

Игровые практики русских символистов как рефлексия над кинематографическим языком

Юлия А. Кузьмина

*Российский государственный гуманитарный университет
Москва, Россия, kuzminaulia983@gmail.com*

Аннотация. Эпоха русского символизма совпадала с периодом проникновения кинематографа в городскую повседневность. Новое явление требовало осмысления. Вербально выраженный пласт рефлексии символистов над природой кинематографа, представленный в художественных текстах, публицистических статьях и очерках, был изучен Н.М. Зоркой, Ю.Г. Цивьяном и Р. Бёртом. В статье предпринимается попытка проанализировать невербализованный тип рефлексии – миметические игровые практики символистов, где игроки телесно воспроизводили особенности кинематографического опыта. Источниками исследования стали сконструированные мемуаристами (А. Белым, Л. Ивановой, В. Веригиной, Л. Ильяшенко) модели таких игровых практик. При помощи структурно-семиотического метода игровые жесты анализируются как означающие игровых структур. Устанавливается, что их означаемые раскрываются как проблематизация: 1) формальных, структурных и жанровых границ фильма, 2) феномена вуайеризма и формирующего взгляда Другого, 3) отчуждения актерского тела. Делается заключение о том, что в начале XX в. представления символистов о природе кинематографического языка еще не получили четкого выражения, а обнаруживали себя скорее в форме смыслового конфликта.

Ключевые слова: игровые практики символистов, ранний кинематограф, рецепция, экран, вуайеризм, отчуждение

Для цитирования: Кузьмина Ю.А. Игровые практики русских символистов как рефлексия над кинематографическим языком // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2023. № 7. С. 66–77. DOI: 10.28995/2686-7249-2023-7-66-77

Game practices of Russian symbolists as a reflection on cinematic language

Yuliya A. Kuz'mina

*Russian State University for the Humanities
Moscow, Russia, kuzminaulia983@gmail.com*

Abstract. The era of Russian Symbolism coincides with the period of cinematography penetration into urban everyday life. The new phenomenon needed to be comprehended. The verbally expressed layer of symbolists' reflection on the nature of cinematography, expressed in fiction texts, articles and essays, was studied by N.M. Zorkaya, J.G. Tsivian and R. Bird. This article makes an attempt to analyze a nonverbalized type of reflection – symbolists' mimetic game practices, where players bodily reproduced features of the cinematic experience. The sources of the research were the models of such game practices constructed by memoirists (A. Bely, L. Ivanova, V. Verigina, L. Ilyashenko). With the help of structuralist and semiotic methods, game gestures are analyzed as signifying game structures. It is established that their signified are disclosed as the problematization of 1) formal, structural and genre borders of film, 2) the phenomenon of voyeurism and the formative gaze of The Other, 3) the alienation of the actor's body. The conclusion is made that at the time of the first decade of the 20th century the symbolists' ideas about the nature of cinematic language were not yet clearly expressed, but existed in the form of a semantic conflict.

Keywords: Symbolist game practices, early cinema, reception, screen, voyeurism, alienation

For citation: Kuzmina, Yu.A. (2023), "Game practices of Russian symbolists as a reflection on cinematic language", *RSUH / RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, no. 7, pp. 66-77, DOI: 10.28995/2686-7249-2023-7-66-77

Введение

В современном социально-гуманитарном знании русский символизм понимается не только как художественное направление, оформившееся на рубеже XIX–XX вв., но и как сопутствующая ему особая ментальная парадигма, в центре которой стояли вопросы поэтического языка и возможностей интуитивного, нерационального познания [Гофман 1937, с. 55], напряженные попытки переосмысления границ и сущности искусства, идея жизнотворчества и концепция театрализации бытовой культуры [Страшкова 2004, с. 154]. В тот же исторический период

происходит активное проникновение кинематографа в русскую городскую повседневность. Русские символисты, испытывавшие потребность в переопределении границ диегезиса произведения по отношению к реальности, столкнулись с проблемой осмысления природы кино как нового медиума. Перед ними встала задача осмысления как кинематографического языка, так и зрительского опыта. Интерес к нерациональному познанию и театрализация быта, связанная со стремлением личности к публичности и игровому поведению [Страшкова 2004, с. 155], способствовали рождению новых художественных практик. Символисты, часто устраивавшие совместные творческие вечера, получили возможность в процессе непринужденного общения разработать модели миметических игровых практик с использованием особенностей киноязыка. Такие практики являлись физическим воплощением пластов рефлексии поэтов над устройством кинематографа, которые они не могли выразить словесно.

Целью данной статьи является попытка представить и проанализировать игры такого рода. До сих пор в российской академической среде данная тема не становилась предметом специального изучения. Внимание исследователей было обращено, в первую очередь, к сознательным и вербально выраженным размышлениям символистов о кинематографическом опыте. Их источниками являлись как художественные тексты В. Брюсова, Вяч. Иванова, А. Блока, А. Белого и Г. Чулкова, так и публицистика: статьи «Синематограф» и «Город»¹ А. Белого, главы из работы «Организм театра»² М. Волошина, статья «Синема»³ З. Гиппиус, заметки К.Д. Бальмонта и Д.С. Мережковского в разделе «Писатели о кинематографе»⁴ «Вестника кинематографии», очерк «Трагедия и современность»⁵ С. Городецкого. В изучение такого типа рефлексии большой вклад внесли Нея Зоркая [Зоркая 1974], Юрий Цивьян [Цивьян 1991], Роберт Бёрт [Бёрт 2006] и Екатерина Шевченко [Шевченко 2008]. Мы же акцентируем

¹ *Белый А.* Синематограф // Белый А. Собр. соч. Т. 8. Арабески. Книга статей. Луг зеленый. Книга статей. М.: Республика; Дмитрий Сечин, 2012. С. 265–268; 268–272.

² *Волошин М.А.* Организм театра // Волошин М.А. Лики творчества. Л.: Наука, 1988. С. 119–125.

³ *Гиппиус З.Н.* Синема // Гиппиус З.Н. Чего не было и что было: Неизвестная проза 1926–1930 гг. СПб., 2002. С. 233–236.

⁴ Вестник кинематографии: журнал беспристрастный и независимый. 1914. № 8 (88). С. 18–19.

⁵ *Городецкий С.* Трагедия и современность // «Новая студия». Журнал литературы, искусства и сцены. 1912. № 5. С. 8–10.

внимание на анализе источников другого типа. Для нас важны в первую очередь не декларируемые самими символистами взгляды на сущность кинематографа, а запечатленные в мемуарах и личных переписках воспоминания очевидцев, описывающие модели игровых практик поэтов. Среди них особый интерес представляют: 1) письмо Л.С. Ильяшенко к А.В. Февральскому, раскрывающее содержание «игр в кино» Ф.К. Сологуба со студийцами Вс.Э. Мейерхольда, 2) отрывок из мемуара В.П. Веригиной, рисующий игровые практики А. Блока, которые Е.С. Шевченко оценивает как попытку поэта разыграть кинематографическую экранизацию «Пинкертоновщины» [Шевченко 2008, с. 146], 3) воспоминания Л.В. Ивановой о своих детских впечатлениях от игр А. Белого, «изображающего кинематограф» и, наконец, 4) отрывки из мемуаров самого А. Белого, воссоздающие шаблон буффонад Эллиса, подражающего «сценам кинематографа».

Поскольку игровые жесты таких практик выступают как означающие, кодирующие невербализованные пласты рефлексии символистов над природой киноязыка, наиболее адекватным подходом к их анализу выглядит структурно-семиотический метод. Заимствованные из теоретических трудов Р. Якобсона [Якобсон 1975] и Ю.М. Лотмана [Лотман 1996] принципы исследования структур и их знаков позволяют нам рассмотреть упомянутые воспоминания как общие абстрактные модели актуализировавшихся игровых практик [Лотман 1996, с. 26–27]. Такой ракурс создает возможность для определения отношений знаков внутри данных моделей и раскрытия зависимых от структурных позиций означаемых. Выявленную в процессе анализа рефлексии можно осмыслить, используя подходы в теории кино, которые концентрируются на зрительском опыте. Мы опираемся на концепции психоаналитиков [Morin 2005; Метц 2013], а также на работы, в которых обсуждается феномен рецепции [Цивьян 1991; Лотман 1998; Эльзессер, Хагенер 2016].

Исследователи, изучающие рецепцию раннего кинематографа из перспективы психоаналитического направления в теории кино, обращают внимание на атрофию зрительской партиципации в кинозале, что приводит к множественным проекциям и идентификациям зрителя с кинематографическими персонажами, объектами, принципами съемки и монтажа [Morin 2005, р. 95–98]. Резкая моторная разрядка (в том числе игровое поведение), с точки зрения одних теоретиков, «восстанавливает дистанцию между фильмом и субъектом» [Метц 2013, с. 124], с точки зрения других – продолжает бытование фильма после фактического завершения сеанса [Эльзессер, Хагенер 2016, с. 294–338].

Однако и в том, и в другом случае постфильмические игровые практики оказываются естественным фактором зрительского опыта. О своеобразной «естественности» явления свидетельствует и историческая рецепция. Так, Ю.Г. Цивьян приводит заметки из «Московских ведомостей» 1917 г., где отмечено, что публика фойе сознательно или бессознательно, но «моделирует кинематографический стиль» и телесно разыгрывает поведение персонажей фильмов [Цивьян 1991, с. 65].

Приступая к рассмотрению четырех конкретных игровых практик русских символистов, отметим, что они претворялись в жизнь не только за счет стремления к театрализации и поиску нерациональных форм познания, но и благодаря самой природе нового медиума.

Вторники у Сологуба

В 1914–1915 гг. Федор Кузьмич Сологуб организовывал вечерние встречи по вторникам, где «много говорили об искусстве»⁶. Частым развлечением таких посиделок становились мимические игровые практики поэта со студийцами, подражающие различным аспектам киноопыта:

Самым веселым была наша игра в кино. Развешивалась большая простыня, тушили свет, а за простыней ставилась яркая лампа. Мы действовали между лампой и простыней, на которой четко вырисовывались наши тени. Весь нужный реквизит давала нам жена Сологуба – А.Н. Чеботаревская. Федор Кузьмич садился с ногами на диван и диктовал нам текст, а мы его мгновенно изображали на экране. Старались больше играть в профиль, так как этот экран фаса передать не мог. Конечно, в основном мы пародировали кино. Играли гротескно, а иногда (на то мы и были студийцы) применяли технику балагана. <...> Иногда у нас «рвалась лента», и мы замирали в самых невероятных позах. А иногда кино начинало крутиться в обратную сторону (в те времена это случалось), и мы двигались в обратном направлении, вызывая гомерический смех⁷.

Такая игра интересна, в первую очередь, как попытка воплощения рефлексии над феноменом экрана, означающим которого

⁶ *Фефральский А.В.* Пути к синтезу: Мейерхольд в кино. М., 1978. С. 11–12.

⁷ Там же.

становится «простыня». Структура игры раскрывает смысловое напряжение между ним и другими элементами. Экран лишает игроков объема и сокращает моторный потенциал тел в трехмерности («старались больше играть в профиль, так как этот экран фаса передат не мог»). Акцентирование внимания на подобных игровых жестах говорит о том, что участники выносили из кинозала смутное осознание отчуждения тела актера и способности экрана к превращению живых людей в репрезентацию («вырисовывались наши тени»). Интересно, что подражание киноопыту посредством создания теней удивительным образом пересекается с распространенной в киноведческой литературе метафорой, также маркирующей феномен отчуждения. «Тенью» обозначается механика съемки, отрывающая тело актера от его визуальной формы и создающая двойника. Кроме того, «тень» предлагает пространство для зрительской идентификации с двойником, что приводит к деперсонализации и самого зрителя [Morin 2005, p. 36–38, 112–203].

Также отметим такие игровые знаки, как «разрыв ленты» и «движение в обратную сторону». Они маркируют эффекты, сопровождающие кинематографический показ в дореволюционной России. За счет того, что пленка прокручивалась кинемехаником вручную, скорость и направление кинокадров часто варьировались. По мысли Лотмана, любой «технический автоматизм» в кино не может являться знаковым [Лотман 1996, с. 299]. Включение же игроками таких «не значащих» элементов в диегетический мир фильма свидетельствует о том, что зритель той эпохи испытывал трудности в определении структурных границ кинотекста.

В гостях на Башне

В 1912 г. А. Белый приезжает в Петербург и останавливается в гостях у Вяч. Иванова. Его дочь Лидия Иванова вспоминает о любимой «забаве» поэта:

Белый любил изображать кинематограф. Он подсакивал к стене и начинал двигаться, жестикулируя, вдоль нее. При этом все тело его спазматически дрожало. Это должно было вызывать смех, но в сочетании с его стальными, куда-то вдаль устремленными глазами, все это меня скорее пугало⁸.

⁸ *Иванова Л.В.* Воспоминания. Книга об отце. Paris: Atheneum, 1990. С. 36.

Отметим, что и в данной игровой практике также присутствует знак «стена», кодирующий функции экрана. Плоский и статичный игровой экран вступает в оппозицию с объемностью и движениями тела Белого и ограничивает их, ведь игрок несмотря на свою многомерность вынужден двигаться исключительно «вдоль» стены, растрачивая трехмерность в пространстве. Построение игрового шаблона именно таким способом свидетельствует о смысловом конфликте восприятия зрителей кинематографа, пытавшихся осознать механику построения иллюзии объема на плоскости [Эльзессер, Хагенер 2016, с. 41], а также указывает на сложность в очертании границ, отделяющих мир кино от реальности.

Знак «стальные, куда-то вдаль устремленные глаза» в игровой структуре маркирует дистанцию между зрителем и актером и отсылает к проблеме отчужденности актерского взгляда, объяснение которой дает Вальтер Беньямин. Во время съемок актер смотрит на собственное отражение в камере, а оценочный взгляд камеры искусственно отрывает субъекта (актера) от объекта (отражения) и отдает его взгляду зрителя. В результате на экран проецируется отчужденное изображение лица, направление взгляда которого определить невозможно [Беньямин 1994, с. 40–44].

Кроме того, отметим, что данная игра разворачивается перед единственным зрителем – восьмилетней девочкой Лидией. Игровая структура означает ее присутствие интересным образом. С одной стороны, оно раскрывается как пассивность наблюдателя и невозможность вмешаться в ход кинопоказа. С другой стороны, Белому необходимо присутствие и наблюдение Другого, чтобы организовать игровой топос. Так как игрок движется таким образом, чтобы обеспечить окулярный доступ зрителю, то только определение местоположения Другого позволяет ему найти координаты для собственной позиции. Таким образом, такие практики демонстрируют те пласты рефлексии А. Белого над устройством кинематографа, которые можно соотнести с феноменами вуайеризма и формообразующего взгляда Другого [Эльзессер, Хагенер 2016, с. 41].

Буффонады Эллиса

Описывая многочисленные «припадки веселья» Эллиса на символистских собраниях, А. Белый вспоминает и о таком типе его игр:

...мама садилась играть кинематографические мотивы для Эллиса, изображавшего, как танцует вальс: студент-большевик, меньшевик, эсер, кадет, юнкер, паж, правовед, еврей, армянин, Брюсов (не танцевавший), Батюшков, или профессор (такой-то); изображал он сложнейшие сцены кинематографа, передавая дрожание и стремительность жестов экранных фигур⁹.

В первую очередь отметим «дрожание и стремительность жестов», которые Эллис пытался воспроизвести. Они знакомы и самому А. Белому по его собственным игровым практикам («все тело его спазматически дрожало»). И в том, и в другом случае такое поведение кодирует тремор киноизображения, возникающий только в результате лишь технических причин. Включение таких особенностей в структуру киноязыка вновь свидетельствует о напряженных попытках определения границ нового вида искусства.

На тот же конфликт восприятия указывает и способ построения Эллисом собственной игровой практики. За счет быстрой смены действий и персонажей («как танцует вальс: студент-большевик, меньшевик, эсер, кадет, юнкер, паж, правовед, еврей, армянин, Брюсов (не танцевавший), Батюшков, или профессор (такой-то)») транслируется невозможность определения границ кинофильма, нерасчленимость картин и их аннарративное восприятие. Заметим, что в России того времени посетители приходили не на конкретный фильм, а в целом – «в кино». Кроме того, время прохода в кинозал и его покидания определялось по желанию публики. Различные кинотексты, таким образом, сливались в одну аннарративную систему сменяющихся кадров и воспринимались нераздельно [Цивьян 1991, с. 50–58].

Наконец, рассмотрим знак «кинематографические мотивы», воспроизводившиеся матерью поэта. Он маркирует устойчивую традицию сопровождения кинопоказа музыкальным аккомпанементом. С точки зрения структурно-семиотического метода

⁹ *Белый А.* Собр. соч. Воспоминания о Блоке. М.: Республика, 1995. С. 340.

музыкальная составляющая, привносимая извне, не может входить в структуру кинотекста. Однако в данном случае движения танца Эллиса и «сцены кинематографа» рождаются из темпа вальса. Такой механизм игры в очередной раз свидетельствует о сложности в определении границ диегезиса фильма.

«Пинкертоновщина» Блока

Отметим, что очевидцы трех проанализированных нами выше игровых практик не выделяли внутренний нарратив игры как нечто значимое. Единственными воспоминаниями, описывающими игру, стремящуюся передать сюжетную составляющую киноязыка, являются заметки В.П. Веригиной о попытках Блока разыграть экранизацию «Пинкертоновщины»:

Случалось, что Александр Александрович бывал веселым. В ту пору он изощрялся в стиле Ната Пинкертона. Например, приглашая нас с Любовью Дмитриевной в кинематограф на Петербургскую сторону, говорил: «Пойдемте через Темзу в Сити», а однажды, когда мы втроем шли по мосту через «Темзу» и впереди нас оказался пьяный оборванец, едва державшийся на ногах, Блок повернул ко мне голову и спросил с необыкновенно значительной интонацией: «Вы не находите, что от этого джентльмена сильно пахнет виски?»¹⁰

Стремление осмыслить структурные границы кинокартины приводит Блока к напряженным попыткам нахождения различий между кинематографическими и литературными средствами выразительности. Неслучайно сюжетное кино в сознании символистов на первых порах оказывается возможным лишь в качестве экранизации литературных произведений. Попытки объяснить своеобразие двух жанров, найти их точки сходств и различий выражались также и в обыгранном Блоком вопросе о переходе условных знаков в иконические в кинематографе (в мемуаре его игровые практики заканчиваются письмом, якобы написанным сыщиком, смысловое поле которого разворачивается, в первую очередь, в визуальности).

Наконец нельзя не отметить, что игры Блока содержали вопросы и обращения к зрителям («Вы не находите, что от этого

¹⁰ *Веригина В.П.* Воспоминания об Александре Блоке // Труды по русской и славянской филологии. Т. 4. Тарту, 1961. С. 349.

джентльмена сильно пахнет виски?»), однако игровая структура строилась таким образом, что возможность ответа она не предусматривала. Оттого «мнимое» вовлечение В.П. Веригиной и Л.Д. Блок в игру создавало ситуацию невозможности зрительского влияния на диегетическое пространство кинематографа». Однако при такой невозможности именно зрительское наблюдение побуждало игрока к действию.

Заключение

Выделив знаковые жесты игровых практик и определив смысловые поля означаемых, которые они кодируют, мы увидели, что такие элементы демонстрировали рефлексию игроков над тремя важнейшими теоретическими вопросами бытования кино: 1) формальными, жанровыми и структурными границами фильма, 2) вуайеризмом и формообразующим взглядом Другого, 3) отчуждением тела актера.

Рассматриваемые практики восходят к периоду, когда теория кино только зарождалась. Согласно работе Эльзессера и Хагенера, первый этап развития кинотеории был отмечен метафорами кино как «окна» и «рамки». Своими играми символисты демонстрируют рефлексию над всеми концептуальными особенностями бытования кино в данном модусе. Среди них: «окулярный доступ», «удовлетворение визуального любопытства», двухмерность экрана при трехмерности изображаемого, зрительское неучастие [Эльзессер, Хагенер 2016, с. 41].

Можно заключить, что проанализированные нами источники раскрывают важные аспекты невербализованной рефлексии символистов над устройством кинематографического языка. На каждом этапе анализа они принимают форму смыслового конфликта. Таковую же степень интеллектуальной напряженности в формировании представлений о природе кино демонстрирует и вербально выраженная рефлексия символистов [Бёрт 2006]. Объясняется же она новизной и, как следствие, недостаточной освоенностью принципов кинематографического языка русской литературной интеллигенцией в первом десятилетии XX в.

Литература

- Беньямин 1994 – *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Пер. С.А. Ромашко. М.: Медиум, 1996. 243 с.
- Бёрт 2006 – *Бёрт Р.* Русский символизм и развитие киноэстетики: наследие Вяч. Иванова у А. Бакши и Адр. Пиотровского // Новое литературное обозрение. 2006. № 5 (81). С. 67–98.
- Гофман 1937 – *Гофман В.* Язык символистов // Литературное наследство [Символисты]. М.: Объединение, 1937. Т. 27/28. С. 54–105.
- Зоркая 1974 – *Зоркая Н.М.* На рубеже двух столетий: У истоков массового искусства в России 1900–1910 годов. М.: Наука, 1976. 300 с.
- Лотман 1996 – *Лотман Ю.М.* О поэтах и поэзии: Анализ поэтического текста / Вступ. ст. М.Л. Гаспарова. СПб.: Искусство–СПб, 1996. 848 с.
- Лотман 1998 – *Лотман Ю.М.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики // Об искусстве. СПб.: Искусство–СПб, 1998. С. 288–372.
- Метц 2013 – *Метц К.* Воображаемое означающее. Психоанализ и кино / Пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной; Науч. ред. А. Черноглазов. СПб.: Изд-во Европейского ун-та в Санкт-Петербурге, 2013. 334 с.
- Цивьян 1991 – *Цивьян Ю.Г.* Историческая рецепция кино: Кинематограф в России: 1896–1930. Рига: Зинатне, 1991. 492 с.
- Шевченко 2008 – *Шевченко Е.С.* Кинематограф как «Новый балаган» (К проблеме кинематографического кода в литературном творчестве символистов) // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. 2008. № 6. С. 146–149.
- Страшкова 2004 – *Страшкова Е.К.* Феномен театрализации в жизни и искусстве как форма воплощения концепции жизнетворчества в эстетике модернистов // Вестник Ставропольского государственного университета. 2004. № 39. С. 154–160.
- Эльзессер, Хагенер 2016 – *Эльзессер Т., Хагенер М.* Теория кино. Глаз, эмоции, тело [пер. с англ.]. СПб.: Сеанс, 2016. 440 с.
- Яacobсон 1975 – *Яacobсон Р.О.* Лингвистика и поэтика // Структурализм: «За» и «против». М.: Прогресс, 1975. С. 193–229.
- Morin 2005 – *Morin E.* The Cinema, or The Imaginary Man / Trans. by L. Mortimer. London: University of Minnesota Press Minneapolis, 2005. 293 p.

References

- Benjamin, W. (1996), *Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoi vosproizvodimosti. Izbrannye esse* [The work of art in the Age of Mechanical Reproduction. Selected essays], Romashko, S.A. (transl.), Medium, Moscow, Russia.
- Birt, R. (2006), “Russian symbolism and the development of cinema aesthetics: the heritage of Vyach. Ivanov at A. Bakshi and Adr. Piotrovsky”, *Novoe literaturnoe obozrenie*, no. 5 (81), pp. 67–98.
- Elsaesser Th., Hagener M. (2016), *Teoriya kino. Glaz, emotsii, telo* [Film Theory. An Introduction Through the Senses], transl. from English, Seans, Saint Petersburg, Russia.

- Gofman, V. (1937), "The Symbolist Language", *Literaturnoe nasledstvo (Simvolisty)* [Literary heritage (Symbolists)], vol. 27/28, pp. 54–105.
- Jakobson, R. (1975), "Linguistics and poetics", *Strukturalizm: "za" i "protiv"* [Structuralism "pro" and "contra"], Progress, Moscow, Russia, pp. 193–229.
- Lotman, Yu.M. (1996), *O poetakh i poezii: Analiz poeticheskogo teksta* [On Poets and Poetry: An Analysis of the Poetic Text], Iskusstvo–SPb, Saint Petersburg, Russia.
- Lotman, Yu.M. (1966), "Semiotics of cinema and problems of cinema aesthetics", *Ob iskusstve*, Iskusstvo–SPb, Saint Petersburg, Russia, pp. 288–372.
- Metz, K. (2013), *Voobrazhaemoe oznachayushchee. Psichoanaliz i kino* [The imaginary signifier. Psychoanalysis and the cinema], Kalugin, D. (transl.), Izdatel'stvo Evropeyskogo universiteta v Sankt-Peterburge, Saint Petersburg, Russia.
- Morin, E. (2005), *The Cinema, or The Imaginary Man*, Mortimer, L. (transl.), University of Minnesota Press Minneapolis, London, England.
- Shevchenko, E.S. (2008), "Cinema as a 'new farce' (on the problem of the cinematic code in the literary work of the Symbolists)", *Bulletin of higher education institutes North Caucasus Region, Social sciences Series*, no. 6, pp. 146–149.
- Strashkova, O.K. (2004), "The Phenomenon of Adaptation for stage in life and art as the realization of life creation conception in the aesthetics of modernists", *Vestnik Stavropol'skogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 39, pp. 154–160.
- Tsivian, Yu.G. (1991), *Istoricheskaya retrospektiya kino: Kinematograf v Rossii, 1896–1930* [Historical Reception of Cinema: Cinematography in Russia, 1896–1930], Zinatne, Riga, Latvia.
- Zorkaya, N.M. (1974), *Na rubezhe dvukh stoletii: U istokov massovogo iskusstva v Rossii 1900–1910 godov* [At the turn of two centuries: At the origins of mass art in Russia 1900–1910], Nauka, Moscow, Russia.

Информация об авторе

Юлия А. Кузьмина, магистр культурологии, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; kuzminaulia983@gmail.com

Information about the author

Yuliya A. Kuz'mina, master of Culturology, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125047; kuzminaulia983@gmail.com