the same time, significantly more children from Moscow play digital games alone (16.3 %—Moscow, 5.7 %—Yakutsk; $\chi^2=6.301$, $p=.012$, Cramer's $V=.177$) and significantly fewer—with siblings (35.7 %—Moscow, 47.7 %—Yakutsk; $\chi^2=4.285$, $p=.038$, Cramer's $V=.146$) than first-graders from Yakutsk. Significantly fewer children from Moscow watch video content with friends (18.6 %—Moscow, 35.2 %—Yakutsk; $\chi^2=4.105$, $p=.009$, Cramer's $V=.185$) than first-graders from Yakutsk.

An analysis of sex differences demonstrated that significantly more girls than boys play digital games only when they are alone.

Table 3

Comparison of the number of boys and girls playing digital games and watching video content with different categories of people

	Whole sample	Boys	Girls	χ^2	p	Cramer's V
Playing digital games						
Only alone	12.4 %	7.3 %	17.5 %	4.641*	.031	.155
With friends	43.5 %	49.0 %	38.1 %	2.295	.130	.109
With siblings	39.9 %	37.5 %	42.3 %	.457	.499	.049
With parents	7.3 %	7.3 %	7.2 %	.001	.984	.001
With other relatives	3.0 %	3.1 %	3.1 %	Not applicable		
With strangers online	18.7 %	20.8 %	16.5 %	.599	.439	.056
Watching video content						
Only alone	10.0 %	11.2 %	9.0 %	.270	.604	.037
With friends	24.0 %	23.5 %	24.2 %	.015	.904	.009
With siblings	52.5 %	52.0 %	52.6 %	.007	.935	.006
With parents	32.0 %	27.6 %	36.8 %	1.910	.167	.099
With other relatives	3.5 %	3.1 %	4.2 %	Not applicable		

*— $p < .05$.

The distribution of boys and girls was analyzed according to who installed digital games for them (Table 4). Based on the data obtained, most often first-graders install games by themselves. Significantly more first-graders from Yakutsk install digital games themselves (53.1 %—Moscow, 84.1 %—Yakutsk; $\chi^2=18.610$, $p<.001$, Cramer's $V=.307$) or resort to the help of siblings (5.5 %—Moscow, 14.5 %—Yakutsk; $\chi^2=4.630$, $p=.031$, Cramer's $V=.153$) and significantly fewer resort to the help of parents (50.8 %—Moscow, 5.8 %—Yakutsk; $\chi^2=39.864$, $p<.001$, Cramer's $V=.450$) than children from Moscow.

Boys are significantly more likely than girls to install/download digital games themselves. In addition, girls are significantly more likely than boys get help from siblings to install games.

Table 4

Comparison of the number of boys and girls who get digital games installed with the help of people from different categories

	Whole sample	Boys	Girls	χ^2	p	Cramer's V
By themselves	63.9 %	71.9 %	55.8 %	5.354*	.021	.167
Parents	35.1 %	30.2 %	40.0 %	2.010	.156	.103
Siblings	8.9 %	4.2 %	13.7 %	5.334*	.021	.167
Other relatives	1.0 %	1.0 %	1.0 %	Not applicable		

*— $p < .05$.

WITH WHOM CHILDREN SHARE THEIR IMPRESSIONS OF DD USE

The analysis of the distribution of boys and girls based on the category of people with whom children share their impressions about watching video content/digital games was carried out on the number of children who share their impressions, and not on the entire sample (Table 5). According to the obtained data, 140 children (70 % of first-graders, 73 boys and 67 girls) shared their impressions about digital games, and 121 children (60,5 % of first-graders, 61 boys and 60 girls) shared their impressions about watching video content. It was discovered that children most often share their impressions about digital games and about watching videos with friends. Girls are significantly more likely to share their impressions about the videos they watched with their parents than boys.

Table 5

Comparison of the number of boys and girls sharing their impressions about digital games and about watching videos with different categories of people

	Whole sample	Boys	Girls	χ^2	p	Cramer's V
Share impressions about digital games						
With friends	62.9 %	67.1 %	58.1 %	1.189	.276	.092
With siblings	30.0 %	28.8 %	31.3 %	.110	.740	.018
With parents	22.1 %	19.2 %	25.4 %	.778	.378	.075
With other relatives	5.0 %	4.2 %	6.0 %	Not applicable		
Share impressions about watching video content						
With friends	57.9 %	62.3 %	53.3 %	.995	.318	.091
With siblings	39.7 %	37.7 %	41.7 %	.198	.656	.040
With parents	34.7 %	26.2 %	43.3 %	3.905*	.048	.180
With other relatives	5.0 %	3.3 %	6.7 %	Not applicable		

*— $p < .05$.

The frequencies of children from Moscow and Yakutsk in terms of who they share their impressions of digital games and watching video content with do not differ significantly.

HOW CHILDREN COPE WITH DIFFICULTIES WHEN USING DD

Analysis of children's answers about what they do if something is unclear in a game or while watching a video made it possible to identify two main, most common categories: either children turn to someone or try to figure it out themselves (Table 6).

Table 6

**Comparison of the number of boys and girls choosing different strategies
for responding to incomprehensible things in games or videos**

	Whole sample	Boys	Girls	χ^2	p	Cramer's V
Incomprehensible things in digital game						
Addressing someone	37.9 %	34.4 %	41.3 %	.910	.340	.071
Figuring it out themselves	48.4 %	52.2 %	44.6 %	6.325	.097	.184
Incomprehensible things while watching video content						
Addressing someone	32.9 %	32.9 %	33.0 %	.001	.996	.001
Figuring it out themselves	64.7 %	65.9 %	63.7 %	.918	.338	.073

The frequencies of different strategies' use by children from Yakutsk and Moscow do not differ significantly.

The "figuring it out themselves" response category for the *digital game* included the following options: "trying to change something myself" (22.2 % of children), "continue trying without changes" (35.6 %), and "deleting/shutting down the game" (42.2 %). It is important to mention that boys were significantly more likely than girls to report trying to change something themselves when something did not work out in a digital game (31.3 % of boys and 11.9 % of girls, $\chi^2=5.243$, $p=.022$, Cramer's $V=.213$). The following options were included in this responses' category in the case of incomprehensible things *while watching video content*: "attempts to change something myself—such as rewatch, listen, look for an answer on the Internet" (49.1 % of children), "continue attempts to watch" (16.1 %) and "turn the video off / switch to something else" (34.8 %).

Out of the children who seek help when they encounter difficulties *with digital game*, 44.0 % seek help from their parents, 40.0 %—from siblings, 24.0 %—from friends, and 4.0 %—from other relatives. Moreover, boys were significantly more likely than girls to say that they turned to friends for help when something did not work out in a digital game (35.5 % of boys and 14.6 % of girls, $\chi^2=4.255$, $p=.039$, Cramer's $V=.243$). Out of the children who seek help if something is unclear *while watching a video*, 75.0 % of first-graders seek help from their parents, 23.2 %—from siblings, 10.7 %—from friends.

We asked first-graders what they do if they have watched something unpleasant or scary. Only 5.0 % of children said that they would ask for help in the described situation. The remaining children's answers were divided into several groups. The first group of children (37.2 % of first-graders) admitted that

they stop watching such videos, switch or turn off the DD. The second group indicated the use of various strategies for emotional calming: 29.0 % of first-graders said that they hide, close their eyes, etc.; and 6.0 % mentioned that they “hugged a toy,” “tried to forget,” “shifted their thoughts to something else.” The third group of first-graders (21.5 %) noted that they do nothing, continue watching, and 5 % of children said that they like such videos. At the same time, boys continued watching unpleasant or frightening videos more often than girls (29.5 % of boys and 12.8 % of girls, $\chi^2=6.495$, $p=.011$, Cramer’s $V=.204$).

PRESENCE OF THE RULES FOR DD USE

An analysis of first-graders’ responses to questions about having rules when watching videos or playing digital games revealed that 60 % of children (62.0 % of boys and 57.3 % of girls, $\chi^2=.424$, $p=.515$, Cramer’s $V=.048$) have rules regarding digital games. The main rules described by first-graders concerned how much they could play and when (after homework was done or during weekends).

Regarding video content watching, 45.5 % of children reported the rules’ presence (44.6 % of boys and 46.2 % of girls, $\chi^2=.052$, $p=.819$, Cramer’s $V=.017$). Among the rules in their family, first-graders named (children could name several rules): content restrictions (48.0 %), duration restrictions (39.0 %), restrictions on when one can watch videos (i.e. after homework, other things) (9.0 %), and 11.5 % of children simply said that there are rules, without specifying what they are.

Since about half of the children reported restrictions on content when watching videos, we additionally asked all study participants whether there were videos they were not allowed to watch and what kind of videos they were. 67.5 % of children (61.2 % of boys and 73.1 % of girls, $\chi^2=2.883$, $p=.090$, Cramer’s $V=.127$) noted that there were videos they were not allowed to watch. Out of those children who answered that such videos exist (children could name several types of videos that they are prohibited from watching): 44.8 % of first-graders responded that they are not allowed to watch videos that are not age-appropriate (i.e. 18+, with swearing, etc.), 38.4 % of children said that they cannot watch scary videos, 18.6 % answered that they cannot watch specific videos (i.e. *The Boy’s Word*, A4, walkthroughs of specific games); 11.8 % of children reported that they cannot watch short videos and videos on video hosting sites.

DISCUSSION

The purpose of this study was to explore the features of digital activity mediation of primary schoolchildren taking into account sex differences.

First, let us note some general features of the DD use by first-graders. According to the study results, 84 % of all first-graders use mobile phones, and among them, 90.3 % are the owners of their own phones. This data is in good agreement with the 2023 study that showed that 88.9 % of primary schoolchildren have a personal smartphone or mobile phone (Kurgansky et al., 2023, p. 502).

At the same time, we discovered that the overwhelming majority of first-graders use the DD to watch video content (100 %) as well as to play digital games (95.5 %). The data we obtained on the most popular activities via DD among modern first-graders (such as watching video content and playing digital games) are consistent with the results of study by G.U. Soldatova and O.I. Teslavskaya (Soldatova & Teslavskaya, 2019, p. 17). Although, it is important to highlight that the percentage of children interested in digital games has grown significantly in recent years: a 2019 study found that just under half of primary schoolchildren (44 %) were interested in digital games, while our study showed that this type of activity is almost as popular among modern first-graders as watching video content (95.5 %). Concurrently, a survey of primary schoolchildren's parents conducted in 2023 revealed that 58.9 % of children use DD for games, which demonstrates rather not an objective picture, but a certain social desirability of parental responses. This once again confirms the need to interview the children themselves in order to more reliably study the features of DD use by primary schoolchildren.

STRATEGIES FOR SUPPORTING DIGITAL ACTIVITY OF FIRST-GRADERS

An analysis of first-graders' responses showed that children most often play digital games with friends and siblings, and watch video content—with siblings. At the same time, only 32.0 % of children admitted watching videos with their parents, and only 7.3 % of first-graders play digital games with them. These results are somewhat different from the results of a previously conducted study on a Russian sample, in which 62 % of parents of primary schoolchildren reported joint DD use (Soldatova & Teslavskaya, 2019, p. 21). These discrepancies indicate that parental mediation strategies may vary widely depending on the activity type via a DD.

First-graders also most often share their impressions of digital games and watching videos with friends (62.9 % and 57.9 %, respectively) and siblings (39.7 % and 30.0 %, respectively). Parents are only in third place in this case: 22.1 % of first-graders share their impressions of digital games with them, and 34.7 % of children—of watching videos.

It is crucial to mention that, when talking about their digital gaming partners, 18.7 % of first-graders revealed that they play digital games online with strangers. Previously, this type of video games, which involves social interaction, was more often considered in the context of the adolescents' digital activity research (Soldatova & Teslavskaya, 2019, p. 18). Now we see that first-graders are also engaged in such games and communication, which, of course, poses significant risks to their safety due to communication with strangers (Medvedeva, 2020, p. 124).

Thus, the study results demonstrate that when studying the *active mediation* of primary schoolchildren's digital activity, it is significant to analyze not only parental strategies, but also the role of siblings and friends. However, this aspect has not been studied enough. As John Davies and Douglas Gentile (2012) point out, younger children are beginning to be more influenced by their peers in their choice of preferred content, while it is becoming more difficult for parents to control it. In the study by Mayalen Garmendia and her colleagues (Garmendia et al., 2012), it was noted that parents in Estonia prefer to delegate digital mediation to older children.

PARENTAL CONTROL STRATEGIES

An analysis of questions regarding the presence of rules and restrictions in the children's DD use revealed that about half of the first-graders have them. Thus, 60 % of children answered that they have rules regarding digital games, while in relation to viewing video content, only 45.5 % of children noted that their family has certain restrictions. However, in response to a separate clarifying question about whether there are videos that they are not allowed to watch, 67.5 % of first-graders reported which videos their parents forbid them to see. This result indicates that rules and restrictions set by parents vary depending on the activity type: in the case of digital games, there are fewer prohibitions regarding their content, but more related to time spent playing, and in the case of viewing video content, more restrictions are related specifically to their subject matter and content.

Therefore, the research results show that parents of more than half of first-graders use *rules and restrictions* when mediating the interaction of their primary schoolchildren with DD, which is consistent with the data obtained earlier on the Russian sample (Soldatova & Teslavskaya, 2019, p. 20). This demonstrates the continued popularity of this strategy among modern parents.

INDEPENDENCE OF FIRST-GRADERS

Another trend that can be traced when analyzing parental mediation strategies is associated with children's greater independence in solving problems related to DD. It was found that first-graders most often install games themselves

(63.9 %), while only a third of children have their parents do this (35.1 %). This result suggests that most parents use *monitoring* strategies rather than controlling the first-graders' digital activity.

When first-graders don't understand something in a game or while watching a video, they also more often try to figure it out themselves (48.4 %) than ask someone for help (37.9 %). It should be noted that the analysis of children's responses about how exactly they try to solve the difficulties that arise shows a fairly low level of their competence (they try to simply turn off/restart the video or game, or switch to another one). This indicates the need for more active education and improvement of first-graders' digital literacy.

In case of difficulties, first-graders still turn to their parents for help first: if something is unclear while watching a video, 75.0 % turn to their parents, 23.2 %—to their siblings, and 10.7 %—to their friends, and in case of difficulties with a digital game, 44.0 % turn to their parents, 40.0 % —to their siblings, 24.0 %—to their friends. Analysis of these results demonstrates the following trend: in the case of video content, children more often discuss it with parents as well as turn to them for help, while in the case of digital games—to siblings and friends. It is possible that parents are more knowledgeable about interacting with video content, while friends and siblings—about digital games. Another probable explanation may be that parents have a more negative attitude towards digital games, considering them to be harmful and useless activities and are more likely to encourage video content viewing.

At the same time, only 5.0 % of first-graders said that they would seek help if they watched something unpleasant or frightening, while the rest of the children tried to cope with their experiences on their own in a similar situation. An analysis of the first-graders' reactions, the majority of which are very immature and ineffective (i.e. trying to cover their faces with their hands, hugging a stuffed animal) shows that parents did not discuss with their children strategies for dealing with such digital risks.

Therefore, the obtained results suggest that most parents use *monitoring* strategies rather than control or active assistance in the digital activities of first-graders. The first-graders' low competence level in solving possible difficulties when using DD shows the need for their parents to apply such a strategy as *ensuring safety* in order to protect children from the digital risks.

DIFFERENCES IN DIGITAL ACTIVITIES OF BOYS AND GIRLS

The sex differences analysis demonstrates the peculiarities of DD use by modern boys and girls in the first grade. Thus, among modern first-graders girls use DD for taking photos and videos more often than boys. They play digital games

alone more often than boys, and their siblings help them install games significantly more often than boys. At the same time, girls share their impressions of the videos they watch with their parents significantly more often than boys. Boys in the first grade have greater independence in interacting with DD: they install/download digital games themselves more often than girls; they make independent attempts to fix something when they encounter difficulties in a digital game. Boys were significantly more likely than girls to report turning to friends for help when something went wrong in a digital game.

These data demonstrate that girls are somewhat less independent than boys and that their families mediate their DD use more actively, which is partly consistent with the results of previous studies (Talves & Kalmus, 2015; Wang et al., 2023). However, we did not find differences in for whom parents set more restrictions or rules regarding the DD use, as was shown in the study by Aierbe and colleagues (Aierbe et al., 2019) in relation to boys. The obtained results confirm and complement the conclusions about the presence of sex differences in the DD use by children (Spasskaya et al., 2023; Wang et al., 2023) and indicate the need to take sex into account when studying both the characteristics of the DD use by primary schoolchildren as well as of parental mediation of this process.

Thus, the conducted study allowed us to expand theoretical understanding of the features of mediation of digital activity of modern primary schoolchildren, in which it is important to take into account not only the role of parents, but also siblings and peers.

* * *

In general, the conducted study allowed us to expand theoretical understanding of the features of mediation of digital activity of modern primary school students, in which it is important to take into account not only the role of parents, but also siblings and peers. In addition, the obtained results allow us to formulate several practical recommendations for parents of modern first-graders. Firstly, the obtained data show the need for active education of children about possible digital risks, associated with the use of the Internet, and effective ways to cope with them. Secondly, despite the apparent speed of first-graders' mastery of digital education and their independence, it is important for parents to teach them digital literacy, which involves familiarization with various computer programs and ways of using digital education. Thirdly, it is important for parents to take into account the growing role of siblings and peers in mediating the digital activity of first-graders and try to be aware of what children do together using the digital devices. An analysis of sex differences showed that it is important for parents of boys to pay special attention, since they tend to be more independent in choosing the content they consume and solving problems that arise with the help of friends rather than parents.

LIMITATIONS

In this study, we did not take into account many factors influencing parental mediation strategies related to the characteristics of the parents themselves, such as their age and digital literacy level, socioeconomic status and educational level, their attitudes towards digital devices, and others (Rudnova et al., 2023; Wang et al., 2023). Then again, in this study we wanted to look at the situation of interaction between modern first-graders and DD as a whole, rather than study the characteristics of parental mediation depending on various factors.

It is important to highlight that this research did not interpret the specifics of the DD use by children from different regions of Russia (i.e. Moscow and the Sakha Republic (Yakutia)) since the analysis of these differences seems to be a separate task requiring additional in-depth analysis of the socio-cultural characteristics of these two regions.

CONCLUSION

The study showed that the most used strategy for parental mediation of first-graders' digital activity is the use of restrictions and rules (more than half of parents apply them). The results also revealed the need for first-graders' parents to more widely use such a mediation strategy as *ensuring safety*, which implies that parents talk to their children about how to behave safely on the Internet, provide advice and teach appropriate behavior when faced with difficulties and threats, which helps protect children from the risks associated with Internet use. In the case of primary schoolchildren, it is crucial for them to know what to do when faced with unpleasant or frightening content, and about the risks associated with communicating with strangers within online games.

A promising outcome of our research is the data obtained on the significant role of peers and siblings in strategies for supporting the first-graders' digital activity: modern children quite often turn to siblings or friends for help in case of difficulties in digital games, and also actively share with friends their impressions of the content they have seen or experienced in digital games. At the same time, parents participate in active mediation only with a third or half of first-graders, depending on the type of activity via DD. This data demonstrates scientists and practicing specialists studying mediation that it is important to research not only parental mediation strategies, but also the role of siblings and friends in the DD use by primary schoolchildren.

Finally, the study revealed differences in the DD use by boys and girls, which indicates the importance of taking sex into account when drawing up recommendations and conducting preventive and educational work with primary school-children.

ВВЕДЕНИЕ

Цифровые устройства (далее — ЦУ) стали неотъемлемой частью жизни современных детей (Денисенкова, Тарунтаев, 2022; Печерская, Меркулова, 2013; Солдатова, Теславская, 2019; Barr et al., 2024; Chaudron et al., 2017). Если в дошкольном возрасте взаимодействие детей с ЦУ чаще контролируется и ограничивается взрослыми, то при переходе к школьному обучению ребенок часто становится владельцем своего собственного ЦУ (чаще всего мобильного телефона), и контролировать то, как он его использует, становится значительно сложнее, а количество цифровых угроз существенно повышается (Курганский и др., 2023; Солдатова, 2017; Солдатова, Теславская, 2019; Смирнова и др., 2019; Beyens et al., 2018; Davies & Gentile, 2012). В связи с этим изучение того, как младшие школьники используют ЦУ и как это регулируется семьей и окружением, является значимой задачей для обеспечения гармоничного развития, безопасности и психологического благополучия подрастающего поколения (Руднова и др., 2023; Солдатова и др., 2024b; Шумакова, Нуриева, 2024; Hinkley et al., 2014; Schmick, 2021).

В последние годы существенно возросло количество исследований, посвященных изучению особенностей использования ЦУ дошкольниками и роли в этом процессе родителей (Белова, Шумакова, 2024; Денисенкова, Тарунтаев, 2023; Смирнова и др., 2022; Печерская, Меркулова, 2013; Bukhalenkova et al., 2023; Hiniker et al., 2018); данные процессы также изучены на примере подросткового возраста (например, Chakravarty et al., 2023; Лучинкина и др., 2024; Руднова и др., 2023; Ярошевская, Сысоева, 2023; Kashirskaya, 2023; Nikken, 2017). Однако исследований, проведенных на младших школьниках, существенно меньше (Курганский и др., 2023; Солдатова, Теславская, 2019; Спасская и др., 2023; Beyens et al., 2018). Многие современные родители испытывают трудности в организации взаимодействия своих детей с ЦУ и отмечают необходимость наладить здесь просветительскую работу (Клопотова и др., 2022; Курганский и др., 2023; Спасская и др., 2023; Lim, 2016).

РОДИТЕЛЬСКАЯ МЕДИАЦИЯ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ЦУ МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ

Большинство исследователей сходится во мнении, что основную роль в том, как ребенок осваивает цифровые технологии, играют взрослые и, в первую очередь, — его родители (Денисенкова, Тарунтаев, 2022; Смирнова и др., 2019). В связи с этим большинство штудий в области особенностей использования детьми ЦУ посвящено изучению стратегий «родительской медиации», под которой понимаются такие действия, которые направлены на регуляцию и обсуждение цифровой активности их детей (Livingstone et al., 2017, p. 3). В изучении родительской медиации разными учеными выделяются множество стратегий, которые условно можно подразделить на две большие группы или полюса: к одному относятся стратегии, связанные с родительскими ограничениями и контролем, а к другому — связанные с родительской поддержкой и помощью (Руднова и др., 2023; Солдатова, Теславская, 2019; Dias et al., 2016; Eastin et al., 2006; Livingstone et al., 2017). Важно учитывать, что родители могут совмещать разные стратегии, относящиеся к данным группам (Beyens et al., 2018; Jiow et al., 2017).

Ограничительные стратегии оказывают позитивное влияние, защищая ребенка от многих цифровых рисков, а также связаны с более низкими показателями экранного времени у детей (Beyens et al., 2018; Fardouly et al., 2018; Nikken & Schols, 2015). Однако ряд исследователей отмечает, что жесткие ультимативные правила не работают; необходимо, чтобы родители объясняли детям причины введенных ограничений и правил (Dias et al., 2016; Martins et al., 2015; Nikken, 2017): это связано уже больше со стратегиями активной родительской медиации, т. е. когда родители готовы обсуждать с ребенком цифровой его опыт. Данные стратегии помогают развивать у детей цифровые навыки, более критичное отношение к различному медиаконтенту, повышают самостоятельность и связаны с более высоким уровнем удовлетворенности жизнью (Руднова и др., 2023; Davies & Gentile, 2012; Collier et al., 2016; Nikken, 2017; Schmuck, 2021; Wang et al. 2023).

СТРАТЕГИИ РОДИТЕЛЬСКОГО КОНТРОЛЯ

Стратегии родительского контроля предполагают установление правил и ограничений использования ЦУ детьми, как и применение различных технических цифровых программ для обеспечения выполнения этих правил.

К данной группе стратегий относят *использование правил и ограничений*, где на первый план выступает введение временных ограничений использования ЦУ или же запретов на посещение определенных сайтов/каналов в Интернете и даже определенных видов деятельности с помощью ЦУ (Livingstone et al., 2017; Lwin et al., 2008; Symons et al., 2017). Более половины родителей младших школьников отмечают наличие у их детей временных ограничений использования ЦУ (сколько можно и при каких условиях — после выполнения уроков и домашних обязанностей), а около трети сообщают о запрете на ведение социальных сетей, или на пользование Интернетом в целом (Курганский и др., 2023; Солдатова, Теславская, 2019; Goh et al., 2015).

К этому же виду стратегий относят *технический контроль*, который предполагает установку родителями специальных программ (например, родительского контроля или антивирусных), которые позволяют блокировать доступ к нежелательным сайтам или контенту, а также устанавливать ограничения на время пользования ЦУ (Kuldass et al., 2021; Livingstone et al., 2017). Около пятой части родителей младших школьников используют технический контроль (Солдатова, Теславская, 2019; Beyens et al., 2018).

Еще одна выделяемая исследователями родительская стратегия, которую сложно однозначно отнести к контролю или поддержке, — *мониторинг*. Данная стратегия предполагает не ограничение, а только отслеживание посещаемых ребенком сайтов, устанавливаемых им приложений, сообщений, профилей (Kutrovátz et al., 2018; Kuldass et al., 2021). Эту стратегию используют менее половины родителей младших школьников (Солдатова, Теславская, 2019, с. 21).

СТРАТЕГИИ РОДИТЕЛЬСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

Стратегии родительской поддержки при использовании детьми ЦУ предполагают, что родители совершают активные действия, обеспечивающие информационную и техническую помощь ребенку при использовании ЦУ (например, обсуждение и объяснение содержания различного контента); кроме того, они предусматривают совместное использование и эмоциональное участие родителя в цифровой активности ребенка (Kalmus & Roosalu, 2022, p. 57).

К данной группе стратегий, в первую очередь, относят *активную медиацию (или посредничество)*, которая подразумевает, что родитель

включен в процесс использования ЦУ ребенком и обсуждает с ним просмотренный контент (Symons et al., 2017, p. 427). Эту стратегию используют более половины родителей, которые рассказывают не столько о непосредственном присутствии во время использования ЦУ ребенком, сколько об обсуждении цифровой активности ребенка, включающем в себя поощрение использования детьми позитивного контента, и препятствование потреблению ими негативного (Солдатова, Теславская, 2019; Beyens et al., 2018).

Еще одна важная стратегия — *стимулирующая*, когда родители специально развивают цифровые навыки ребенка (Kuldas et al., 2021; Sciacca et al., 2022). Согласно полученным на российской выборке данным, около половины родителей младших школьников специально обучают детей, как пользоваться Интернетом и социальными сетями (Солдатова, Теславская, 2019; Курганский и др., 2023).

Ряд исследователей также выделяет *совместное использование ЦУ* как один из отдельных типов медиации, когда родители участвуют в играх или при просмотре видеоконтента детьми с совместным обсуждением содержания общей цифровой активности (Nikken, 2017; Symons et al., 2017) или же без обсуждения (Beyens et al., 2018, p. 227). Данную стратегию упоминают около двух третей родителей (Солдатова, Теславская, 2019, с. 20).

Во многих работах особо отмечается такой аспект активной цифровой родительской медиации, как *обеспечение безопасности*, т. е. защита детей от рисков, связанных с использованием Интернета (Солдатова, Теславская, 2019; Livingstone et al., 2017; Lwin et al., 2008). Подобная стратегия предполагает, что родители говорят с детьми о том, как безопасно вести себя в сети, дают советы и учат правильному здесь поведению по отношению к другим людям. Притом, что более половины детей младшего школьного возраста сталкивались с цифровыми угрозами, только треть родителей объясняли, что делать при столкновении с такими рисками и как правильно вести себя в Интернете с другими людьми (Солдатова, Теславская, 2019, с. 21).

Таким образом, проведенные ранее исследования показали, что наиболее часто применяемыми стратегиями родительской медиации во взаимодействии младших школьников с ЦУ являлись стратегии использования ограничений и правил, а также активной медиации использования ЦУ. Однако применение стратегий активной медиации безопасности и технического контроля, которые бы позволяли ребенку избежать цифровых угроз и научиться справляться с разными трудностями в процессе использования ЦУ, было явно недостаточным. В связи с этим в настоящей публикации мы сделали особый акцент на том, как поступают дети в случае столкновения с трудностями при использовании ЦУ.

ВЗАИМОСВЯЗЬ РОДИТЕЛЬСКОЙ МЕДИАЦИИ С ПОЛОМ РЕБЕНКА

Результаты исследований и мета-анализов показали, что родительская медиация зависит от возраста и пола ребенка, образования родителей и уровня их компетенций в сфере использования ЦУ (Wang et al., 2023, p. 1259). Данные здесь достаточно противоречивы. Кайри Талвес и Вероника Калмус (Talves & Kalmus, 2015) показали, что в случае с мальчиками, когда сыновья становятся старше, родители значительно меньше занимаются активной медиацией, а в случае девочек уделяют ей больше внимания, т. к. меньше верят в их способности преодолеть негативный онлайн-опыт. В нескольких ранних исследованиях также было установлено, что родители девочек более склонны к ограничительным стратегиям, чем родители мальчиков (Nikken & Jansz, 2006; Warren, 2003), однако позднее результаты эти воспроизведены не были (Nikken & Schols, 2015, p. 3431). Ана Айербе с коллегами (Aierbe et al., 2019), напротив, показала, что родители чаще используют ограничительные стратегии (ограничение времени с ЦУ) в случае воспитания сыновей по сравнению с дочерьми. С другой стороны, Кэтрин Симонс с коллегами (Symons et al., 2017) утверждала, что на стратегии родительской медиации пол ребенка влияния не оказывает.

Вместе с тем цифровая активность мальчиков и девочек, обучающихся в младшей школе, может существенно различаться, а значит, и требовать разных стратегий родительской медиации. Недавнее исследование Е.Б. Спасской и коллег (Спасская и др., 2023) на выборке из более чем 500 родителей школьников разных возрастов продемонстрировало, что представления родителей об использовании их детьми ЦУ отличаются в зависимости от пола детей. Родители, воспитывающие девочек, чаще отмечали использования школьницами ЦУ для коммуникации и потребления различного медиаконтента, тогда как родители мальчиков чаще отмечали, что те играют в цифровые игры. Ориентация девочек на социальные сети и коммуникацию, а мальчиков — на компьютерные игры ранее также была показана как при изучении детей дошкольного возраста (Brito & Dias, 2019, p. 83), так и подростков (Son et al., 2021; Taywade & Khubalkar, 2019).

ПРЕДСТАВЛЕННОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Целью данной работы стало изучение особенностей медиации цифровой активности младших школьников. Вслед за другими исследователями

(Солдатова, Теславская, 2019; Livingstone et al., 2017; Nikken, 2017) нам было интересно посмотреть, как изменилась ситуация в части применения родительских стратегий медиации за последние несколько лет, поскольку степень компетентности современных родителей младших школьников в вопросах использования ЦУ несомненно выше, чем у предыдущих поколений родителей. Родители современных первоклассников — это уже в большей степени «цифровые аборигены», т. е. те, кто выросли в цифровом мире, используя ЦУ с детства (Солдатова и др., 2024а; Smith, 2012); таким образом они сами используют различные цифровые технологии активнее, а их стратегии медиации могут существенно отличаться от описанного в исследованиях ранее (Condeza et al., 2019). При этом значимой особенностью предпринятого нами исследования стало то, что расспрашивали первоклассников не только о роли их родителей, но задавали открытые вопросы, ответы на которые позволяли бы понять, кто еще может быть включен в медиацию их цифровой активности.

Второй задачей стал анализ половых различий в использовании первоклассниками ЦУ. Полученные ранее данные на примере изучения дошкольников и подростков демонстрируют, что ЦУ девочки и мальчики используют по-разному (Веракса и др., 2024; Спасская и др., 2023; Чичина и др., 2023; Brito & Dias 2019; Taywade & Khubalkar, 2019). Также анализ предыдущих исследований продемонстрировал, что родительская медиация может отличаться в зависимости от пола ребенка (Talves & Kalmus, 2015; Wang et al., 2023).

Таким образом, новизна представленной нами работы заключается в комплексном подходе к рассмотрению роли не только родителей, но и других близких людей в медиации цифровой активности первоклассников с учетом половых различий.

Методы

Выборка

В исследовании приняли участие 200 детей в возрасте от 7.2 до 8.3 лет ($M=7.9$; $SD=0.32$), посещавшие первые классы общеобразовательных школ. Из них 99 (49.5 %) — мальчики. 131 ребенок (65.5 %) из Москвы, 69 (34.5 %) детей — из Якутска. Дети, вошедшие в выборку исследования, являлись в своем развитии нормотипичными.

Все родители первоклассников были проинформированы о целях исследования и дали письменное согласие на участие в нем детей. Исследование было одобрено этическим комитетом факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова (разрешение №: 2022/15).

Методика и процедура исследования

Для изучения особенностей использования современными первоклассниками ЦУ нами было разработано полуструктурированное интервью. Мы приняли решение проводить интервью именно с детьми, а не узнавать информацию у родителей, ввиду того, что, во-первых, первоклассники уже достаточно взрослые, чтобы осознавать осуществляемую родителями медиацию и быть способными о ней рассказать; во-вторых, они меньше подвержены социальной желательности, чем их родители (Nikken, 2017).

Полуструктурированное интервью включало вопросы об использовании детьми различных ЦУ, особенностей осуществления с их помощью разных видов деятельности (просмотра видеоконтента, цифровых игр, съемок фото и видео, общения и учебы). Мы проанализировали вопросы из интервью, которые помогали изучить особенности медиации цифровой активности первоклассников в двух наиболее популярных видах деятельности: просмотре видеоконтента (мультфильмов, фильмов и других видео), а также цифровых играх. Про оба вида деятельности первоклассникам задавались несколько одинаковых по смыслу вопросов:

- Ты обычно играешь/смотришь мультфильмы, фильмы и другие видео один или с кем-то?

Если на этот вопрос ребенок отвечал: «Один», то экспериментатор уточнял: «А бывает, что с кем-то играешь/смотришь?». Если ребенок отвечал: «Да», то ему задавали еще один уточняющий вопрос: «С кем?».

- Делишься ли ты с кем-то своими впечатлениями от игры / от увиденного? Если ребенок отвечал: «Да», уточняли: «С кем?»

- Если в игре / при просмотре видео что-то непонятно или не получается, что тогда делаешь? Если ребенок отвечал, что обращается к кому-то, тестер уточнял: «К кому?»
- Какие у тебя в семье правила по поводу игры в гаджетах/просмотра видео?

Кроме этого, в отношении цифровых игр в интервью был вопрос: «Кто для тебя устанавливает/скачивает игры?», а в отношении просмотра видео детям дополнительно задавался вопрос: «Что ты делаешь, если посмотрел что-то неприятное или пугающее?». Если ребенок отвечал, что обращается к кому-то, уточнялось: «К кому?».

Полуструктурированное интервью проводилось специально обученными специалистами с каждым ребенком в отдельности, в тихом помещении в стенах школы, в которой он учился. Оно занимало по времени около 20 минут и записывалась на диктофон. Аудиозаписи были расшифрованы тестерами и внесены в таблицу, а затем четырьмя экспертами была проведена совместная обработка всех собранных ответов детей.

Статистический анализ

Для проведения анализа различий использования ЦУ и цифровой медиации мальчиков и девочек использовался критерий Pearson χ^2 . Статистический анализ проводился в программе SPSS 23.0.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Виды цифровой активности и используемые первоклассниками ЦУ

Были проанализированы данные о том, какими ЦУ пользуются мальчики и девочки; мы сравнили процент мальчиков и девочек, пользующихся каждым видом цифровых устройств (критерий Pearson χ^2). Согласно полученным результатам, 84 % всех первоклассников пользуются мобильными телефонами. Среди них 90.3 % являются владельцами собственных телефонов, а менее десятой части детей (9.7 %) пользуются мобильным телефоном сиблинга и/или родителей. Более половины выборки (67 %) отмечали наличие и использование умных колонок, а на третьем месте по распространенности находится планшет. Среди пользующихся планшетом детей 58.6 % имеют собственный планшет, а остальные — общий или принадлежащий кому-то

из членов семьи (сiblingу, родителю или другому родственнику). Реже первоклассники используют компьютер (или ноутбук), компьютерную приставку и умные часы.

Отметим, что значимо больше первоклассников из Москвы, чем из Якутска пользуются умной колонкой (77.8 % — Москва, 45.1 % — Якутия; $\chi^2=22.345$, $p<.001$, Cramer's $V=.329$), приставкой (46.7 % — Москва, 31.9 % — Якутия; $\chi^2=4.105$, $p=.043$, Cramer's $V=.142$) и умными часами (38.2 % — Москва, 17.4 % — Якутия; $\chi^2=9.121$, $p=.003$, Cramer's $V=.214$).

При этом было установлено, что об использовании компьютера или ноутбука, а также игровой приставки значимо чаще говорят мальчики, чем девочки (Табл. 1).

Таблица 1

**Сравнение числа мальчиков и девочек,
пользующихся разными цифровыми устройствами**

	Вся выборка	Мальчики	Девочки	χ^2	p	Cramer's V
Телефон	84.0 %	82.1 %	86.0 %	.553	.457	.053
Умная колонка	66.5 %	67.0 %	66.0 %	.023	.880	.011
Планшет	54.0 %	59.8 %	48.0 %	2.755	.097	.118
Компьютер	46.5 %	54.5 %	38.6 %	7.838*	.049	.198
Приставка	41.0 %	55.3 %	28.0 %	14.923**	<.001	.277
Умные часы	32.0 %	35.6 %	28.6 %	1.053	.305	.075

*— $p<.05$, **— $p<.01$.

Кроме того, мы проанализировали данные о том, какими видами деятельности с ЦУ занимаются первоклассники (Табл. 2). Значимо больше первоклассников из Москвы, чем из Якутска имеют свои страницы в социальных сетях (22.5 % — Москва, 7.6 % — Якутия; $\chi^2=6.738$, $p=.009$, Cramer's $V=.186$). Анализ различий между мальчиками и девочками показал, что девочки значимо чаще, чем мальчики, снимают фото и видео.

Таблица 2

Сравнение числа мальчиков и девочек, занимающихся разными видами деятельности на цифровых устройствах

	Все	Мальчики	Девочки	χ^2	p	Cramer's V
Просмотр видеоконтента	100.0 %	100.0 %	100.0 %	.000	1.000	.000
Цифровые игры	95.5 %	96.9 %	94.0 %	.335	.565	.033
Общение	90.5 %	86.5 %	94.1 %	3.344	.067	.130
Съемка фото	84.0 %	78.1 %	89.0 %	4.240*	.038	.147
Съемка видео	62.5 %	52.6 %	67.7 %	4.584*	.032	.154
Обучение	62.5 %	60.7 %	64.7 %	.517	.472	.052
Использование соц. сетей	17.0 %	21.1 %	13.4 %	1.956	.162	.102

*— $p < .05$.

При дальнейшем анализе было принято решение сосредоточиться на двух наиболее популярных у первоклассников видах деятельности: просмотре видеоконтента и цифровых играх.

С кем первоклассники вместе играют и смотрят видеоконтент

Было проанализировано распределение мальчиков и девочек по тому, с кем они вместе играют в цифровые игры и смотрят видеоконтент (Табл. 3). Установлено, что в цифровые игры дети чаще всего играют с друзьями и сиблингами, а смотрят видеоконтент — с сиблингами. При этом значимо больше первоклассников из Москвы играют в цифровые игры только в одиночестве (16.3 % — Москва, 5.7 % — Якутия; $\chi^2=6.301$, $p=.012$, Cramer's $V=.177$) и значимо меньше — с сиблингами (35.7 % — Москва, 47.7 % — Якутия; $\chi^2=4.285$, $p=.038$, Cramer's $V=.146$), чем дети из Якутска. Значимо меньше детей из Москвы смотрят видеоконтент с друзьями (18.6 % — Москва, 35.2 % — Якутия; $\chi^2=4.105$, $p=.009$, Cramer's $V=.185$), чем первоклассники из Якутска.

Анализ половых различий показал, что значимо больше девочек, чем мальчиков, играют в цифровые игры только в одиночестве.

Таблица 3

**Сравнение числа мальчиков и девочек, играющих в цифровые игры
и просматривающие видео с разными категориями людей**

	Все	Мальчики	Девочки	χ^2	p	Cramer's V
Цифровые игры						
Только один	12.4 %	7.3 %	17.5 %	4.641*	.031	.155
С друзьями	43.5 %	49.0 %	38.1 %	2.295	.130	.109
С сиблингами	39.9 %	37.5 %	42.3 %	.457	.499	.049
С родителями	7.3 %	7.3 %	7.2 %	.001	.984	.001
С родственниками	3.0 %	3.1 %	3.1 %	Не применимо		
По сети с незнакомцами	18.7 %	20.8 %	16.5 %	.599	.439	.056
Просмотр видеоконтента						
Только один	10.0 %	11.2 %	9.0 %	.270	.604	.037
С друзьями	24.0 %	23.5 %	24.2 %	.015	.904	.009
С сиблингами	52.5 %	52.0 %	52.6 %	.007	.935	.006
С родителями	32.0 %	27.6 %	36.8 %	1.910	.167	.099
С родственниками	3.5 %	3.1 %	4.2 %	Не применимо		

*— $p < .05$.

Было проанализировано распределение мальчиков и девочек по тому, кто устанавливает им цифровые игры (Табл. 4). Согласно полученным данным, чаще всего первоклассники устанавливают себе игры сами. Значимо больше первоклассников из Якутска устанавливают цифровые игры сами (53.1 % — Москва, 84.1 % — Якутия; $\chi^2=18.610$, $p<.001$, Cramer's $V=.307$) или прибегают к помощи сиблингов (5.5 % — Москва, 14.5 % — Якутия; $\chi^2=4.630$, $p=.031$, Cramer's $V=.153$) и значимо меньше — прибегают к помощи родителей (50.8 % — Москва, 5.8 % — Якутия; $\chi^2=39.864$, $p<.001$, Cramer's $V=.450$), чем дети из Москвы.

Мальчики значимо чаще, чем девочки, устанавливают/скачивают цифровые игры сами. Кроме того, девочкам значимо чаще, чем мальчикам, помогают устанавливать игры сиблинги.

Таблица 4

**Сравнение числа мальчиков и девочек,
которым цифровые игры устанавливают люди из разных категорий**

	Все	Мальчики	Девочки	χ^2	p	Cramer's V
Сами	63.9 %	71.9 %	55.8 %	5.354*	.021	.167
Родители	35.1 %	30.2 %	40.0 %	2.010	.156	.103
Сиблинги	8.9 %	4.2 %	13.7 %	5.334*	.021	.167
Родственники	1.0 %	1.0 %	1.0 %	Не применимо		

*— $p < .05$.

С кем дети делятся впечатлениями от использования ЦУ

Анализ процентного распределения мальчиков и девочек по тому, с кем они делятся впечатлениями от просмотра видеоконтента и цифровых игр, был проведен от числа детей, которые делятся впечатлениями, а не от всей выборки (см. Табл. 5). Согласно полученным данным, делятся впечатлениями о цифровых играх 140 детей (70 % первоклассников, 73 мальчика и 67 девочек), а впечатлением от просмотра видеоконтента — 121 ребенок (60,5 % первоклассников, 61 мальчик и 60 девочек). Было установлено, что впечатлениями от цифровых игр и просмотра видео дети чаще всего делятся с друзьями. Девочки значимо чаще делятся впечатлениями от просмотренных видео с родителями, чем мальчики.

Таблица 5

**Сравнение числа мальчиков и числа девочек, делящихся впечатлением
от цифровых игр и просмотра видео с разными категориями людей**

	Все	Мальчики	Девочки	χ^2	p	Cramer's V
Делятся впечатлением о цифровых играх						
С друзьями	62.9 %	67.1 %	58.1 %	1.189	.276	.092
С сиблингами	30.0 %	28.8 %	31.3 %	.110	.740	.018
С родителями	22.1 %	19.2 %	25.4 %	.778	.378	.075
С родственниками	5.0 %	4.2 %	6.0 %	Не применимо		
Делятся впечатлением о просмотре видеоконтента						
С друзьями	57.9 %	62.3 %	53.3 %	.995	.318	.091
С сиблингами	39.7 %	37.7 %	41.7 %	.198	.656	.040
С родителями	34.7 %	26.2 %	43.3 %	3.905*	.048	.180
С родственниками	5.0 %	3.3 %	6.7 %	Не применимо		

*— $p < .05$.

Частоты детей из Москвы и Якутска по тому, с кем делятся впечатлениями от цифровых игр и просмотра видеоконтента, значимо не различаются.

Как дети справляются с трудностями при использовании ЦУ

Анализ ответов детей о том, как они поступают, если что-то непонятно в игре или при просмотре видео, позволил выделить две основных наиболее часто встречающихся категории: либо дети обращаются к кому-то, либо пытаются разобраться сами (Табл. 6).

Частоты использования разных стратегий детьми из Якутска и Москвы значимо не различаются.

Категория ответов «разбираются сами» в случае *цифровой игры* включала следующие варианты: «попытки самостоятельно что-то изменить» (22.2 % детей), «продолжить попытки без изменений» (35.6 %) и «удаление/закрывание игры» (42.2 %). Важно отметить, что мальчики значимо чаще, чем девочки, говорили о том, что предпринимали попытки что-то изменить сами, когда что-то не получается в цифровой игре (31.3 % мальчиков и 11.9 % девочек, $\chi^2=5.243$, $p=.022$, Cramer's V=.213). К данной категории ответов в случае с непонятным *при просмотре видеоконтента* были отнесены

следующие варианты: «попытки самостоятельно что-то изменить — пере-смотреть, послушать, поискать ответ в Интернете» (49.1 % детей), «продол-жить попытки смотреть» (16.1 %) и «выключить / переключить» (34.8 %).

Таблица 6

Сравнение числа мальчиков и числа девочек, выбирающих разные стратегии реагирования на непонятное в играх или видео для каждой стратегии

	Все	Мальчики	Девочки	χ^2	p	Cramer's V
Непонятное в цифровой игре						
Обращаются к кому-то	37.9 %	34.4 %	41.3 %	.910	.340	.071
Разбираются сами	48.4 %	52.2 %	44.6 %	6.325	.097	.184
Непонятно при просмотре видеоконтента						
Обращаются к кому-то	32.9 %	32.9 %	33.0 %	.001	.996	.001
Разбираются сами	64.7 %	65.9 %	63.7 %	.918	.338	.073

Из детей, которые обращаются за помощью в случае возникновения трудностей *при цифровой игре*, к родителям обращаются 44.0 %, к сиблингам — 40.0 %, к друзьям — 24.0 %, к другим родственникам — 4.0 % детей. При этом мальчики значимо чаще, чем девочки, говорили о том, что обращались за помощью к друзьям, когда что-то не получается в цифровой игре (35.5 % мальчиков и 14.6 % девочек, $\chi^2=4.255$, $p=.039$, Cramer's V=.243). Из детей, кото-рые обращаются за помощью, если что-то непонятно *при просмотре видео*, к родителям обращаются 75.0 % первоклассников, к сиблингам — 23.2 %, к друзьям — 10.7 % детей.

Мы спрашивали первоклассников, что они делают, если столкнулись с чем-то неприятным или пугающим. Только 5,0 % детей сказали, что в опи-санной ситуации обратятся за помощью. Остальные ответы детей были разбиты на несколько групп. Первая группа детей (37,2 % первоклассников) говорили о том, что перестают смотреть подобные видео, переключают или выключают ЦУ. Вторая группа детей указывали на обращение к различ-ным стратегиям для эмоционального успокоения: 29,0 % первоклассников рассказывали, что они прячутся, закрывают глаза и т. п.; 6,0 % упоминали, что «обнимают игрушку», «пытаются забыть», «переводят мысли на другое». Третья группа первоклассников (21,5 %) отмечала, что ничего не делают, смотрят дальше, причем 5 % детей говорили, что им такие видео нравятся. При этом мальчики чаще продолжали смотреть неприятные или пугающие видео, чем девочки (29.5 % мальчиков и 12.8 % девочек, $\chi^2=6.495$, $p=.011$, Cramer's V=.204).

НАЛИЧИЕ ПРАВИЛ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦУ

Анализ ответов первоклассников на вопросы о наличии правил при просмотре видео или игре в цифровые игры показал, что у 60 % детей (62.0 % мальчиков и 57.3 % девочек, $\chi^2=.424$, $p=.515$, Cramer's $V=.048$) есть правила относительно цифровых игр. Основные правила, которые описывали первоклассники, касались того, сколько можно играть и когда (после того, как сделают уроки или в выходные).

Относительно просмотра видеоконтента о наличии правил сказали 45.5 % детей (44.6 % мальчиков и 46.2 % девочек, $\chi^2=.052$, $p=.819$, Cramer's $V=.017$). Среди правил в их семье первоклассники называли (могли отметить сразу несколько): ограничения по контенту (48.0 %), по времени (39.0 %), по тому, когда можно смотреть (после домашних заданий, других дел) (9.0 %), а 11.5 % детей просто говорили, что правила есть, без уточнения, какие.

Поскольку около половины детей говорили об ограничениях по контенту при просмотре видео, мы дополнительно у всех уточнили, есть ли видео, которые им нельзя смотреть, и какие это видео. 67.5 % детей (61.2 % мальчиков и 73.1 % девочек, $\chi^2=2.883$, $p=.090$, Cramer's $V=.127$) отметили, что такие видео есть; из тех, кто так ответил (дети могли называть несколько типов видео, которые им смотреть запрещено), 44.8 % первоклассников рассказали, что им запрещается смотреть видео, не соответствующее возрасту (18+, с нецензурной лексикой и пр.), 38,4 % детей рассказали, что ограничения распространяются на страшные видео, а 18.6 % отметили конкретные релизы («Слово пацана», А4, прохождение отдельных игр); 11.8 % детей ответили, что нельзя смотреть короткие видео и видео на определенных видеохостингах.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Целью данного исследования было изучение особенностей медиации цифровой активности современных первоклассников с учетом половых различий.

Сначала отметим некоторые общие особенности использования ЦУ первоклассниками. Согласно результатам исследования, 84 % пользуются мобильными телефонами, и среди них, как было отмечено выше, 90.3 % являются владельцами собственных. Этот результат хорошо согласуется с данными исследования 2023 года о том, что 88,9 % младших школьников имеют личный смартфон или телефон (Курганский и др., 2023, с. 502).

При этом мы выяснили, что подавляющее большинство первоклассников используют ЦУ для просмотра видеоконтента (100 %) и цифровых игр (95,5 %). Полученные нами данные о наиболее популярных у современных первоклассников видах деятельности с помощью ЦУ (просмотре видеоконтента и цифровых играх) согласуются с результатами исследования Г.У. Солдатовой и О.И. Теславской (Солдатова, Теславская, 2019, с. 17). Однако важно обратить внимание на то, что процент детей, заинтересованных цифровыми играми, за последние годы существенно вырос: в исследовании 2019 года было установлено, что чуть меньше половины младших школьников (44 %) были увлечены цифровыми играми, тогда как наше исследование показало, что данный вид деятельности популярен среди современных первоклассников практически наравне с просмотром видеоконтента (95,5 %). Одновременно с этим опрос родителей младших школьников, проведенный в 2023 году, продемонстрировал, что для игр ЦУ используют 58,9 % детей, что свидетельствует, скорее, не об объективной картине, а о некоторой социальной желательности родительских ответов. Это еще раз подтверждает необходимость проведения интервьюирования самих детей с целью более достоверного изучения особенностей использования ЦУ младшими школьниками.

СТРАТЕГИИ ПОДДЕРЖКИ ЦИФРОВОЙ АКТИВНОСТИ ПЕРВОКЛАССНИКОВ

Анализ ответов первоклассников показал, что в цифровые игры дети чаще всего играют с друзьями и сиблингами, а смотрят видеоконтент — с сиблингами. При этом только 32,0 % детей отмечали, что смотрят видео с родителями, а в цифровые игры с ними играют только 7,3 % первоклассников. Данные результаты несколько отличаются от результатов проведенного ранее исследования на российской выборке, где 62 % родителей младших школьников рассказывали о совместном использовании ЦУ (Солдатова, Теславская, 2019, с. 21). Такие расхождения показывают, что стратегии родительской медиации могут сильно варьироваться в зависимости от вида деятельности с помощью ЦУ.

Впечатлениями от цифровых игр и просмотра видео первоклассники также чаще всего делятся с друзьями (62,9 % и 57,9 % соответственно) и с сиблингами (39,7 % и 30,0 % соответственно). Родители и в этом случае находятся только на третьем месте: впечатлениями от цифровых игр с ними делятся 22,1 % первоклассников, а от просмотра видео — 34,7 % детей.

Важно отметить, что, сообщая о партнерах по цифровым играм, 18,7 % первоклассников отмечали, что играют в цифровые игры по сети с незнакомцами. Ранее подобный тип видеоигр, которые предполагают социальное взаимодействие, чаще рассматривали в контексте изучения цифровой активности подростков (Солдатова, Теславская, 2019, с. 18). Сейчас же мы видим, что такими играми и общением заняты также первоклассники, что, безусловно, несет существенные риски для их безопасности в связи с общением с незнакомыми людьми (Медведева, 2020, с.124).

Таким образом, результаты исследования показывают, что при изучении *активной медиации* цифровой активности младших школьников важно анализировать не только родительские стратегии, но и то, какую роль в этом играют сиблинги и друзья. Однако данный аспект изучен пока недостаточно. Как подчеркивают Джон Дэвис и Дуглас Джентайл (Davies & Gentile, 2012), на выбор предпочитаемого младшими школьниками контента начинают большее влияние оказывать сверстники, тогда как родителям становится сложнее это контролировать. В исследовании Майален Гармендиа и ее коллег (Garmendia et al., 2012) было отмечено, что родители в Эстонии предпочитают делегировать посредничество цифровой медиации старшим детям.

СТРАТЕГИИ РОДИТЕЛЬСКОГО КОНТРОЛЯ

Анализ вопросов, которые дают представление о наличии правил и ограничений в использовании детьми ЦУ, показал, что они имеются примерно у половины первоклассников. Так, 60 % первоклассников рассказали о правилах относительно цифровых игр; что же касается просмотра видеоконтента, только 45.5 % детей отметили, что правила в их семьях существуют. Однако, в ответ на отдельный уточняющий вопрос, есть ли видео, которые им нельзя смотреть, 67.5 % первоклассников рассказали о том, какие видео родители запрещают им смотреть. Данный результат показывает, что правила и ограничения, устанавливаемые родителями, различаются в зависимости от вида деятельности: в случае с цифровыми играми меньше запретов в отношении их содержания, но больше связаны со временем, а в отношении просмотра видеоконтента — больше запретов связано именно с их тематикой и содержанием.

Таким образом, родители более половины первоклассников используют *правила и ограничения* при медиации взаимодействия их детей

младшего школьного возраста с ЦУ, что согласуется с полученными ранее результатами на российской выборке (Солдатов, Теславская, 2019, р. 20). Это свидетельствует о сохранении популярности данной стратегии среди современных родителей.

САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ ПЕРВОКЛАССНИКОВ

Еще одна тенденция, которая прослеживается при анализе стратегий родительской медиации, связана с большой самостоятельностью детей при решении задач, связанных с ЦУ. Было установлено, что чаще всего первоклассники устанавливают игры себе сами (63.9 %), тогда как только у трети первоклассников это делают родители (35,1 %). Этот результат позволяет предположить, что большинство родителей, скорее, используют стратегии *мониторинга*, а не контроля цифровой активности первоклассников.

Когда же первоклассникам что-то непонятно в игре, либо при просмотре видео, они также чаще пытаются разобраться сами (48.4 %), чем обращаться к кому-то за помощью (37.9 %). Отметим, что анализ ответов детей о том, как именно они сами пытаются решить возникающие трудности, говорит о достаточно низком уровне их компетентности (пробуют просто выключить/перезагрузить видео или игру, или же переключить на другое). Это показывает необходимость более активного просвещения и повышения цифровой грамотности первоклассников.

В случае трудностей первоклассники все же идут за помощью, в первую очередь, к родителям: если что-то непонятно при просмотре видео, к ним обращаются 75.0 %, к сиблингам — 23.2 %, к друзьям — 10.7 % детей, а в случае возникновения трудностей при цифровой игре к родителям обращаются 44.0 %, к сиблингам — 40.0 %, к друзьям — 24.0 %. Данные результаты подтверждают отмеченную выше тенденцию: в случае видеоконтента дети чаще обсуждают его и обращаются за помощью к родителям, тогда как в случае цифровых игр — чуть чаще к сиблингам и друзьям. Вероятно, родители являются более компетентными в вопросах взаимодействия с видеоконтентом, тогда как друзья и сиблинги — в вопросах цифровых игр. Другое возможное объяснение может заключаться в том, что родители более негативно относятся к цифровым играм, считая их вредной/бесполезной деятельностью и больше поощряя просмотр видео.

При этом только 5,0 % первоклассников сказали, что обратятся за помощью, если посмотрели что-то неприятное или пугающее, тогда как остальные дети в подобной ситуации пытались справиться со своими переживаниями самостоятельно. Анализ реакций первоклассников, большинство из которых весьма незрелы и не эффективны (пытаются закрыть лицо руками, обнять мягкую игрушку), показывает, что родители не обсуждали с ними стратегии поведения при столкновении с такими цифровыми рисками.

В связи с этим выскажем предположение, что большинство родителей в большей степени применяют стратегии *мониторинга*, а не контроля или активной помощи в цифровой активности первоклассников. Низкий уровень компетентности первоклассников в решении возможных трудностей при использовании ЦУ показывает необходимость освоения родителями первоклассников такой стратегии как *обеспечение безопасности*, чтобы защитить детей от цифровых рисков.

Различия цифровой активности мальчиков и девочек

Анализ половых различий позволил составить представление об особенностях использования ЦУ современными мальчиками и девочками в первом классе. Так, современные первоклассницы чаще используют ЦУ для съемки фото и видео, чем мальчики. Они чаще, чем мальчики, играют в цифровые игры только одни, им значимо чаще, чем мальчикам, помогают устанавливать игры сиблинги. При этом девочки значимо чаще делятся впечатлениями от просмотренных видео с родителями, чем мальчики. Мальчики же в первом классе облают большей самостоятельностью во взаимодействии с ЦУ: они чаще, чем девочки, сами устанавливают/скачивают цифровые игры; предпринимают самостоятельные попытки что-то исправить, когда сталкиваются с трудностями в цифровой игре. Мальчики значимо чаще, чем девочки, говорили о том, что обращались за помощью к друзьям, когда что-то не получается в цифровой игре.

Данные результаты говорят о некоторой меньшей самостоятельности девочек по сравнению с мальчиками и более активной цифровой медиации при использовании ими ЦУ со стороны семьи, что отчасти согласуется с результатами предыдущих исследований (Talves & Kalmus, 2015; Wang et al., 2023). При этом мы не выявили различий в том, кому родители ставят больше ограничений или правил в отношении ЦУ, как было показано в исследовании

Айербе и коллег (Aierbe et al., 2019) в отношении мальчиков. Полученные результаты подтверждают и дополняют выводы о наличии половых различий в использовании детьми ЦУ (Спаская и др., 2023; Wang et al., 2023), подчеркивая необходимость учета пола при изучении как особенностей использования младшими школьниками ЦУ, так и родительской медиации данного процесса.

* * *

В целом проведенное исследование позволило расширить теоретические представления об особенностях медиации цифровой активности современных младших школьников, где важно учитывать не только роль родителей, но и сиблингов, а также сверстников. Кроме того, полученные результаты позволяют сформулировать несколько практических рекомендаций для родителей современных первоклассников. Во-первых, необходимо активное просвещение детей о возможных цифровых рисках, связанных с деятельностью в Интернете, и эффективных способах совладания с ними. Во-вторых, несмотря на кажущуюся скорость освоения первоклассниками ЦУ и их самостоятельность, родителям важно обучать их цифровой грамотности, что предполагает знакомство с различными компьютерными программами и способами использования ЦУ. В-третьих, родителям желательно учитывать возрастающую роль сиблингов и сверстников в медиации цифровой активности первоклассников, стараясь быть в курсе того, что дети совместно делают с помощью ЦУ. Анализ половых различий показал, что особое внимание важно проявить родителям мальчиков, поскольку они склонны к большей самостоятельности в выборе потребляемого контента и решении возникающих трудностей с помощью друзей, а не родителей.

ОГРАНИЧЕНИЯ

В данной статье мы не учитывали множество факторов, влияющих на стратегии родительской медиации, связанных с особенностями самих родителей, таких как их возраст и степень владения ЦУ, социоэкономический статус и уровень образования, их установки по отношению к цифровым устройствам и др. (Руднова и др., 2023; Wang et al., 2023). Мы, однако, хотели взглянуть на ситуацию взаимодействия современных первоклассников с ЦУ в целом, а не изучать особенности родительской медиации в зависимости от различных факторов.

Отметим, что особенности использования ЦУ детьми из разных регионов России (Москвы и Республики Саха (Якутии)) мы не интерпретировали, т. к. анализ данных различий представляется отдельной задачей, требующей дополнительного углубленного анализа социокультурных особенностей обоих регионов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Наиболее употребляемой стратегией родительской медиации цифровой активности первоклассников является использование ограничений и правил (их применяют более половины родителей). При этом родителям младших школьников необходимо использовать такую стратегию медиации, как *обеспечение безопасности*, которая подразумевает, что родители говорят с детьми о том, как надлежит вести себя в сети, дают советы и учат правильному поведению в случае столкновения с трудностями и угрозами: это помогает защитить детей от цифровых рисков. В случае с младшими школьниками существенно знание о том, как поступать при столкновении с неприятным или пугающим контентом, как и о рисках, связанных с взаимодействием в рамках сетевых игр с незнакомыми людьми.

Перспективным итогом реализованного нами исследования являются полученные данные о значимой роли сверстников и сиблингов в стратегиях поддержки цифровой активности первоклассников: современные дети достаточно часто обращаются к сиблингам или друзьям за помощью в случае возникновения трудностей в цифровых играх, а также активно делятся с друзьями впечатлениями об увиденном контенте или пережитом в цифровых играх. При этом родители участвуют в активной медиации только у трети или половины первоклассников в зависимости от вида деятельности с помощью ЦУ. Данный результат показывает ученым и практикующим специалистам, занимающимися изучением медиации, что важно изучать не только стратегии родительской медиации, но и роль сиблингов и друзей в использовании ЦУ младшими школьниками.

Наконец, проведенное исследование выявило различия в использовании ЦУ мальчиками и девочками, что показывает значимость учета пола при составлении рекомендаций и проведении профилактической и просветительской работы с младшими школьниками.

REFERENCES

1. Aierbe, A., Oregui, E., & Bartau, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, (36), 100–116. <https://doi.org/10.1344/DER.2019.36.100-116>
2. Barr, R., Kirkorian, H., Coyne, S., & Radesky, J.S. (2024). *Early childhood and digital media*. Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/9781108885751>
3. Belova, E.S., & Shumakova, N.B. (2024). Igrovoe vzaimodeystvie starshego doshkol'nika s roditelyami kak resurs razvivayushchey mikrosredy v usloviyakh tsifrovizatsii [Playful interaction of senior preschoolers with parents as a resource of the developing microenvironment in the context of digitalization]. *Sovremennoe Doshkol'noe Obrazovanie*, 18 (4), 24–36. (In Russ.) <https://doi.org/10.24412/2782-4519-2024-4124-24-36>, <https://elibrary.ru/dotqxq>
4. Beyens, I., Valkenburg, P., & Piotrowski, J. (2018). Developmental trajectories of parental mediation across early and middle childhood. *Human Communication Research*, 45 (2), 226–250. <https://doi.org/10.1093/hcr/hqy016>
5. Brito, R., & Dias, P. (2019) Technologies and children up to 8 years old: What changes in one year? *Observatorio (OBS*)*, 13 (2), 068–086. <https://doi.org/10.15847/obsOBS13220191366>
6. Bukhalenkova, D.A., Chichinina, E.A., & Almazova, O.V. (2023). How does joint media engagement affect the development of executive functions in 5- to -7 year-old children? *Psychology in Russia: State of the Art*, 16 (4), 109–127. <https://doi.org/10.11621/pir.2023.0407>
7. Chakravarty, R., Jagota, G., & Sahoo, S. (2023). Impact of online dating on the adolescent population: A brief review of the literature with special reference to the Indian scenario. *Consortium Psychiatricum*, 4 (3), 65–70. <https://doi.org/10.17816/CP222>
8. Chaudron, S., di Gioia, R., & Gemo, M. (2017). *Young children (0-8) and digital technology, a qualitative study across Europe*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/294383>
9. Chichinina, E.A., Bukhalenkova, D.A., Chursina, A.V., & Boldyreva, A.Ya. (2023). Oso-bennosti ispol'zovaniya tsifrovyykh ustroystv sovremennymi mal'chikami i devochkami 6-7 let [Sex differences in media use in 6-7-year-old children]. *Psikhologo-Pedagogicheskie Issledovaniya*, 15 (3), 38–51. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150303>, <https://elibrary.ru/qqpgje>
10. Collier, K.M., Coyne, S.M., Rasmussen, E.E., Hawkins, A.J., Padilla-Walker, L.M., Erickson, S.E., & Memmott-Elison, M.K. (2016). Does parental mediation of media influence child outcomes? A meta-analysis on media time, aggression, substance use, and sexual behavior. *Developmental Psychology*, 52 (5), 798–812. <http://dx.doi.org/10.1037/dev0000108>
11. Condeza, R., Herrada-Hidalgo, N., & Barros-Friz, C. (2019). New parental mediation roles: parents' perceptions of their children's relationship with multiple screens.

El Profesional de la Información (EPI), 28 (4), 1699–2407. <https://doi.org/10.3145/epi.2019.jul.02>

12. Davies, J.J., & Gentile, D.A. (2012). Responses to children's media use in families with and without siblings: A family development perspective. *Family Relations*, 61 (3), 410–425. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2012.00703.x>
13. Denisenkova, N.S., & Taruntaev, P.I. (2022). Rol' vzroslogo v ispol'zovanii rebenkom tsifrovyykh ustroystv [The role of adults in a child's use of digital devices]. *Sovremennaya Zarubezhnaya Psikhologiya*, 11 (2), 59–67. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/jmfp.2022110205>
14. Denisenkova, N.S., & Taruntaev, P.I. (2023). Vzaimosvyaz' detsko-roditel'skikh otnosheniy i ispol'zovaniya tsifrovyykh ustroystv starshimi doskol'nikami [The relationship between parent-child relationships and the use of digital devices by older preschoolers]. *Social Psychology and Society*, 14 (3), 31–45. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/sps.2023140303>, <https://elibrary.ru/ukgcvd>
15. Dias, P. Brito, R., Ribbens, W., Daniela, L., Rubene, Z., Dreier, M., Gemo, M., Gioia, R. & Chaudron, S. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of access and protection, from 'Gatekeepers to 'Scaffolders'. *Global Studies of Childhood*, 6 (4), 414–427. <https://doi.org/10.1177/2043610616676024>
16. Fardouly, J., Magson, N.R., Johnco, C. J., Oar, E.L., & Rapee, R.M. (2018). Parental control of the time preadolescents spend on social media: Links with preadolescents' social media appearance comparisons and mental health. *Journal of Youth and Adolescence*, 47, 1456–1468. <https://doi.org/10.1007/s10964-018-0870-1>
17. Garmendia, M., Garitaonandia, C., Martínez, G., & Casado, M. Á. (2012). The effectiveness of parental mediation. In S. Livingstone, L. Haddon, & A. Görzig (Eds.), *Children, risk and safety on the internet: Research and policy challenges in comparative perspective* (pp. 231–244). Bristol University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qgt5z.23>
18. Goh, W.W.L, Bay, S., & Chen, V.H.H. (2015). Young school children's use of digital devices and parental rules. *Telematics and Informatics*, 32, 787–795. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2015.04.002>
19. Hiniker, A., Lee, B., Kientz, J.A., & Radesky, J.S. (2018). Let's play! Digital and analog play patterns between preschoolers and parents. In R. Mandryk, & M. Hancock (Eds.), *Proceedings of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1–13). ACM SIGCHI. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174233>
20. Hinkley T., Verbestel, V., Ahrens, W., Lissner, L., Molnár, D., Moreno, L.A., Pigeot, I., Pohlabeln, H., Reisch, L.A., Russo, P., Veidebaum, T., Tornaritis, M., Williams, G., de Henauw, S., & de Bourdeaudhuij, I. (2014). Early childhood electronic media use as a predictor of poorer well-being: A prospective cohort study. *JAMA Pediatrics*, 168 (5), 485–492. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.94>

21. Kalmus, V., & Roosalu, T. (2022). Parental mediation of EU kids' internet use revisited: Looking for a complex model of cross-national differences. *International Journal of Media and Cultural Politics*, 7 (1), 55–66. http://dx.doi.org/10.1386/mcp.7.1.55_3
22. Kashirskaya, I.K. (2023). Attitudes toward altruism or selfishness among boys and girls depending upon virtual or real communication preferences. *New Ideas in Child and Educational Psychology*, 3 (1-2), 81–92. <http://dx.doi.org/10.11621/nicep.2023.0405>
23. Klopotova, E.E., Smirnova, S.Yu., Rubtsova, O.V., & Sorokova, M.G. (2022). Dostupnost' tsifrovyykh ustroystv detyam doshkol'nogo vozrasta: razlichiya v roditel'skikh pozitsiyakh [Accessibility of digital devices to preschool children: Differences in parents' positions]. *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 30 (2), 109–125. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/cpp.2022300207>, <https://elibrary.ru/drddkbr>
24. Kurgansky, A.M., Guryanova, M.P., & Khramtsov, P.I. (2023). Meditsinskie i sotsial'no-pedagogicheskie riski ispol'zovaniya det'mi mladshogo shkol'nogo vozrasta tsifrovyykh ustroystv: empiricheskoe issledovanie [Medical and socio-pedagogical risks of using digital devices by primary school children: an empirical study]. *Vestnik Rossiyskogo Universiteta Druzhby Narodov. Seriya: Psikhologiya i Pedagogika*, 20 (3), 501–525. (In Russ.) <https://doi.org/10.22363/2313-1683-2023-20-3-501-525>, <https://elibrary.ru/bqfwmw>
25. Lim, S.S. (2016). Through the tablet glass: Transcendent parenting in an era of mobile media and cloud computing. *Journal of Children and Media*, 10 (1), 21–29. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1121896>
26. Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E.J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G.A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67 (1), 82–105. <http://dx.doi.org/10.1111/jcom.12277>
27. Luchinkina, A.I., Yudeeva, T.V., Zhikhareva, L.V., Luchinkina, I.S., & Andreyev A.S. (2024). Podrostkovyie devyatsii v setevom soobshchestve [Adolescent deviance in online communities]. *Russian Psychological Journal*, 21 (4), 34–44. (In Russ.) <https://doi.org/10.21702/zdz9bs08>, <https://elibrary.ru/sloebh>
28. Lwin, M.O., Stanaland, A.J.S., Miyazaki, A.D. (2008). Protecting children's privacy online: How parental mediation strategies affect website safeguard effectiveness. *Journal of Retailing*, 84 (2), 205–217. URL: <https://doi.org/10.1016/j.jretai.2008.04.004>
29. Martins, N., Matthews, N.L., & Ratan, R.A. (2015). Playing by the rules: Parental mediation of video game play. *Journal of Family Issues*, 38 (9), 1215–1238. <https://doi.org/10.1177/0192513X15613822>
30. Medvedeva, A.S. (2020). Reaktsii detey i podrostkoy na seksual'nyy onlayn grumming [Reactions of children and adolescents to sexual online grooming]. *Psychology*

- and Law, 10 (1), 123–132. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/psylaw.2020100111>, <https://elibrary.ru/wqhfxx>
31. Nikken, P. (2017). Parental mediation of media. In P. Rössler, C.A. Hoffner, L. van Zoonen (Eds.), *The international Encyclopedia of Media Effects* (pp. 1–16). Hoboken, NY, USA: John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0204>
 32. Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31 (2), 181–202. <https://doi.org/10.1080/17439880600756803>
 33. Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
 34. Pecherskaya, E.P. & Merkulova, D.Yu. (2013). Doshkol'niki v seti internet [Preschool age children and internet]. *Teoriya i Praktika Obshchestvennogo Razvitiya*, (10), 76–77. (In Russ.)
 35. Rudnova, N.A., Kornienko, D.S., Volkova, E.N., & Isaeva, O.M. (2023). Tsifrovaya roditel'skaya mediatsiya i ee svyaz' s pokazatelyami psikhologicheskogo blagopoluchiya detei shkol'nogo vozrasta [Parental digital mediation and its association with the psychological well-being in school-age children]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (1), 175–198. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-175-198>, <https://elibrary.ru/rbdzww>
 36. Schmuck, D. (2021). Following social media influencers in early adolescence: Fear of missing out, social well-being and supportive communication with parents. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 26 (5), 245–264. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmab008>
 37. Shumakova N.B., & Nurieva G.R. (2024). Osobennosti predstavleniy odarennykh podrostkov o cheloveke tsifrovogo obshchestva [Features of gifted teenagers' representations of a person in a digital society]. *Teoreticheskaya i Eksperimental'naya Psikhologiya*, 17 (4), 9–28. (In Russ.) <https://doi.org/10.11621/TEP-24-31>, <https://elibrary.ru/krmjub>
 38. Smirnova, E.O., Smirnova, S.Yu., & Sheina, E.G. (2019). Roditel'skie strategii v ispol'zovanii det'mi tsifrovyykh tekhnologii [Parents' strategies to use of digital technology by children]. *Sovremennaya Zarubezhnaya Psikhologiya*, 8 (4), 79–87. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/jmfp.2019080408>, <https://elibrary.ru/lwyzqb>
 39. Smirnova, S.Yu., Klopotova, E.E., Rubtsova, O.V., & Sorokova, M.G. (2022). Osobenno-sti ispol'zovaniya tsifrovyykh ustroystv det'mi doshkol'nogo vozrasta: novyy sotsio-kul'turnyy kontekst [Features of preschoolers' use of digital media: New socio-cultural context]. *Social Psychology and Society*, 13 (2), 177–193. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/sps.2022130212>, <https://elibrary.ru/xwkgau>
 40. Smith, E.E. (2012). The digital native debate in higher education: A comparative analysis of recent literature. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 38 (3), 1–18. <https://doi.org/10.21432/t2f302>

41. Soldatova, G.U. (Ed.) (2017). *Poleznyy i bezopasnyy internet: Pravila bezopasnogo ispol'zovaniya interneta dlya detey mladshogo shkol'nogo vozrasta* [Useful and safe internet: Rules for safe internet use for primary school children]. Moscow: Federal Institute for Education Development. (In Russ.)
42. Soldatova, G.U., & Teslavskaya, O.I. (2019). Osobennosti ispol'zovaniya tsifrovyykh tekhnologiy v sem'yakh s det'mi doshkol'nogo i mladshogo shkol'nogo vozrasta [Using digital technology in families with children of preschool and primary school]. *Natsional'nyy Psikhologicheskiy Zhurnal*, 4 (4), 12–27. (In Russ.) <https://doi.org/10.11621/npj.2019.0402>, <https://elibrary.ru/uyglqx>
43. Soldatova, G.U., Chigarkova, S.V., & Ilyukhina, S.N. (2024a). Metamorfozy identichnosti cheloveka dostroennogo: ot tsifrovogo donora k tsifrovomu kentavru [Metamorphosis of the identity of the human completed: from digital donor to digital centaur]. *Social Psychology and Society*, 15 (4), 40–57. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/sps.2024150404>, <https://elibrary.ru/dddlsg>
44. Soldatova, G.U., Chigarkova, S.V., & Ilyukhina, S.N. (2024b). Tekhnologicheski rasshirennaya lichnost': razrabotka i aprobatsiya shkaly samoupravleniya tsifrovoy povsednevnyost'yu [Digital extended personality: Development and testing of a digital daily life self-management scale]. *Vestnik Moskovskogo Universiteta. Seriya 14. Psikhologiya*, 47 (2), 175–200. (In Russ.) <https://doi.org/10.11621/LPJ-24-20>, <https://elibrary.ru/hdxghe>
45. Spasskaya, E.B., Proekt, Yu.L., & Ivanushkina, N.O. (2023). Chto dumayut roditeli o znachenii mobil'nykh ustroystv v obuchenii ikh detey: rol' ustanovok i roditel'skoy mediatsii [What do parents think about the implication of mobile devices in the learning agency of their children: The role of attitudes and parental mediation]. *Psikhologiya Cheloveka v Obrazovanii*, 5 (4), 536–555. (In Russ.) <https://doi.org/10.33910/2686-9527-2023-5-4-536-555>, <https://elibrary.ru/dfvshx>
46. Symons, K., Ponnet, K., Walrave, M., & Heirman, W. (2017). A qualitative study into parental mediation of adolescents' internet use. *Computers in Human Behavior*, 73, 423–432. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.004>
47. Talves, K., & Kalmus, V. (2015). Gendered mediation of children's internet use: A key-hole for looking into changing socialization practices. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9 (1), Article 4. <https://doi.org/10.5817/CP2015-1-4>
48. Taywade, A., & Khubalkar, R. (2019). Gender differences in smartphone usage patterns of adolescents. *The International Journal of Indian Psychology*, 7 (4), 509–515. <http://dx.doi.org/10.25215/0704.060>
49. Veraksa, A.N., Bukhalenkova, D.A., Chichinina, E.A., Kalimullin, A.M., Oshchepkova, E.S., Shatskaya, A.N., & Zinchenko Yu.P. (2024). Tsifrovye ustroystva v zhizni sovremennykh doshkol'nikov [Digital devices in life of modern preschoolers]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 20 (1), 171–215. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2024-20.1-171-215>, <https://elibrary.ru/wtquqi>

50. Wang, M., Lwin, M.O., Cayabyab, Y.M.T.M., Hou, G., & You, Z. (2023). A meta-analysis of factors predicting parental mediation of children's media use based on studies published between 1992–2019. *Journal of Child and Family Studies*, 32 (5), 1249–1260. <https://doi.org/10.1007/s10826-022-02459-y>
51. Yaroshevskaya, S.V., & Sysoeva, T.A. (2023). Smartfony v shkol'noy povsednevnosti podrostkov: issledovanie pri pomoshchi vklyuchennogo nablyudeniya [Smartphones in everyday school life of adolescents: Participant observation study]. *Natsional'nyy Psikhologicheskii Zhurnal*, 18 (4), 177–187. (In Russ.) <https://doi.org/10.11621/npj.2023.0415>, <https://elibrary.ru/ameybp>

ЛИТЕРАТУРА

1. Белова, Е.С., Шумакова Н.Б. (2024). Игровое взаимодействие старшего дошкольника с родителями как ресурс развивающей микросреды в условиях цифровизации. *Современное дошкольное образование*, 18 (4), 24–36. <https://doi.org/10.24412/2782-4519-2024-4124-24-36>, <https://elibrary.ru/dotxqn>
2. Веракса, А.Н., Бухаленкова, Д.А., Чичина, Е.А., Калимуллин, А.М., Ощепкова, Е.С., Шатская, А.Н., Зинченко, Ю.П. (2024). Цифровые устройства в жизни современных дошкольников. *Наука телевидения*, 20 (1), 171–215. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2024-20.1-171-215>, <https://elibrary.ru/wtquqi>
3. Денисенкова, Н.С., Тарунтаев, П.И. (2022). Роль взрослого в использовании ребенком цифровых устройств. *Современная зарубежная психология*, 11 (2), 59–67. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2022110205>
4. Денисенкова, Н.С., Тарунтаев, П.И. (2023). Взаимосвязь детско-родительских отношений и использования цифровых устройств старшими дошкольниками. *Социальная психология и общество*, 14 (3), 31–45. <https://doi.org/10.17759/sps.2023140303>, <https://elibrary.ru/ukgvcd>
5. Клопотова, Е.Е., Смирнова, С.Ю., Рубцова, О.В., Сорокова, М.Г. (2022). Доступность цифровых устройств детям дошкольного возраста: различия в родительских позициях. *Консультативная психология и психотерапия*, 30 (2), 109–125. <https://doi.org/10.17759/cpp.2022300207>, <https://elibrary.ru/drdrkbr>
6. Курганский, А.М., Гурьянова, М.П., Храмцов, П.И. (2023). Медицинские и социально-педагогические риски использования детьми младшего школьного возраста цифровых устройств: эмпирическое исследование. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика*, 20 (3), 501–525. <https://doi.org/10.22363/2313-1683-2023-20-3-501-525>, <https://elibrary.ru/bqfwmw>

7. Лучинкина, А.И., Юдеева, Т.В., Жихарева, Л.В., Лучинкина, И.С., Андреев А.С. (2024). Подростковые девиации в сетевом сообществе. Российский психологический журнал, 21(4), 34–44. <https://doi.org/10.21702/zdz9bs08>
8. Медведева, А.С. (2020). Реакции детей и подростков на сексуальный онлайн груминг. Психология и право, 10 (1), 123–132. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2020100111>, <https://elibrary.ru/wqhfx>
9. Печерская, Э.П., Меркулова, Д.Ю. (2013). Дошкольники в сети интернет. *Теория и практика общественного развития*, 10, 76–77.
10. Солдатова, Г.У. (сост.) (2017). Полезный и безопасный интернет. Правила безопасного использования интернета для детей младшего школьного возраста: практическое пособие. М.: Федеральный институт развития образования, 64 с.
11. Руднова, Н.А., Корниенко, Д.С., Волкова, Е.Н., Исаева, О.М. (2023). Цифровая родительская медиация и ее связь с показателями психологического благополучия детей школьного возраста. Наука телевидения, 19 (1), 175–198. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-175-198>, <https://elibrary.ru/rbdzww>
12. Смирнова, Е.О., Смирнова, С.Ю., Шеина, Е.Г. (2019). Родительские стратегии в использовании детьми цифровых технологий. Современная зарубежная психология, 8 (4), 79–87. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2019080408>, <https://elibrary.ru/lwyzqb>
13. Смирнова, С.Ю., Клопотова, Е.Е., Рубцова, О.В., Сорокова, М.Г. (2022). Особенности использования цифровых устройств детьми дошкольного возраста: новый социокультурный контекст. Социальная психология и общество, 13 (2), 177–193. <https://doi.org/10.17759/sps.2022130212>, <https://elibrary.ru/xwgkau>
14. Солдатова, Г.У., Теславская, О.И. (2019). Особенности использования цифровых технологий в семьях с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Национальный психологический журнал, 4 (4), 12–27. <https://doi.org/10.11621/npj.2019.0402>, <https://elibrary.ru/uyglqx>
15. Солдатова, Г.У., Чигарькова, С.В., Илюхина, С.Н. (2024a). Метаморфозы идентичности человека достроенного: от цифрового донора к цифровому кентавру. Социальная психология и общество, 15 (4), 40–57. <https://doi.org/10.17759/sps.2024150404>, <https://elibrary.ru/dddlsg>
16. Солдатова, Г.У., Чигарькова, С.В., Илюхина, С.Н. (2024b). Технологически расширенная личность: разработка и апробация шкалы самоуправления цифровой повседневностью. Вестник Московского университета. Серия 14. Психология, 47 (2), 175–200. <https://doi.org/10.11621/LPJ-24-20>, <https://elibrary.ru/hdxghe>
17. Спасская, Е.Б., Проект, Ю.Л., Иванушкина, Н.О. (2023). Что думают родители о значении мобильных устройств в обучении их детей: роль установок и родительской медиации. Психология человека в образовании, 5 (4), 536–555. <https://doi.org/10.33910/2686-9527-2023-5-4-536-555>, <https://elibrary.ru/dfvshx>

18. Чичина, Е.А., Бухаленкова, Д.А., Чурсина, А.В., Болдырева, А.Я. (2023). Особенности использования цифровых устройств современными мальчиками и девочками 6-7 лет. Психолого-педагогические исследования, 15 (3), 38–51. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150303>, <https://elibrary.ru/qqpgje>
19. Шумакова Н.Б., Нуриева Г.Р. (2024). Особенности представлений одаренных подростков о человеке цифрового общества. Теоретическая и экспериментальная психология, 17 (4), 9–28. <https://doi.org/10.11621/TEP-24-31>, <https://elibrary.ru/krmjub>
20. Ярошевская, С.В., Сысоева, Т.А. (2023). Смартфоны в школьной повседневности подростков: исследование при помощи включенного наблюдения. Национальный психологический журнал, 18 (4), 177–187. <https://doi.org/10.11621/npj.2023.0415>, <https://elibrary.ru/ztvecf>
21. Aierbe, A., Oregui, E., & Bartau, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, (36), 100–116. <https://doi.org/10.1344/DER.2019.36.100-116>
22. Barr, R., Kirkorian, H., Coyne, S., & Radesky, J.S. (2024). *Early childhood and digital media*. Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/9781108885751>
23. Beyens, I., Valkenburg, P., & Piotrowski, J. (2018). Developmental trajectories of parental mediation across early and middle childhood. *Human Communication Research*, 45 (2), 226–250. <https://doi.org/10.1093/hcr/hqy016>
24. Brito, R., & Dias, P. (2019) Technologies and children up to 8 years old: What changes in one year? *Observatorio (OBS*)*, 13 (2), 068–086. <https://doi.org/10.15847/obsOBS13220191366>
25. Bukhalenkova, D.A., Chichinina, E.A., & Almazova, O.V. (2023). How does joint media engagement affect the development of executive functions in 5- to -7 year-old children? *Psychology in Russia: State of the Art*, 16 (4), 109–127. <https://doi.org/10.11621/pir.2023.0407>
26. Chakravarty, R., Jagota, G., & Sahoo, S. (2023). Impact of online dating on the adolescent population: A brief review of the literature with special reference to the Indian scenario. *Consortium Psychiatricum*, 4 (3), 65–70. <https://doi.org/10.17816/CP222>
27. Chaudron, S., di Gioia, R., & Gemo, M. (2017). *Young children (0-8) and digital technology, a qualitative study across Europe*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/294383>
28. Collier, K.M., Coyne, S.M., Rasmussen, E.E., Hawkins, A.J., Padilla-Walker, L.M., Erickson, S.E., & Memmott-Elison, M.K. (2016). Does parental mediation of media influence child outcomes? A meta-analysis on media time, aggression, substance use, and sexual behavior. *Developmental Psychology*, 52 (5), 798–812. <http://dx.doi.org/10.1037/dev0000108>

29. Condeza, R., Herrada-Hidalgo, N., & Barros-Friz, C. (2019). New parental mediation roles: parents' perceptions of their children's relationship with multiple screens. *El Profesional de la Información (EPI)*, 28 (4), 1699–2407. <https://doi.org/10.3145/epi.2019.jul.02>
30. Davies, J.J., & Gentile, D.A. (2012). Responses to children's media use in families with and without siblings: A family development perspective. *Family Relations*, 61 (3), 410–425. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2012.00703.x>
31. Dias, P. Brito, R., Ribbens, W., Daniela, L., Rubene, Z., Dreier, M., Gemo, M., Gioia, R. & Chaudron, S. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of access and protection, from 'Gatekeepers to 'Scaffolders.' *Global Studies of Childhood*, 6 (4), 414–427. <https://doi.org/10.1177/2043610616676024>
32. Fardouly, J., Magson, N.R., Johnco, C. J., Oar, E.L., & Rapee, R.M. (2018). Parental control of the time preadolescents spend on social media: Links with preadolescents' social media appearance comparisons and mental health. *Journal of Youth and Adolescence*, 47, 1456–1468. <https://doi.org/10.1007/s10964-018-0870-1>
33. Garmendia, M., Garitaonandia, C., Martínez, G., & Casado, M. Á. (2012). The effectiveness of parental mediation. In S. Livingstone, L. Haddon, & A. Görzig (Eds.), *Children, risk and safety on the internet: Research and policy challenges in comparative perspective* (pp. 231–244). Bristol University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qgt5z.23>
34. Goh, W.W.L, Bay, S., & Chen, V.H.H. (2015). Young school children's use of digital devices and parental rules. *Telematics and Informatics*, 32, 787–795. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2015.04.002>
35. Hiniker, A., Lee, B., Kientz, J.A., & Radesky, J.S. (2018). Let's play! Digital and analog play patterns between preschoolers and parents. In R. Mandryk, & M. Hancock (Eds.), *Proceedings of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1–13). ACM SIGCHI. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174233>
36. Hinkley T., Verbestel, V., Ahrens, W., Lissner, L., Molnár, D., Moreno, L.A., Pigeot, I., Pohlabein, H., Reisch, L.A., Russo, P., Veidebaum, T., Tornaritis, M., Williams, G., de Henauw, S., & de Bourdeaudhuij, I. (2014). Early childhood electronic media use as a predictor of poorer well-being: A prospective cohort study. *JAMA Pediatrics*, 168 (5), 485–492. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.94>
37. Kalmus, V., & Roosalu, T. (2022). Parental mediation of EU kids' internet use revisited: Looking for a complex model of cross-national differences. *International Journal of Media and Cultural Politics*, 7 (1), 55–66. http://dx.doi.org/10.1386/mcp.7.1.55_3
38. Kashirskaya, I.K. (2023). Attitudes toward altruism or selfishness among boys and girls depending upon virtual or real communication preferences. *New Ideas in Child and Educational Psychology*, 3 (1-2), 81–92. <http://dx.doi.org/10.11621/nicep.2023.0405>

39. Lim, S.S. (2016). Through the tablet glass: Transcendent parenting in an era of mobile media and cloud computing. *Journal of Children and Media*, 10 (1), 21–29. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1121896>
40. Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E.J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G.A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67 (1), 82–105. <http://dx.doi.org/10.1111/jcom.12277>
41. Lwin, M.O., Stanaland, A.J.S., Miyazaki, A.D. (2008). Protecting children's privacy online: How parental mediation strategies affect website safeguard effectiveness. *Journal of Retailing*, 84 (2), 205–217. URL: <https://doi.org/10.1016/j.jretai.2008.04.004>
42. Martins, N., Matthews, N.L., & Ratan, R.A. (2015). Playing by the rules: Parental mediation of video game play. *Journal of Family Issues*, 38 (9), 1215–1238. <https://doi.org/10.1177/0192513X15613822>
43. Nikken, P. (2017). Parental mediation of media. In P. Rössler, C.A. Hoffner, L. van Zoonen (Eds.), *The international Encyclopedia of Media Effects* (pp. 1–16). Hoboken, NY, USA: John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0204>
44. Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31 (2), 181–202. <https://doi.org/10.1080/17439880600756803>
45. Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
46. Schmuck, D. (2021). Following social media influencers in early adolescence: Fear of missing out, social well-being and supportive communication with parents. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 26 (5), 245–264. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmac008>
47. Smith, E.E. (2012). The digital native debate in higher education: A comparative analysis of recent literature. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 38 (3), 1–18. <https://doi.org/10.21432/t2f302>
48. Symons, K., Ponnet, K., Walrave, M., & Heirman, W. (2017). A qualitative study into parental mediation of adolescents' internet use. *Computers in Human Behavior*, 73, 423–432. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.004>
49. Talves, K., & Kalmus, V. (2015). Gendered mediation of children's internet use: A key-hole for looking into changing socialization practices. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9 (1), Article 4. <https://doi.org/10.5817/CP2015-1-4>
50. Taywade, A., & Khubalkar, R. (2019). Gender differences in smartphone usage patterns of adolescents. *The International Journal of Indian Psychology*, 7 (4), 509–515. <http://dx.doi.org/10.25215/0704.060>

51. Wang, M., Lwin, M.O., Cayabyab, Y.M.T.M., Hou, G., & You, Z. (2023). A meta-analysis of factors predicting parental mediation of children's media use based on studies published between 1992–2019. *Journal of Child and Family Studies*, 32 (5), 1249–1260. <https://doi.org/10.1007/s10826-022-02459-y>

Author's contribution

Olga Almazova provided overall supervision, performed the mathematical analysis, and contributed to the manuscript preparation.

Daria Bukhalenkova designed the research and contributed to the manuscript preparation.

Elena Chichinina was responsible for the research design.

All authors discussed the results and approved the final manuscript.

Авторский вклад

О.В. Алмазова — общее руководство, математический анализ и подготовка текста.

Д.А. Бухаленкова — разработка проблемы исследования и подготовка текста.

Е.А. Чичинина — разработка проблемы исследования.

Все авторы статьи участвовали в обсуждении полученных исследовательских результатов и подготовке итогового варианта текста.

ABOUT THE AUTHORS

OLGA V. ALMAZOVA

Cand. Sci. (Psychology),
Assistant Professor at the Department
of Developmental Psychology,
Moscow State University,
11/9, Mokhovaya, Moscow 125009, Russia

ResearcherID: S-1047-2016

ORCID: 0000-0001-8852-4076

e-mail: almaz.arg@gmail.com

DARIA A. BUKHALENKOVA

Cand. Sci. (Psychology),
Assistant Professor at the Department of Educational
Psychology and Pedagogy,
Faculty of Psychology,
Moscow State University,
11/9, Mokhovaya, Moscow 125009, Russia

ResearcherID: E-2725-2017

ORCID: 0000-0002-4523-1051

e-mail: d.bukhalenkova@inbox.ru

ELENA A. CHICHININA

Junior Research Fellow at the Department
of Educational Psychology and Pedagogy,
Faculty of Psychology,
Moscow State University,
11/9, Mokhovaya, Moscow 125009, Russia

ResearcherID: AAZ-5968-2021

ORCID: 0000-0002-7220-9781

e-mail: alchichini@gmail.com

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ОЛЬГА ВИКТОРОВНА АЛМАЗОВА

кандидат психологических наук,
доцент кафедры возрастной психологии
факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова,
125009, г. Москва, ул. Моховая, д. 11/9

ResearcherID: S-1047-2016

ORCID: 0000-0001-8852-4076

e-mail: almaz.arg@gmail.com

ДАРЬЯ АЛЕКСЕЕВНА БУХАЛЕНКОВА

кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии
образования и педагогики факультета психологии МГУ
имени М.В. Ломоносова,
125009, г. Москва, ул. Моховая, д. 11/9

ResearcherID: E-2725-2017

ORCID: 0000-0002-4523-1051

e-mail: d.bukhalenkova@inbox.ru

ЕЛЕНА АЛЕКСЕЕВНА ЧИЧИНИНА

младший научный сотрудник кафедры психологии
образования и педагогики факультета психологии МГУ
имени М.В. Ломоносова
125009, г. Москва, ул. Моховая, д. 11/9

ResearcherID: AAZ-5968-2021

ORCID: 0000-0002-7220-9781

e-mail: alchichini@gmail.com

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

MEDIA EDUCATION

UDC 347.785+78.074

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-235-258

EDN: ZOFYHM

Received 28.10.2024, revised 27.12.2024, accepted 28.03.2025

TATIANA A. TSVETKOVSKAYA

Russian State Musical TV and Radio Center

Radio Orpheus

25/1, Pyatnitskaya St., Moscow 115184, Russia

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

For citation

Tsvetkovskaya, T.A. (2025). Russian classical music on foreign radio: Script verification in an Orpheus (Moscow)—Sonora (Jakarta) collaboration. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 21 (1), 235–258. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2025-21.1-235-258>, <https://elibrary.ru/ZOFYHM>

Russian classical music on foreign radio: Script verification in an Orpheus (Moscow)— Sonora (Jakarta) collaboration*

Abstract. The article examines the text content of musical radio programmes. Since December 2023 Radio Sonora (Jakarta) has been broadcasting a series titled *Classic Nite*. All materials for its production are provided by Radio Orpheus (Moscow). Work on this experimental creative platform, a format new for Indonesia, has sparked theoretical discussions as practical challenges were navigated.

Today radio scholars focus mostly on the style of presenting the broadcasted material. While the reliability of the accessed information remains beyond the scope of discussion, an analysis of the textual content accompanying radio playlists allows to identify issues that are typical of the music community as a whole. Among these is the discrepancy between the

Published by
Наука
телевидения



* Translated by Elena N. Ovsyannikova, Russian State Musical TV and Radio Center.

availability of Russian academic repertoire on the global music market and the dearth of substantial publications dedicated to the histories behind these compositions on English-language platforms.

Comparison of materials posted on websites of foreign radio stations, symphony orchestras and concert associations reveal inconsistencies in the transliteration of Russian names and a lack of standardized practices for translating musical piece titles. Certain errors even risk distorting historical facts.

This problem could be eliminated through the development of domestic resources. However, Russian cultural institutions rarely integrate a Library of Personalities section into the English versions of their websites. As a commendable alternative, informal groups uniting passionate enthusiasts—musicologists and translators—with a shared interests in Russian music bolster international scientific cooperation, while also contributing to attracting a wider audience to musical arts.

Keywords: radio, classical music, Orpheus, programme, international project, Internet, Indonesia, Sonora, Nikolai Rimsky-Korsakov

УДК 347.785+78.074

DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-235-258

EDN: ZOFYHM

Статья получена 28.10.2024, отредактирована 27.12.2024, принята 28.03.2025

ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА ЦВЕТКОВСКАЯ

Российский государственный музыкальный
телерадиоцентр, радио «Орфей»

115184, Россия, Москва, ул. Пятницкая, дом 25, стр. 1

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

Для цитирования

Цветковская Т.А. Русская музыкальная классика на зарубежном радио. Верификация текстового контента (на примере совместного проекта радиостанций «Орфей», Москва, и «Sonora», Джакарта) // Наука телевидения. 2025. 21 (1). С. 235–258. DOI: 10.30628/1994-9529-2025-21.1-235-258. EDN: ZOFYHM

Русская музыкальная классика на зарубежном радио. Верификация текстового контента (на примере совместного проекта радиостанций «Орфей», Москва, и «Sonora», Джакарта)

Аннотация. Статья посвящена теме содержательного наполнения музыкальных радиопрограмм. С декабря 2023 года радио «Sonora» (Джакарта) транслирует цикл «Вечер классики» (оригинальное название программы — «Classic Nite Berkolaborasi dengan Radio Orpheus Rusia»). Звуковой и текстовый контент для его создания предоставляет радио «Орфей» (Москва). Работа над новым для Индонезии форматом была задумана как экспериментальная творческая площадка. Одновременно в ходе решения практических задач выкристаллизовалась теоретическая проблематика. Сложности, возникшие в ходе верификации сценарной части программы, определили ракурс настоящего исследования.

Сегодня интерес теоретиков медиа сосредоточен на стиле подачи эфирного материала. Степень достоверности использованной информации остается за рамками обсуждения. Между тем, изучение текстового контента, сопровождающего плейлисты радиостанций, позволяет выявить проблемы, характерные для музыкального сообщества в целом. В их числе — противоречие между относительной доступностью русского академического репертуара на мировом рынке звукозаписи и дефицитом серьезных публикаций, посвященных истории создания этих сочинений, в пространстве англоязычного Интернета. Сравнение материалов, размещенных на сайтах зарубежных радиостанций, симфонических оркестров, концертных объединений, демонстрирует разночтения в транслитерации русских имен и отсутствие общепринятых стандартов при переводе названий музыкальных сочинений. Ряд ошибок можно трактовать как искажение исторических фактов.

Обозначенную проблему можно было бы устранить за счет развития отечественных ресурсов. Однако российские учреждения культуры редко включают в англоязычные версии своих сайтов раздел

«Библиотека персон». Перспективной здесь альтернативой являются неформальные организации, объединяющие энтузиастов — музыковедов и переводчиков, в сферу интересов которых входит русская музыка. Их деятельность не только укрепляет международное научное сотрудничество, но помогает в решении прикладных задач по расширению аудитории музыкального искусства.

Ключевые слова: музыкальное радио, «Орфей», радиопрограмма, плейлист, аудио, Интернет, Индонезия, Н.А. Римский-Корсаков

INTRODUCTION

Apart from basic biographies, Rimsky is as badly served online as he is by our orchestras and opera houses.

—Tom Service, *Rimsky-Korsakov: the forgotten centenary*, *The Guardian*, October 20, 2008

Long gone are the days when scientists addressed their audiences exclusively from university chairs. As art critic Lyubov Kupets rightly noted, today scientists have to take into account the fact that the text, audio and media content posted on the Internet creates the dominant worldview for the mass audience (Kupets, 2024, p. 190). At first glance, it is not difficult to navigate on your own, but in fact, the help of a specialist is not superfluous.

The New York Times authors Zachary Woolfe and Alex Ross, although doubting the indisputable authority of the musical critic in the era of digital culture, still believe that the need in informed discussion will never disappear (Woolfe & Ross, 2021, p. 48). The renowned mass communications expert Joseph Turow supports the same point of view. He explains the growing popularity of online publications by the natural urge to discuss the current situation and, probably, get reasonable advice. When people try to find reasons why things are happening, they are looking for interpretation (Turow, 2019, p. 15).

The importance of professional competence is also highlighted by Leah Broad, a historian of music, TV and radio programme hostess. To her mind, public reassessment of classical music does not necessarily involve participation of the scientific elite in the process. Nevertheless, deep knowledge of the subject matter, alongside with the experience, allow musicologists to

make a valuable contribution to the discussion regarding the ways of attracting new audiences, reconsidering the musical canon and the concert culture. The most important thing here is to do it in the most delicate and correct manner (Broad, 2024, p. 79).

For classical music radio, the problem of accessible presentation of serious music remains a foundation stone. Although the basis of the contemporary radio 'portrait' is music (Service, 2021, p. 150), verbal canvas is equally important. It is not surprising that the musicologist Chris Dromey, who considers radio as "public-musicological artefacts", urges to pay attention to the "framing" language of radio programmes, reviews, podcasts and even humorous pocket-size guidebooks (Bluffer's Guides) (Dromey, 2018, p. 183).

The style of broadcasting, being an integral part of the programme policy, depends on the type of the target audience for a particular radio station (Tsvetkovskaya, 2020b, pp. 116–117). As regards the facts presented to the listener, the level of their reliability remains outside the scope of discussion. Meanwhile, the analysis of the texts accompanying playlists of different radio stations sometimes reveals unexpected results, bringing to the forefront the topic of verification of materials.

According to **the hypothesis** put forward by the author of this article, a significant part of the foreign audience that listens to classical music has rather a superficial, if not even distorted ideas regarding pieces of music written by Russian composers due to the fact that coverage of this topic in the English language mass media suffers from a number of shortcomings. Consequently, while preparing international radio projects, special attention should be paid to the quality of the sources of information being used and their correct interpretation. **The purpose** of this article is to reveal the most common mistakes and to suggest effective ways of troubleshooting them.

The Classic Nite cycle, created by the Indonesian Radio Sonora in collaboration with the Russian Radio Orpheus, was chosen as the starting point of this study for a number of reasons. First of all, long-term partnership is quite a rare phenomenon in the modern world. Secondly, the author of these words joined the project team at the very initial stage of its preparation. Thirdly, the project's theme, Russian classical music, provided ample opportunities to test the hypothesis outlined above.

Although all the materials used in the article were collected in the course of solving practical problems, the significant volume and great variety of these materials revealed a theoretical problem important for the professional community. Finally, in the process of cooperation, additional information was received from our foreign colleagues, radio journalists, that was valuable both in terms of exchanging experience and expanding intercultural horizons.

WESTERN CLASSICAL MUSIC IN INDONESIA

It should be noted that until recently, Radio Orpheus did not have close partnerships with the countries of Southeast Asia. Meanwhile, the ways of presenting and perception of Western classics have their own peculiarities here.

We can divide the waves of penetration of classical music to Indonesia into two periods: the colonial one (approximately from 1830 to 1945) and the post-colonial (from 1945 until now). Music historian Aniarani Andita in his large-scale research devoted to analysis of presence of western musical tradition in Indonesia mentions some interesting facts which refer to Russian culture. One of them is that at the beginning of 1920s in Bandung toured at least two Russian opera troupes. Apart from varied Italian and French opera repertoire, they performed *Boris Godunov* by Mussorgsky (Andita, 2022, p. 73). Among the Russian names mentioned in the concert programmes of that period there were dancer Thamara Swirskaya, violinist Mischa Elman, pianist Alexander Sklarevsky and opera singer Arsenis Kirilloff (Andita, 2022, p. 69).

Names of Russian musicians also remained in history of teaching music in Indonesia. The first western-style music school Sekolah Musik Indonesia was set up in 1952 in Yogyakarta, and among its teachers there was Russian cellist and conductor Nikolai Varvolomeyef.

As regards broadcasting of classical music, certain steps in this direction were made as long ago as in 1930s, when radio station NIROM (Nederlandsch-Indische Radio-Omroep Maatschappij) which was based in Jakarta and belonged to Dutch East Indies Radio Broadcasting Company established its own orchestra. In 1948 the Dutch conductor Yvon Baarspul founded Radio Philharmonic Orchestra. The records made by it were broadcast by the national radio station RRI (Radio Republic Indonesia). In 1950 RRI got its own ensemble—Orkes Radio Jakarta (Andita, 2022, p. 59).

After the country gained independence, Western European music gradually disappeared from radio broadcasting, although it remained in concert practice.¹ At the same time, a classical music concert is still perceived by the Indonesian audience as part of a large and prestigious event—“a music performance associated with luxury and elegance” (Yasril et al., 2023). Thus, the classical music niche turned out to be vacant by the time *Classic Nite* programme appeared on the air. Now it is filled with Russian academic music.

At the very start of the project the algorithm for preparation of programme materials was developed. The descriptive part included the author's name, the title of the piece of music or part of it, names of performers, timing of the track and text

¹ Today there are around 20 professional chamber and symphony orchestras in Indonesia.

comments. Initially they contained the most basic information (years of the composer's life, time and reason for creating this particular piece of music; date, venue and first performers of the piece). However, transition to monographic programmes required expanding of the script part—now it includes detailed biographical notes.

In order to simplify technological aspects of production of the programme and avoid double translation (from Russian into English and then from English into Indonesian) it was decided to prepare all the content in the English language. At the initial stage of preparation we found out that the amount of the Internet resources containing information about Russian music in the Indonesian language was limited by Wikipedia, one page of the portal *Russia Beyond* (Guzeva, 2024) and a short article, *Russian Composers' Influence on the World Opera Art*, devoted to the American singer, soprano Jennifer Larmore (Andrews, 2023). Due to this reason we decided that it would be more logical to refer to rewriting of English-language texts while preparing track descriptions. Sadly, there were unexpectedly few suitable materials in free access.

So far more than fifty one-hour programmes have been prepared and broadcast within the frames of the *Classic Nite* cycle.² They were dedicated to Glinka, Dargomyzhsky, Balakirev, Mussorgsky, Borodin, Anton Rubinstein, Tchaikovsky, Kalinnikov, Arensky, Glazunov, Lyadov, Scriabin, Mosolov, Deshevov. Some of the musicians were devoted several programmes. In spite of different degree of popularity of the composers, we faced rather similar problems in preparation of the programmes. To illustrate these problems in detail, the author of this journal article chose Nikolai Andreyevich Rimsky-Korsakov as an example.

PRESENTATION OF RUSSIAN MUSIC ON THE ENGLISH-LANGUAGE WEBSITES

The issue of the small number of translations of works written by Russian scientists into the English language has been repeatedly raised in Russian music science. According to Tatiana Naumenko (Naumenko, 2020, p. 200), in contrast with Russian music, Russian musicology has not yet overcome a large number of barriers that lie on the way of its promotion to the western reader. However, the range of research devoted to works of Russian composers is expanding constantly due to appearance of new publications by researchers of Russian music, including those of Russian origin.

² The changes in the Radio Sonora programming also affected the *Classic Nite* programme: since September 2024 an extra hour was added to the playlist.

Thus, in recent years the scope of English-language publications devoted to Rimsky-Korsakov has been supplemented by the works of Larisa Jackson (Jackson, 2022), John Nelson (Nelson, 2022) and the collection *Rimsky-Korsakov and His World* containing articles by M. Frolova-Walker, A. Issiyeva, S. Morrison, Y. Timofeev, O. Panteleeva, L. Botstein and others (Frolova-Walker, 2018). These publications, addressed mostly to specialists, demonstrate the desire to discover different facets of Rimsky-Korsakov's creative heritage and, at the same time, to provide "a new instrument for understanding a larger musical landscape known as Russian musical style" (Jackson, 2022, pp. IX–X).

Nevertheless, no matter how interesting and diverse the topics covered in these works are, it would be naive to assume their rapid effect on growing popularity of Rimsky-Korsakov's music among western audiences. Playlists of most radio stations, as well as programmes of symphony music concerts, are still limited to *Scheherazade* and *The Flight of the Bumblebee*, which are at the top of the list of compositions that Richard Taruskin classified as super-popular (literally "overplayed") (Frolova-Walker, 2018, p. VIII).

However, it is necessary to note the variety of performing interpretations presented on the radio. The British radio station Classic FM gives preference to Seattle Symphony Orchestra (conductor Gerald Schwarz). The German WDR 3 broadcasts *Scheherazade* performed by the orchestra Anima Eterna conducted by Jos van Immerseel. WNED-FM (the USA) uses the recording made by the Royal Concertgebouw Orchestra (conductor Riccardo Chailly). On the Turkish TRT Radio 3 Classic they broadcast even two recordings of the suite—performed by Radio Symphony Orchestra Ljubljana (conductor Anton Nanut) and Berlin Philharmonic Orchestra conducted by Herbert von Karajan.

While neither the quality of the recordings nor the level of skills of the famous ensembles raise any questions, the content of the on-air texts accompanying the music tracks sometimes does not hold up to any criticism. For instance, the commentators from WHED-FM associate appearance of *Scheherazade* with participation of the young midshipman Rimsky-Korsakov in the Russian military expedition to the shores of North America, precisely with his journey to Niagara Falls. The authors seem to neglect the fact that *Scheherazade* was written a quarter of a century after the events described above. According to them, it was exactly "his visit to the States that helped to fashion his liberal views that would set him [Rimsky-Korsakov] apart from most of his Russian contemporaries for the rest of his life" (Buffalo Toronto Public Media, n.d.).

The London radio station Classic FM "sets the mood" with the most popular quotation among the Western public, borrowed from the New York newspaper Musical Courier published on October 27, 1897: "Rimsky-Korsakov—what

a name! It suggests fierce whiskers stained with vodka” (Classic FM, n.d.). For further acquaintance with the composer’s work, a list of popular videos is attached: “A horn player fell asleep in the middle of the concert and we are in awe,” “This conductor has just started plain yelling in the middle of *Scheherazade*,” “9-year-old plays *Flight of the Bumblebee* at 210 bpm without breaking a sweat,” “*Flight of the Bumblebee* on 101 bottles is totally nuts” (Classic FM, n.d.).

Definitely, we should keep in mind that the tasks of radio do not include replications of biographies of great composers. Moreover, formally not being an educational resource, modern music radio is critical of “musicology on the air”³ and tries not to overload the listener with intellectual work (Tsvetkovskaya, 2020a, p. 910). However, concert societies and symphony orchestras handle information just as freely. Realizing the fact that “the public is less interested in a composer who is a family man with a successful career and a long and healthy existence” (Frolova-Walker, 2018, p. IX) makes us look for “dirt” in music. Thus, analyzing *Scheherazade*, The Houston Symphony’s author Calvin Dotsey makes a stop at the virtuoso passage in the third movement of the suite—the one which once provoked the rather prudish English press to debate whether figure in the clarinet depicts kisses.



Fig. 1. N. Rimsky-Korsakov. *Scheherazade*, a fragment of the score

According to Dotsey, it explains “why Rimsky-Korsakov was hesitant to provide too much detail about his sources of his inspiration” (Dotsey, 2017). As regards the composer’s biography, it is usually presented in a confused and fragmentary way. For instance, *Classical Music Daily* online magazine covers Rimsky-Korsakov’s entire life journey just in few lines, ending up with the statement that starting “from around 1890, Rimsky-Korsakov began to suffer from angina, and in 1905 he sided with conservatory students who took part in the February Revolution⁴ and was (temporarily) removed from his appointment. His work was also banned by the police. The stress from this episode accelerated his illness, and he died in Lyubensk on 21 June 1908”⁵ (Classical Music Daily, n.d.).

³ So, radio hosts try to avoid mentioning historical dates, which make the text of the programme heavier.

⁴ The First Russian Revolution of 1905 is confused in the text with the February Revolution of 1917.

⁵ The dates of the composers’ lives are usually given according to the New Style Calendar, which does not exclude dating according to the Old Style Calendar without additional clarifications.

It seems that such mistakes could have been easily avoided by means of promoting domestic information platforms. However, Russian cultural institutions rarely include Personalities Library section in the English-language versions of their websites. Useful information for the *Classic Nite* project (first of all, well-established translation versions of the titles of the compositions) was obtained on the website of the Melodia company thanks to the booklets of its products placed in the public domain.

It would be fair to note that although the English version of the St. Petersburg Conservatory website does not contain a separate section devoted to Rimsky-Korsakov whose name the Conservatory bears, a small fragment dedicated to his teaching activities is included in the article entitled *Alma Mater* by Leonid Gakkel (Gakkel, n.d.). Meanwhile, in the archive section referring to activities of the Rubinstein Museum of the Moscow Conservatory website, there is a page devoted to Rimsky-Korsakov. However, according to the site editor Ivan Starostin, this archive section may be deleted in the near future (response to T. Tsvetkovskaya's request of 30 July 2024).

Practically the only available high-quality online resource in English that contains detailed information about some of the Russian composers, including Rimsky-Korsakov, is the Tchaikovsky Research portal (Tchaikovsky Research, n.d.). The materials placed on it are of undoubted interest not for specialists only,⁶ but for ordinary listeners as well. In addition to being informative, all publications on it are distinguished by the absolute accuracy of the information provided, attention to detail and clarity of reasoning when choosing the translation version.

According to the founder and editor-in-chief of Tchaikovsky Research Brett Langston, the authors of the site are scientists from Russia, Great Britain, Germany and the USA. In his email to the author of this article, Langston shared the following point: "While in Russia you are fortunate to have, amongst other things, complete editions of Tchaikovsky's letters, diaries and literary works—very little of this was available in English. His newspaper review articles on music were completely unknown, for example, and the existing translations of his diaries, and just small selections of his correspondence, were not always accurate or reliable."⁷ Currently, due to the efforts of enthusiasts, more than 75 % of Tchaikovsky's letters (more than 4,000 in total), as well as his articles and individual diary entries, have been translated into English. It is worth mentioning that Tchaikovsky Research is a non-profit project. "This is purely labour of love, in order to help others to fully appreciate Tchaikovsky's remarkable musical legacy!"⁸

⁶ Among the materials of value to researchers of Russian music are 18 letters from Tchaikovsky to Rimsky-Korsakov, all of which have been translated into English on this website.

⁷ Email from B. Langston to T. Tsvetkovskaya of 8 August 2024

⁸ Email from B. Langston to T. Tsvetkovskaya of 8 August 2024

CONCLUSION

Having analyzed the available materials, we reached a conclusion that there is serious shortage of high-quantity resources devoted to Russian classical music in the English segment of the Internet. Poor orientation in the “Russian theme” is also typical of the programme product of western music radio stations. Trying to engage the listener in a relaxed manner, programme authors do not only arbitrarily interpret the biographies of composers, but also distort some historical facts. Given the high level of audience trust in large media, unverified information quickly spreads and takes root in public consciousness.

A similar trend is typical of concert practice. Even in case of those Russian composers whose names are known to the western audience, perception of their work is limited to a few opuses. It is exactly the “super-popular” compositions that become the subject of discussion in the effort to prove that a lucky stage destiny is inevitably connected with acquiring curious details over time.

To solve the problems mentioned above, certain steps can be made. Despite some objective difficulties connected with preparation, posting and updating content, Russian cultural institutions should consider expanding the English-language versions of their official sites, namely the Library of Personalities sections. Equally important are private educational initiatives. Students of Music theory faculties can be attracted to this work. Experience of writing popular science texts can prove to be really useful for them.

Russian musical art promotion can be also realized through extensive informational, scientific and research support of large-scale classical music projects. An example is the multimedia project *Russian Composers' Heritage Revival*, which has been implemented by Radio Orpheus for ten years with the support of the Unipro company.

The problems raised in the article refer, first of all, to contemporary music journalism, but, according to the author of these words, their solution in the context of strengthening of the cultural image of the country, is no less important than promotion of academic music science.

ВВЕДЕНИЕ

За исключением основных биографических сведений, Римский-Корсаков представлен в Интернете столь же плохо, как в наших оркестрах и оперных театрах.

Том Сервис, музыкальный критик The Guardian¹

Давно прошли времена, когда площадкой для выступлений ученого служила исключительно университетская кафедра. Как справедливо замечает искусствовед Любовь Купец, сегодня приходится считаться с тем, что текстовый, аудио- и медиаконтент, размещенный в Интернете, создает для аудитории доминантную картину мира (Купец, 2024, с. 190). На первый взгляд, в нем легко сориентироваться самостоятельно, однако на деле помощь эксперта оказывается не лишней.

Контрибьюторы «The New York Times» Захари Вулф и Алекс Росс, хоть и оспаривают незыблемый авторитет музыкального критика в эпоху цифровой культуры, считают, что потребность в профессиональной оценке не исчезнет (Woolfe, Ross, 2021, p. 48). Специалист в области массовых коммуникаций Джозеф Туrow придерживается аналогичной точки зрения. Он объясняет растущую популярность сетевых изданий естественным желанием обсудить текущую ситуацию и, возможно, получить дельный совет. «Когда люди пытаются найти причины происходящего, они ищут интерпретацию» (Turow, 2019, p. 15).

Важность профессиональных компетенций подчеркивает и историк музыки, теле- и радиоведущая Лия Броуд. По ее мнению, общественная «переоценка» классической музыки происходит независимо от участия в этом процессе представителей научной элиты. Однако глубокие знания и опыт позволяют музыковедам внести значимый вклад в дискуссию о том, как привлечь новую аудиторию, переосмыслить канон и концертную культуру. Главное же — сделать это максимально деликатно и корректно (Broad, 2024, p. 79).

Для радиоформата classical проблема легкой и доступной подачи серьезной музыки остается краеугольной. Хотя в основе медийного имиджа радиостанции лежит музыкальный ряд (Service, 2021, p. 150), не менее важной оказывается «словесная канва». Неслучайно музыковед Крис Дроми, причисляя радио к «артефактам прикладного музыковедения»

¹ Tom Service, *Rimsky-Korsakov: the forgotten centenary*, *The Guardian*, October 20, 2008

(public-musicological artefacts), призывает обратить внимание на «обрамляющий» музыку язык радиопрограмм, аннотаций к фильмам, рецензий, подкастов и даже юмористических карманных путеводителей (Bluffer's Guides) (Dromeу, 2018, p. 183).

Стиль работы в эфире зависит от характеристик аудитории, на которую ориентируется конкретная радиостанция (Цветковская, 2020b, с. 116–117). Что касается предоставляемой слушателю информации, уровень ее достоверности остается за рамками обсуждения. Между тем, изучение текстов, сопровождающих плейлисты музыкальных радиостанций, приводит порой к неожиданным результатам, обнажая проблему верификации материалов.

Согласно выдвигаемой **гипотезе**, значительная часть зарубежной аудитории классической музыки имеет весьма поверхностное, а порой даже искаженное представление о творчестве русских композиторов, поскольку освещение этой темы в англоязычных СМИ страдает рядом недостатков. Соответственно, при подготовке международных радиопроектов, посвященных русской классике, следует уделять особое внимание качеству используемых источников и их корректной интерпретации. **Цель** статьи — выявить типичные ошибки и предложить эффективные способы их устранения.

Цикл «Classic Nite» (англ. — «Вечер классики»), создаваемый индонезийской радиостанцией «Sonora» в содружестве с российским радио «Орфей», был выбран в качестве отправной точки настоящего исследования по ряду причин. Во-первых, долгосрочные партнерские инициативы — редкое явление в условиях современного мира. Во-вторых, автор данной статьи подключился к команде проекта еще на этапе его подготовки. В-третьих, тематика цикла — русская классическая музыка — открывала широкие возможности для проверки обозначенной выше гипотезы.

Хотя все использованные в статье материалы были собраны в ходе решения практических задач, их объем и многообразие позволили осознать теоретическую проблему, важную для профессионального сообщества в целом. Наконец, в процессе работы над проектом от зарубежных коллег-радиожурналистов были получены дополнительные сведения, ценные как в рамках обмена опытом, так и для расширения межкультурного кругозора.

ЗАПАДНОЕВРОПЕЙСКАЯ МУЗЫКАЛЬНАЯ КЛАССИКА в Индонезии

Надо отметить, что до последнего времени радио «Орфей» не имело тесных партнерских отношений со странами Юго-Восточной Азии. Между тем, формы презентации и восприятия западноевропейской музыкальной классики имеют здесь свои особенности.

Условно путь классической музыки в Индонезии может быть разделен на два периода — колониальный (приблизительно с 1830 года до 1945-го) и постколониальный (с 1945-го до наших дней). Историк музыки Аниарани Андита в масштабном исследовании, посвященном осмыслению присутствия в Индонезии западной музыкальной традиции, приводит интересные факты, связанные с русской культурой. Так, в начале 1920-х в Бандунге гастролировали, по крайней мере, две передвижные русские оперные труппы. Помимо разнообразного итальянского и французского репертуара исполнялся «Борис Годунов» Мусоргского (Andita, 2022, p. 73). Среди русских имен, заявленных в программах концертов, танцовщица Тамара Свирская, скрипач Миша Эльман, пианист Александр Скляревский, оперный певец Арсений Кириллов (Andita, 2022, p. 69).

Русские музыканты оставили след и в истории музыкальной педагогики Индонезии. В 1952 году в Джокьякарте была основана первая в стране музыкальная школа западного образца — «Sekolah Musik Indonesia». В числе ее преподавателей был виолончелист и дирижер Николай Варволомеев.

Что касается радиотрансляций классической музыки, определенные шаги в этом направлении были сделаны еще в 1930-е, когда джокьякартская радиостанция NIROM (Nederlandsch-Indische Radio-Omroep Maatschappij), принадлежавшая Ост-Индской радиовещательной компании, сформировала собственный оркестр. В 1948 году в Джакарте нидерландский дирижер Ивон Баарспул создал Филармонический оркестр радио. Записи оркестра передавались по национальному радио RRI (Radio Republik Indonesia). А в 1950-м у RRI появился собственный коллектив — Оркестр Джакартского радио (Andita, 2022, p. 59).

После обретения страной независимости западноевропейская музыкальная классика постепенно исчезла из радиоэфира, хотя и сохранилась в концертной практике². При этом живой концерт классической музыки воспринимается индонезийской публикой исключительно как часть крупного престижного мероприятия — «музыкальное представление, которое

² Сегодня в Индонезии существует около двадцати профессиональных камерных и симфонических оркестров.

отличается роскошью и элегантностью» (Yasril, Della, Yade, 2023). То есть ниша формата classical к моменту начала выхода программы «Classic Nite» оказалась свободна. Сегодня ее заполнила русская академическая музыка.

ПРОГРАММА «CLASSIC NITE»

В декабре 2023 года радио «Sonora» (Джакарта) приступило к выпуску цикла «Classic Nite»³ на основе звукового и текстового контента, предоставляемого радио «Орфей» (Москва). Сотрудничество радиостанций разного формата само по себе уже вызов. «Орфей» является радио классической музыки, в то время как «Sonora» передает новости, информацию о ситуации на дорогах и транслирует популярную музыку. Тем не менее нетрадиционные для Индонезии музыкальные жанры, включая джаз, рок и классику, представлены в вечернее время в блоке «Rest & Relax» — ежедневно с 22 до 24 часов.

На старте проекта был разработан алгоритм подготовки материалов для будущей программы. Описательная часть включала имя автора, название сочинения или его фрагмента, имена исполнителей, хронометраж трека, а также текстовые комментарии, которые первоначально ограничивались краткой информацией (годы жизни композитора, время и повод создания произведения; дата, место, участники первого исполнения). Однако переход к монографическим программам потребовал значительного расширения сценарной части. Трансформировался и стиль подачи материал.

Для того чтобы упростить технологию производства, было решено сразу готовить весь текстовый контент на английском языке, избежав тем самым проблемы двойного перевода (с русского на английский и с английского на индонезийский язык). Одновременно выяснилось, что число Интернет-ресурсов на индонезийском языке, знакомящих с русской музыкой, ограничено «Википедией», одной страницей портала «Узнай Россию» (Guzeva, 2024) и краткой статьей «Влияние русских композиторов на мировое оперное искусство» на сайте, посвященном творчеству американской певицы, сопрано Дженнифер Лармор (Andrews, 2023). Таким образом, при подготовке описаний треков показалось наиболее логичным опираться на рерайтинг английских текстов. Однако выяснилось, что подходящих материалов, размещенных в свободном доступе, неожиданно мало.

³ Первая программа цикла вышла в эфир 10 декабря 2023 года.

На данный момент в рамках цикла «Classic Nite» вышло более 50 часовых программ⁴. Их героями стали Глинка, Даргомыжский, Балакирев, Мусоргский, Бородин, Антон Рубинштейн, Чайковский, Калинин, Арени, Глазунов, Лядов, Скрябин, Мосолов, Дешевов. Некоторым музыкантам было посвящено сразу несколько выпусков программы. Несмотря на разную степень популярности композиторов, трудности, с которыми пришлось столкнуться в каждом конкретном случае, оказались похожи. Поэтому для их иллюстрации мы ограничимся одним именем, выбрав в качестве примера Н.А. Римского-Корсакова.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ РУССКОЙ МУЗЫКИ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ

Проблема малого числа переводов на английский язык трудов отечественных ученых неоднократно поднималась в российской музыкальной науке. По словам Татьяны Науменко, в отличие от русской музыки, русское музыкознание еще далеко не преодолело множественные барьеры на пути продвижения к западному читателю (Науменко, 2020, с. 200). Тем не менее круг исследований творчества русских композиторов постоянно ширится за счет новых работ музыкальных русистов, в том числе ученых русского происхождения.

Так, за последние годы англоязычная литература о Римском-Корсакове пополнилась работами Ларисы Джексон (Jackson, 2022), Джона Нельсона (Nelson, 2022) и сборником «Римский-Корсаков и его мир», объединяющим статьи М. Фроловой-Уокер, А. Исиевой, С. Моррисона, Я. Тимофеева, О. Пантелеевой, Л. Ботстайна и других авторов (Frolova-Walker, 2018). В этих изданиях, адресованных главным образом специалистам, прослеживается желание открыть разные грани творческого наследия Римского-Корсакова и одновременно дать «инструмент для понимания более широкого музыкального ландшафта, известного как русский музыкальный стиль» (Jackson, 2022, p. IX–X).

Однако, как бы интересны и разноплановы ни были затронутые в этих трудах темы, наивно было бы предполагать быстрый эффект в отношении роста популярности музыки Римского-Корсакова у западной аудитории.

⁴ Изменения эфирной сетки радио «Sonora» коснулись и проекта «Classic Nite»: с сентября 2024 года русской классической музыке отводится в плейлисте еще один, «дополнительный» час.

Плейлисты большинства музыкальных радиостанций, равно как и программы симфонических концертов, по-прежнему ограничиваются «Шахеразадой» и «Полетом шмеля», которые возглавляют список сочинений, которые Ричард Тарускин отнес к сверхпопулярным (англ. *overplayed* — «заигранным») (Frolova-Walker, 2018, p. VIII).

Впрочем, нужно отметить разнообразие представленных в радиоэфире исполнительских интерпретаций. Британская радиостанция Classic FM отдает предпочтение Симфоническому оркестру Сиэттла (дирижер Джерард Шварц). Немецкое WDR 3 транслирует «Шахеразаду» в исполнении оркестра «Anima Eterna» под управлением Йоса ван Иммерселя. WNED-FM (США) использует запись Королевского оркестра Концертгебау (дирижер Рикардо Шайи). А на турецком TRT Radyo-3 звучат даже две записи сюиты — в исполнении Симфонического оркестра радио Любляны (дирижер Антон Нанут) и Берлинского филармонического оркестра под управлением Герберта фон Караяна.

В то время, как качество записей, равно как и уровень мастерства прославленных коллективов, не вызывает вопросов, содержание эфирных текстов, сопровождающих музыкальные треки, порой не выдерживает критики. Так, комментаторы WNED-FM связывают появление «Шахеразады» с участием молодого гардемарина Римского-Корсакова в русской военной экспедиции к берегам Северной Америки, конкретно — с его путешествием к Ниагарскому водопаду. Авторы не смущает, что симфоническая сюита была создана четверть века спустя после описанных выше событий, ведь, по их словам, именно «поездка в Штаты помогла ему [Римскому-Корсакову] сформировать либеральные взгляды, которые до конца жизни будут отличать его от большинства его русских современников» (Buffalo Toronto Public Media, n.d.).

Лондонская радиостанция Classic FM считает нужным сослаться на заметку в нью-йоркской газете «Musical Courier» за 1897-й год: «Римский-Корсаков — что за имя! Оно наводит на мысль о густых бакенбардах, обмоченных в водке». Для дальнейшего знакомства с творчеством композитора предложен список популярных видеороликов: «Валторнист заснул посреди концерта, и мы в восторге», «Этот дирижер начал вопить посреди “Шахеразады”», «9-летний мальчик играет “Полет шмеля” со скоростью 210 ударов в минуту, даже не вспотев», «“Полет шмеля” на 101 бутылке — это просто безумие» (Classic FM Composers: Rimsky-Korsakov, n.d.).

Конечно, не стоит забывать о том, что в задачи радио не входит тиражирование биографий великих композиторов. Более того, формально не являясь образовательным ресурсом, современное музыкальное радио

критически относится к «музыковедению в эфире»⁵ и старается не перегружать слушателя интеллектуальной работой (Цветковская, 2020а, с. 910). Однако концертные общества и симфонические оркестры обращаются с информацией столь же вольно. Осознание того, что публика меньше интересуется композитором, который является «семьянином с успешной карьерой и здоровой продолжительной жизнью» (Frolova-Walker, 2018, p. IX), заставляет искать «компромат» в музыке. Так, анализируя все ту же «Шехеразаду», автор Хьюстонского симфонического оркестра Кэлвин Дотси останавливается на виртуозном пассаже в третьей части сюиты, который некогда породил в лондонской прессе «споры о том, изображает ли эта кларнетовая фигура поцелуи».



Рис. 1. Симфоническая сюита Н. А. Римского-Корсакова «Шехеразада».
Фрагмент партитуры

По словам Дотси, это объясняет, «почему Римский-Корсаков не решался подробно рассказать об источниках своего вдохновения» (Dotsey, 2017).

Что касается биографии композитора, она, как правило, излагается путано и фрагментарно. Например, Интернет-журнал «Classical Music Daily» весь жизненный путь Римского-Корсакова уместает в несколько строк, заканчивая тем, что «примерно с 1890 года Римский-Корсаков начал страдать от стенокардии, а в 1905-м встал на сторону студентов консерватории, участвовавших в Февральской революции⁶, и был (временно) отстранен от должности. Также его работа была запрещена полицией. Стресс, вызванный этим эпизодом, ускорил его болезнь, и он умер в Любенске 21 июня 1908-го года⁷» (Classical Music Daily, n.d.).

Казалось, подобных ошибок легко было бы избежать за счет продвижения отечественных информационных площадок. Однако российские учреждения культуры редко включают в англоязычные версии сайтов раздел «Библиотека персон». Полезную для проекта «Classic Nite» информацию

⁵ Так, радиоведущие стараются избегать упоминания исторических дат, которые утяжеляют эфирный текст.

⁶ Революция 1905 года (First Russian Revolution) названа в тексте Февральской революцией 1917 года (February Revolution).

⁷ Даты жизни композиторов приводятся обычно по новому стилю, что не исключает датировки по старому стилю без дополнительных уточнений.

(прежде всего, устоявшиеся варианты перевода названий сочинений) удалось почерпнуть на сайте фирмы «Мелодия» благодаря буклетам продукции звукозаписывающей компании, размещенным в свободном доступе.

Справедливости ради необходимо отметить, что хотя в английской версии сайта Санкт-Петербургской консерватории нет специального раздела о Римском-Корсакове, чье имя носит консерватория, небольшой фрагмент, посвященный его педагогической деятельности, включает статья «Alma mater» Леонида Гаккеля (Gakkel, n.d.). В свою очередь, на сайте Московской консерватории в архивном разделе, посвященном деятельности Музея имени Н.Г. Рубинштейна, существует страница о Римском-Корсакове. Однако по свидетельству редактора сайта И.С. Старостина, архивный раздел в ближайшее время может быть удален (ответ на запрос автора этих строк от 30.07.2024).

В данных условиях фактически единственным доступным и одновременно качественным Интернет-ресурсом на английском языке, содержащим развернутую информацию о некоторых из русских композиторов, включая Римского-Корсакова, является портал Tchaikovsky Research (Tchaikovsky Research, n.d.). Размещенные на нем материалы представляют несомненный интерес не только для специалистов⁸, но и для рядовых слушателей. Помимо содержательной наполненности, все публикации отличает абсолютная точность представленной информации, внимание к деталям и ясность аргументации при выборе варианта перевода.

По словам основателя и главного редактора Tchaikovsky Research Бретта Лэнгстона, авторами сайта являются ученые из России, Великобритании, Германии и США. В электронном письме автору этой статьи Лэнгстон констатирует: «Вам в России повезло. У вас, среди прочего, есть полные собрания писем, дневников, литературных произведений Чайковского. Мало что из этого было доступно на английском языке. Например, его газетные статьи о музыке были совершенно неизвестны, а существующие переводы его дневников и небольших фрагментов переписки не всегда были точными и надежными»⁹. В настоящее время благодаря усилиям энтузиастов на английский язык переведено более 75 % писем Чайковского (всего более 4 тысяч), а также все его статьи и отдельные дневниковые записи. Заметим также, что Tchaikovsky Research — некоммерческий проект. «Это исключительно труд любви, направленный на то, чтобы помочь другим в полной мере оценить замечательное музыкальное наследие Чайковского!»¹⁰.

⁸ Среди ценных для исследователей русской музыки материалов — опубликованные на сайте 18 писем Чайковского Римскому-Корсакову в переводе на английский язык.

⁹ Электронное письмо Б. Лэнгстона Т. Цветковской от 08.08.2024.

¹⁰ Там же.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного анализа мы приходим к выводу о том, что в англоязычном Интернет-пространстве наблюдается серьезный дефицит качественных ресурсов, посвященных русской классической музыке. Слабая ориентация в «русской теме» отличает и программный продукт западных музыкальных радиостанций. Стараясь увлечь слушателя непринужденной манерой, авторы не только произвольно интерпретируют биографические сведения, но искажают исторические факты. Учитывая же высокую степень доверия аудитории крупным медиа, непроверенная информация быстро распространяется, укореняясь в общественном сознании.

Подобная тенденция характерна и для концертной практики. Даже в случае с русскими композиторами, чьи имена западному слушателю известны, представление об их творчестве ограничивается несколькими опусами. Именно «сверхпопулярные» сочинения и становятся предметом обсуждения в стремлении доказать, что счастливая сценическая судьба с течением времени непременно обрывает любопытными подробностями.

Для преодоления отмеченных недостатков могут быть предприняты следующие шаги. Несмотря на объективные сложности с подготовкой, размещением, обновлением контента, российским учреждениям культуры стоит задуматься о расширении англоязычных версий официальных сайтов за счет раздела «Библиотека персон». Не меньшую значимость имеют и частные просветительские инициативы. К работе над ними могут быть привлечены студенты теоретических факультетов музыкальных вузов. Практика написания научно-популярных текстов на английском языке может оказаться для них весьма полезной.

Нельзя забывать и о широком информационном, а также научно-исследовательском сопровождении крупных проектов, нацеленных на продвижение отечественного искусства. Примером подобного рода служит мультимедийный проект «Возрождаем наследие русских композиторов», в течение десяти лет реализуемый радио «Орфей» при поддержке компании «Юнипро».

Затронутые в статье проблемы касаются прежде всего современной музыкальной журналистики, однако, по убеждению автора этих строк, их решение в контексте укрепления культурного имиджа страны не менее важно, чем продвижение академической музыкальной науки.

REFERENCES

1. Andita, A. (2022). *The colonial histories and contemporary practices of Western classical music in Indonesia: The cases of Jakarta, Bandung, and Yogyakarta* [Doctoral thesis, Royal Holloway, University of London]. <https://pure.royalholloway.ac.uk/en/publications/the-colonial-histories-and-contemporary-practices-of-western-clas>.
2. Andrews, H. (2023, September 2). Pengaruh komposer Rusia dalam dunia Opera. *Jennifer Larmore Mezzo*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.jenniferlarmoremezzo.com/pengaruh-komposer-rusia-dalam-dunia-opera>
3. Broad, L. (2024). Shaping the narrative: Musicology for a public. In Ch. Dromey (Ed.), *The Routledge companion to applied musicology* (pp. 75–83). New York: Routledge.
4. Buffalo Toronto Public Media. (n.d.). No. 17, *Rimsky Korsakov: Scheherazade*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.wned.org/radio/wned-classical-945/wned-classical-top-40/17-rimsky-korsakov>
5. Classic FM. (n.d.). *Rimsky-Korsakov*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.classicfm.com/composers/rimsky-korsakov/>
6. Classical Music Daily. (n.d.). *Nikolai Rimsky-Korsakov*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.classicalmusicdaily.com/articles/k/n/nikolai-rimsky-korsakov.htm>
7. Dotsey, C. (2017, November 16). 1,001 nights: A guide to Rimsky-Korsakov's Scheherazade. *Houston Symphony*. Retrieved October 25, 2024, from <https://houston-symphony.org/rimsky-korsakov-scheherazade/>
8. Dromey, C. (2018). Talking about classical music: Radio as public musicology. In C. Dromey & J. Haferkorn (Eds.), *The classical music industry* (pp. 183–261). New York: Routledge.
9. Frolova-Walker, M. (Ed.). (2018). *Rimsky-Korsakov and his world*. Princeton: Princeton University Press.
10. Gakkel, L. (n.d.). Alma mater. *Saint Petersburg Conservatory named after N.A. Rimsky-Korsakov*. Retrieved October 25, 2024, from <http://istud.conservatory.ru/node/856>
11. Guzeva, A. (2024, January 04). 10 komposer Terbaik Rusia. *Discover Russia*. Retrieved October 25, 2024, from <https://id.rbth.com/discover-russia/86724-10-komposer-terbaik-rusia-hyx?ysclid=m0uk24kp4d479937710>
12. Jackson, L. (2022). *Rimsky-Korsakov's harmonic theory: The practical manual of harmony, its sources, history, and traditions*. Denton: University of North Texas Press.
13. Kupets, L.A. (2024). Muzyka sovetskoy epokhi kak chast' publichnoy istorii (po materialam sayta Arzamas) [Music of the Soviet era as public history (based on materials of the Arzamas website)]. *Khudozhestvennaya Kul'tura*, (2), 186–219. (In Russ.) <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2024-2-186-219>, <https://elibrary.ru/kwrnul>
14. Naumenko, T.I. (2020). Vospriyatie idey sovremennogo rossiyskogo muzykoznaniya v zapadnom akademicheskom soobshchestve [The perception of the ideas of modern Russian musicology in the Western academic community]. In G.R. Konson

- (Ed.), *Iskusstvovedenie v kontekste drugikh nauk v sovremennom mire: Paralleli i vzaimodeystviya* [Art history in the context of other sciences in modern world: Parallels and interactions] (pp. 197–203). Moscow: Filin. (In Russ.) <https://elibrary.ru/uixxwr>
15. Nelson, J. (2022). *The political in Rimsky-Korsakov's operas*. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Publisher.
 16. Service, T. (2021). Attracting new audiences at the BBC. In M. Beckerman & P. Boghossian (Eds.), *Classical music contemporary perspectives and challenges* (pp. 143–156). Cambridge, UK: Open Book Publishers.
 17. Tchaikovsky Research. (n.d.). *Nikolay Rimsky-Korsakov*. Retrieved October 25, 2024, from https://en.tchaikovsky-research.net/pages/Nikolay_Rimsky-Korsakov
 18. Tsvetkovskaya, T.A. (2020a). Format “classical” v istorii muzykal'nogo radio [Classical format in the history of music radio]. In G.R. Konson (Ed.), *Iskusstvovedenie v kontekste drugikh nauk v sovremennom mire: Paralleli i vzaimodeystviya* [Art history in the context of other sciences in modern world: Parallels and interactions] (pp. 907–921). Moscow: Filin. (In Russ.)
 19. Tsvetkovskaya, T.A. (2020b). U vsekh na slukhu: Analiticheskiy potentsial radio formata classical [Anyone can hear: Research potential of classical radio format]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 16 (4), 111–127. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2020-16.4-111-127>, <https://elibrary.ru/drrnglb>
 20. Turow, J. (2019). *Media today: Mass communication in a converging world* (17th ed.). New York: Routledge.
 21. Woolfe, Z., & Ross, A. (2021). The evolving role of music journalism. In M. Beckerman & P. Boghossian (Eds.), *Classical music contemporary perspectives and challenges* (pp. 47–54). Cambridge, UK: Open Book Publishers.
 22. Yasril, A., Della, R.P., & Yade, S. (2023). Penerapan Prinsip—Prinsip Manajemen Dalam Produksi Pertunjukan Orkestra di Indonesia. *Scoring, Journal of Film Music*, 1 (2), 105–111.

ЛИТЕРАТУРА

1. Купец, Л.А. (2024). Музыка советской эпохи как часть публичной истории (по материалам сайта Arzamas). *Художественная культура*, (2), 186–219. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2024-2-186-219>, <https://elibrary.ru/kwrnrl>
2. Науменко, Т.И. (2020). Восприятие идей современного российского музыковедения в западном академическом сообществе. *Искусствоведение в контексте других наук в современном мире. Параллели и взаимодействия*, 197–203. Москва: Информационно-издательский дом «Филинъ». <https://elibrary.ru/uixxwr>

3. Цветковская, Т.А. (2020а). Формат «classical» в истории музыкального радио. Искусствоведение в контексте других наук в современном мире. Параллели и взаимодействия, 907–921. Москва: Информационно-издательский дом «Филинь».
4. Цветковская, Т.А. (2020b). У всех на слуху: Аналитический потенциал радио формата classical. Наука телевидения, 16 (4), 111–127. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2020-16.4-111-127>, <https://elibrary.ru/drnglb>
5. Andita, A. (2022). *The colonial histories and contemporary practices of Western classical music in Indonesia: The cases of Jakarta, Bandung, and Yogyakarta* [Doctoral thesis, Royal Holloway, University of London]. <https://pure.royalholloway.ac.uk/en/publications/the-colonial-histories-and-contemporary-practices-of-western-clas>.
6. Andrews, H. (2023, September 2). Pengaruh komposer Rusia dalam dunia Opera. *Jenniferlarmoremezzo—popular opera*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.jenniferlarmoremezzo.com/pengaruh-komposer-rusia-dalam-dunia-opera>
7. Broad, L. (2024). Shaping the narrative: Musicology for a public. In C. Dromey (Ed.), *The Routledge Companion to Applied Musicology* (pp. 75–83). New York: Routledge.
8. Buffalo Toronto Public Media. (n.d.). No. 17, *Rimsky Korsakov: Scheherazade*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.wned.org/radio/wned-classical-945/wned-classical-top-40/17-rimsky-korsakov>
9. Classic FM Composers: Rimsky-Korsakov (n.d.). *Classic FM*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.classicfm.com/composers/rimsky-korsakov/>
10. Classical Music Daily. (n.d.). *Nikolai Rimsky-Korsakov*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.classicalmusicdaily.com/articles/k/n/nikolai-rimsky-korsakov.htm>
11. Dotsey, C. (2017, November 16). 1,001 nights: A guide to Rimsky-Korsakov's Scheherazade. *Houston Symphony*. Retrieved October 25, 2024, from <https://houston-symphony.org/rimsky-korsakov-scheherazade/>
12. Dromey, C. (2018). Talking about classical music: Radio as public musicology. In C. Dromey & J. Haferkorn (Eds.), *The Classical Music Industry* (pp. 183–261). New York: Routledge.
13. Frolova-Walker, M. (ed.). (2018). *Rimsky-Korsakov and His World*. Princeton: Princeton University Press.
14. Gakkel, L. (n.d.). Alma mater. *Saint Petersburg Conservatory named after N.A. Rimsky-Korsakov*. Retrieved October 25, 2024, from <http://istud.conservatory.ru/node/856>
15. Guzeva, A. (2024, January 04). 10 komposer Terbaik Rusia. *Discover Russia*. Retrieved October 25, 2024, from <https://id.rbth.com/discover-russia/86724-10-komposer-terbaik-rusia-hyx?ysclid=m0uk24kp4d479937710>
16. Jackson, L. (2022). *Rimsky-Korsakov's harmonic theory: The practical manual of harmony, its sources, history, and traditions*. Denton: University of North Texas Press.

17. Nelson, J. (2022). *The political in Rimsky-Korsakov's operas*. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Publisher.
18. Service, T. (2021). Attracting new audiences at the BBC. In M. Beckerman & P. Boghossian (Eds.), *Classical music contemporary perspectives and challenges* (pp. 143–156). Cambridge, UK: Open Book Publishers.
19. Tchaikovsky Research. (n.d.). *Nikolay Rimsky-Korsakov*. Retrieved October 25, 2024, from https://en.tchaikovsky-research.net/pages/Nikolay_Rimsky-Korsakov
20. Turow, J. (2019). *Media today: Mass communication in a converging world* (17nd ed.). New York: Routledge.
21. Woolfe, Z., & Ross, A. (2021). The evolving role of music journalism. In M. Beckerman & P. Boghossian (Eds.), *Classical music contemporary perspectives and challenges* (pp. 47–54). Cambridge, UK: Open Book Publishers.
22. Yasril, A., Della, R.P., & Yade, S. (2023). Penerapan Prinsip—Prinsip Manajemen Dalam Produksi Pertunjukan Orkestra di Indonesia. *Scoring: Journal of Film Music*, 1 (2), 105–111.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА ЦВЕТКОВСКАЯ

музыкальный журналист,
руководитель специальных проектов,
Российский государственный музыкальный телерадиоцентр,
радио «Орфей»

115184, г. Москва, ул. Пятницкая, д. 25, стр. 1

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

TATIANA A. TSVETKOVSKAYA

Music journalist, Head of special projects,
Russian State Musical TV and Radio Centre, Radio Orpheus
25/1, Pyatnitskaya, Moscow 115184, Russia

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 21 (1), 2025. Научный журнал

Главный редактор — Г.Р. Консон

Ответственный секретарь, редактор — О.Б. Хвоина

Редактор — А.Г. Степанова

Компьютерная верстка — М.А. Казачкова

Подписано в печать 31.03.2025

Усл. печ. л. 14,95. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре
Института кино и телевидения (ГИТРа)

Контактная информация:

8 (495) 787-65-11

www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru

125284, Россия, Москва,

Хорошевское ш., д. 32А

THE ART AND SCIENCE OF TELEVISION 21 (1), 2025. Journal

Editor-in-Chief—G.R. Konson

Executive Secretary, Editor—O.B. Khvoina

Editor—A.G. Stepanova

Desktop Publishing—M.A. Kazachkova

Signed to print on 31.03.2025

Cond. printed sheets 14,95. Circulation 200 copies

Printed at the Publishing Centre
of the GITR Film & Television School

Contacts:

+7 (495) 787–65–11

www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru

125284, Khoroshevskoe shosse, d. 32A

Moscow, Russia