

ИГРЫ В КАДРЕ: ТРАДИЦИОННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ В ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЙ ТКАНИ МИРОВОГО КИНО¹

ИГОРЬ АЛЕКСЕЕВИЧ МОРОЗОВ

(Институт этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая РАН:
Российская Федерация, 119334, г. Москва, Ленинский пр-т, д. 32а)

***Аннотация.** В статье проанализированы случаи использования эпизодов с традиционными развлечениями в фильмах представителей разных национальных кинотрадиций. Исследуются семиотические статусы данных эпизодов в киноповествованиях разного жанра, а также их функции с точки зрения современных теорий социальных взаимодействий.*

Традиционные игры и развлечения в повествовательной ткани кинофильма играют очень разную роль. Семиотические значения наиболее очевидны в случаях, когда игровые эпизоды выполняют иконические и индексальные функции. Но если мы сталкиваемся с символическими значениями, то существенно возрастает роль внутренней и внешней референции, когда авторские смыслы могут исказиться под влиянием разных моделей интерпретации и субъективной мироориентации, в том числе и этнического или национального мировосприятия. В этом случае понимание замысла автора может быть произвольным и даже полностью противоречащим ему. Однако исследование специфики индивидуальных или групповых (социальных, национальных) моделей интерпретации кинотекстов является специальной задачей, выходящей за рамки данной работы.

Возникающие трудности интерпретации можно решить при помощи разграничения встроенных (инскриптивных) и приписываемых (аскриптивных) значений, рассматривая игру как микросоциальное действие. Анализируя игровые эпизоды в контексте моделируемого фильмом микросоциума (персонажи фильма + зрители), можно показать возможные для них сценарии социальных действий. Такая оптика позволяет по-новому оценить семиозис кинотекста в разных целевых аудиториях. Конечно, в случае сложных транзитивных действий, приводящих к многократному транспонированию исходных смыслов, бывает трудно судить об исходном авторском замысле. Вместе с тем, возникающая с «игрой в кадре» игра смыслов и создает ту объемность и многозначность, которая и называется «художественным образом».

***Ключевые слова:** традиционные игры и развлечения в кинофильмах, семиотический статус игровых эпизодов, игра как микросоциальное действие, социальные взаимодействия.*

¹ Работа выполнена в рамках плана НИР ИЭА РАН № 01201370995 «Кросскультурные и междисциплинарные исследования».

Понятие «игра»² в кинематографическом дискурсе является чем-то само собой разумеющимся, используемым по умолчанию как неотъемлемая часть механизма порождения кинотекста. Это, безусловно, верно, когда речь идет об игровом кино, хотя относится и к иным киножанрам. Достаточно сказать, что по данным наиболее известных интернет-ресурсов, аккумулирующих сведения по мировому кино (IMDb, Rotten Tomatoes, КиноПоиск), слово «игра» (*game, play, jeu, juego, gioko, geim, gra* и др.) присутствует в названиях более 1300 фильмов. Конечно, в данный перечень входят телесериалы, короткометражные фильмы и «видео», а также мультфильмы, аниме и научно-популярные и документальные ленты. Но в любом случае становится ясно, что понятие «игра» в кинодискурсе является системообразующим и смыслопорождающим.

Отметим также, что кинонарративы в полной мере используют весь спектр значений, приписываемых «игре» в разных социокультурных средах. Здесь и «игра» как развлечение, занятие ради удовольствия, и «игра» как розыгрыш, шутка (Дэвид Финчер. *Игра / The Game* (1997); Ян Самюэль. *Влюбись в меня, если осмелишься / Jeux d'enfants* (2003); Рубен Эстлунд. *Игра / Play* (2011))³, и «игра» как деятельность с целью получения какого-либо результата, например, в соревновании или спорте (Билл Пэкстон. *Триумф / The Greatest Game Ever Played* (2005); Уильям Дир. *Идеальная игра / The Perfect Game* (2009)), в том числе и в комических обстоятельствах (Энди Фикмен. *План игры / The Game Plan* (2007); Александр Рогожкин. *Игра* (2008)). Причем нередко это не просто соревнование на вылет, но борьба за победу под девизом «пан или

пропал» (Роберт Клауз, Брюс Ли. *Игра смерти / Game of Death* (1978); Билл Ребане. *Игра / The Game* (1984); Илона Жунда, Мила Фахурдинова и др. *Игры в темноте* (2014); *Голодные игры / The Hunger Games* (2012–2015)). Иногда «игра» — это интеллектуальное соревнование на спор, пари, где ставкой может быть жизнь (Юн Инхо. *Игра / Deo geim* (2008)). В других случаях — это поединок, противостояние двух персонажей: преступника и полицейского/следователя (Абинай Део. *Игра / Game* (2011); Георгий Гаврилов. *Игра* (сериал) (2011)) или участников адюльтера (Жан Ренуар. *Правила игры / La règle du jeu* (1939); Ежи Кавалерович. *Игра / Gra* (1968)), любовной драмы, за которой могут скрываться невероятные открытия и опасности (Нил Джордан. *Жестокая игра / The Crying Game* (1992); Джон Франкенхаймер. *Азартные игры / Reindeer Games* (2000)).

Используются и более сложные, символические значения, присущие игре. Например, в ряде случаев слово «игра/игры» используется для обозначения сложноструктурированных и разновекторных взаимодействий множества акторов с непредсказуемым результатом (Джон Бэдэм. *Военные игры / WarGames* (1983); Филлип Нойс. *Игры патриотов / Patriot Games* (1992); Тони Скотт. *Шпионские игры / Spy Game* (2001); Дэвид Наттер, Алан Тейлор и др. *Игра престолов / Game of Thrones* 2011–2019)). Иногда это может быть и символическим обозначением бездумного, легкомысленного поведения (Андрей Прошкин. *Игры мотыльков* (2004)).

Обращает на себя внимание тот факт, что использование в кинодискурсе словосочетания «детская игра» (Сидни Люмет. *Детская игра / Child's Play* (1972);

² Ввиду отсутствия полных соответствий мы в данном случае употребляем термин «развлечение» в смысле англ. «play», где «play» — это ‘the spontaneous activity of children’, а «child's play» — ‘an extremely simple task or act’ (Merriam-Webster's Unabridged Dictionary), то есть, в отличие от «game», простейшая спонтанная игровая деятельность без строгих правил, под которую подпадает, например, качание на качелях. При этом нужно иметь в виду, что и русский термин «развлечение», и английский «entertainment» в нормативном употреблении покрывают весь спектр игровой активности, то есть включают в себя как «game», так и «play». Поэтому словосочетание «игры и развлечения» (games and entertainment) нужно понимать как «игры и иные развлечения (games and other forms of entertainment)».

³ Русскоязычные названия фильмов здесь и далее даны по данным портала КиноПоиск и соответствуют их названиям в отечественном прокате, которые не всегда совпадают с оригинальными, но отражают трактовку основной проблематики фильма российскими кинодистрибьюторами. Перед названием указан режиссер фильма.

Ламберто Бава. *Детские игры / Il gioko* (1989); Паскаль Кане. *Детская игра / Un jeu d'enfant* (1990); Леопольдо Лаборд. *Детская игра / Juego de niños* (1995); Том Холланд, Джон Лафия и др. *Детские игры / Child's Play* (1988–1991); Лоран Тюэль. *Детская игра / Un jeu d'enfants* (2001); Антонио Чаварриас. *Детские игры / Dictado* (2011); Такаси Симидзу. *Кошмарики / Kodomo tsukai* (2017)) нередко подразумевает негативные коннотации, характерные для понимания игры как деструктивного, «демонического, бесовского» занятия (см.: [Морозов 2001, 23]). Эта чудовищная изнанка игрового начала, когда палачи «играют» со своими жертвами в стиле *Заводного апельсина / A Clockwork Orange* (1971) Стенли Кубрика, характерна для разных национальных кинематографов и является наиболее распространенной трактовкой игры в современных триллерах или хоррорах (Михаэль Ханеке. *Забавные игры / Funny Games* (2007); Макинов. *Недетские игры / Come Out and Play* (2011) и др.).

В данной статье мы рассмотрим один, достаточно специфический случай использования игровых практик в кинонарративах, а именно демонстрацию традиционных развлечений, в том числе детских игр в фильмах разных жанров. Мы ставим перед собой цель выяснить, какова функция эпизодов с традиционными развлечениями в киноповествованиях разных жанров. Под «традиционными развлечениями» мы понимаем ту часть национального игрового фонда, которая устойчиво используется разными этническими или социальными группами в дискурсивных практиках разного уровня и, вне зависимости от своего происхождения, признается элементом национального культурного достояния как представителями данной нации или составляющей ее группы, так и внешними наблюдателями (например, «русская лапта», «американский футбол» или киргизская «кокбору»). Это относится и к играм и развлечениям новейшего времени, в том числе вошедшим в состав игровых видов спорта (футбол, бейсбол, кёрлинг).

При написании статьи мы использовали просмотренный киноконент и информацию с упомянутых выше киносурсов, а также имеющиеся наработки в рамках других наших исследований,

в частности, при работе над статьей по детским игровым сооружениям [Морозов 2009] и книгой «Феномен куклы» [Морозов 2011].

Культурные установки и культурные стереотипы. Одним из ключевых вопросов, возникающих при знакомстве с традиционным игровым контентом в мировом кино, является необходимость понять, какие социокультурные факторы определяют важность для того или иного автора использования в киноповествовании традиционных развлечений. При анализе наиболее частотных употреблений несложно заметить, что многие топика, связанные с традиционной игрой, национально специфичны и определяют существующими культурными установками и культурными стереотипами. Например, в североамериканском кино (США, Канада, Мексика) общим местом фильмов любого жанра является игра в бейсбол родителей (обычно отца) или родственников-мужчин с детьми. Совместная игра в данном случае расценивается как необходимый элемент воспитания и выработки коммуникативных навыков. Нередко эти сценки дополняются совместным просмотром трансляций национального чемпионата (в том числе архивных, как вспоминание о героях спорта времен молодости родителей) или посещением родителями игры с участием их чада (в современном кино это может быть и девочка). Причем некоторые сюжетные коллизии возникают именно из-за того, что родители/отец по тем или иным причинам не могут присутствовать на этой игре в качестве зрителей, что расценивается как грубое нарушение семейной этики и является важным аргументом в семейных ссорах как пример ненадлежащего ухода за детьми. В фильме Майкла Кейтон-Джонса *Последнее дело Ламарки / City by the Sea* (2002) детектив Винсент Ламарка (в исполнении Роберта Де Ниро) узнает, что его сын Джоуи, которого он последний раз видел малышом, убил человека. Супруга сына приносит ему личные вещи Джоуи, среди которых его фото в форме бейсболиста, призы и награды за победы в игре. Винсент пытается найти сына и разобраться, как произошло убийство. При встрече сын спрашивает его про деда:

«— Ты любил его? — Он мой отец, конечно, любил! — Что, если отец, то нужно любить его, да? Думаешь, я люблю тебя? — Не знаю. — Конечно, не знаешь! И меня ты не знаешь! — Наверно, ты прав. Может, расскажешь? — Ты знал, что я в колледже учился? — Нет, твоя мать не говорила, она ничего не рассказывала. — Да. А я тогда в бейсбол играл, и неплохо. — Хотел бы на тебя посмотреть. — Конечно, я был лучшим! По пять игр на неделе!.. А теперь мне 24 года. Ничего нет. Сел на дурь. А я был лучшим! Если бы ты видел меня тогда... — Я бы хотел. — Пошел ты! У всех есть отмазки!»

Подобная установка, предполагающая сильную связь между совместной игрой в бейсбол с детьми или их поддержкой во время игры и их воспитанием, достаточно культурно специфична. В других культурных ареалах это место могут занимать силовые единоборства или иные виды спорта.

В европейском кино подобную позицию занимает футбол. В фильмах Федерико Феллини *Рим, открытый город / Rome, Open City / Roma, città aperta* (1945) и *Рим / Roma* (1972) играющие в футбол дети являются своеобразным лейтмотивом. Игра настолько важное занятие, что в первом фильме арбитром в матче во время школьной перемены выступает священник, дон Пьедро, который ведет в школе занятия. Во втором случае гонящие мячик стайки детей, маркируя круговорот жизни Вечного города, появляются в ключевые моменты действия от прибытия в Рим главного героя до бесконечного вечернего застолья, во всех оттенках передающего колорит повседневного общения и городского быта римлян.

Удивительно, что в одном из самых этнографически достоверных фильмов мастера, с детальными сценами масленичного карнавала и свадьбы — *Амаркорд / Amarcord* (1973), главными героями которого являются дети и подростки из небольшого курортного городка Римини, нет никаких детских игр. Возможно, в качестве компенсации действие наполнено всевозможными подшучиваниями и розыгрышами подростков, иногда переходящими грань приличия. Вместе с колоритными бытовыми сценами и окрашенными легкой иронией монологами автора-рассказчика они позволяют создать

яркий образ провинциальной Италии в 1930-е гг., насыщенную атмосферу игровых взаимодействий и бесконечного флирта — взгляд на жизнь глазами пятнадцатилетнего подростка.

В фильме Лассе Халльстрёма *Моя собачья жизнь / Mitt liv som hund* (1985) главная европейская игра предстает в ином качестве. Мастером футбольных баталий здесь является похожая на мальчика Сага, не дающая спуска всем мальчишкам и в боксе. Именно вокруг эпизодов со школьным футболом и поединками на импровизированном ринге и строится основная повествовательная канва фильма. В фильме есть и другие сцены с детскими играми. Так, главный герой, одиннадцатилетний Ингмар, играет со своей подружкой «в свадьбу». Игра заканчивается имитацией «первой ночи», инициатором чего становится девочка, поскольку ее приятель еще явно не готов к таким подробностям совместной жизни. В этом вся Швеция со своим особенным менталитетом, гендерным равенством и лояльным отношением к ранней сексуальности.

Еще одним специфическим маркером, определяющим культурными установками, являются детские игровые домики, а также проходящие в них ролевые игры и иная игровая и неигровая деятельность. В голливудском кино подобные игровые сооружения являются общим местом, и с ними нередко связаны важные сюжетные линии киноповествований. В замечательном фильме Роба Райнера *Останься со мной / Stand by Me* (1986), в котором снялась целая плеяда будущих звезд Голливуда, игровой дом — это не только место для курения и картежных игр, но и отправная точка путешествия в поисках тела погибшего под колесами поезда однокашника. В игровом домике на высокой сосне происходит завязка драматических событий в триллере Джозефа Рубина *Добрый сынок / The Good Son* (1993). Забраться в это игровое укрытие — первое испытание, которое устраивает своему кузену Марку (Элайджа Вуд) Генри Эванс (Маколей Калкин), обожающий игры со смертельным исходом. С игры в заброшенном домике на дереве начинаются приключения в воображаемой волшебной стране героев фильма Габора Чупо *Мост в Терабитию / Bridge to Terabithia* (2006). Этот ряд можно легко продолжить.

Популярность мотива игрового дома (дома на дереве) объясняется установкой: каждый ребенок имеет право на свое личное пространство, поэтому отец должен соорудить для него игровой домик. Это должествование основано, конечно, на моральном принципе и вовсе не обязательно к исполнению, кино лишь отражает этот устоявшийся культурный стереотип, который может иносказательно обыгрываться в кинодискурсе, как это, например, происходит в фильме Пьера Мореля *Ганмен / The Gimp* (2015). Агент ФБР подсаживается к сидящему на скамье Джиму Терье (в исполнении Шона Пенна) и пытается отговорить его от необдуманного проникновения в здание корпорации, ведущей преступную деятельность:

«— Знаете, моя жена которую неделю меня пилит, чтобы я закончил строить домик на дереве для детей. Одно чертово дерево и около 30 дюймов, которые можно одолеть при помощи лестницы, отделяют меня от попадания в сад к жене [смеется]. Вы турист? — Что-то вроде того. — Да. Здесь сегодня происходит одна важная фишня. — В самом деле? — О, да. Одной из кампаний в этом доме нанес неожиданный визит Интерпол. Знаете, что такое Интерпол, да? [пауза] Я сделаю вот что. Думаю, если я прямо сейчас пойду домой и, пусть у меня мало времени, но, серьезно взявшись за этот домик, я могу достроить его в два счета, понимаете? [пауза] Я уверен, что Вам и самому нужно строить домик на дереве. Но если захотите построить домик вместе, сообщите мне. И, кстати, на Вашем месте, в этом домике [= здании Корпорации] я бы сегодня играть не стал. <...> Понял мою мысль, ковбой?»

Наиболее популярен этот мотив в англоязычном ареале, но в последние десятилетия, по нашим наблюдениям, под влиянием глобального кинодискурса постепенно утверждается и у нас [Морозов 2009].

Семиотика игровых эпизодов. Традиционные игры встречаются в фильмах очень разных жанров и у представителей разных кинематографических школ и традиций. На первый взгляд эти сценки мало связаны с общей логикой повествования и «случайны», хотя понятно, что вряд ли

постановщики стали бы тратить драгоценные кинокадры «просто так». Видимо, используя подобный материал в качестве контекста киновысказывания, автор каждый раз пытается таким способом передать зрителю оттенки смыслов, скрывающиеся за многозначным кинообразом.

Можно предположить, что игровые эпизоды с высокой степенью вероятности должны появляться в исторических или псевдоисторических (например, сказках и фэнтези) фильмах, где авторам очень важна историческая фактура, создающая «атмосферу» киноповествования. Обычно для этого используются образы-шаблоны: ярмарка/торг; праздник начала года/весны/урожае; народное гулянье; застолье/пир; ряжень/маскарад. Традиционная игра в этих контекстах является естественным компонентом. Однако далеко не всегда можно сразу понять, какова же роль игровых эпизодов в общей сюжетной канве. Для облегчения анализа поставим перед собой две задачи:

— определить значимость традиционных игр в киноповествованиях с точки зрения семиотической теории, то есть оценить встречающиеся эпизоды как различные типы знаков;

— проанализировать эти факты в рамках современных теорий социальных взаимодействий.

В мировой кинокритике накоплен богатый опыт семиотического анализа кинотекстов. Эта проблематика разрабатывалась многими выдающимися учеными от Р. Барта и У. Эко до Ю. М. Лотмана и Вяч. Вс. Иванова (обзоры литературы см.: [Агафонова 2008; Вахштайн 2013; Сербин 2014]). Как известно, в семиотике принято выделять три типа знаков в зависимости от сложности: икона, индекс и символ [Пирс 2000, 200–222; Эко 2006; Мечковская 2004]. Эта классификация вполне применима к анализируемым нами элементам кинотекста.

Игра как иконический знак. Случаев, когда игра выполняет иконические функции, дублируя важные события киноповествования, насчитывается сравнительно немного. Например, в фильме Бернардо Бертолуччи *Двадцатый век / Novecento* (1976) в начале киноповествования мелькает сценка с детьми, которые играют «в семью» у двери комнаты,

в которой невестка помещика Альфредо Берлингери-старшего мучается в пред-родовых схватках. Одна из играющих девочек изображает роженицу, подложив под платье арбуз, который извлекается, когда из комнаты доносится крик новорожденного младенца.

В мировом кино встречаются подобные эпизоды игры с куклами, когда девочки имитируют роды, извлекая из-под юбки куклу-«младенца», однако обычно они не связаны напрямую с сюжетом фильма. Особо выделяются случаи, составляющие сюжетную основу фильмов разного жанра, когда игра в кадре является актом самоидентификации героя и фактически дублирует его действия, подобно тому, как это происходит в игро- или куклотерапии. Например, в фильме Ослейка Энгмарка *Коряжка*, или *Приключения коряжки / Knerten* (2009), имеющем сиквелы *Коряжка женится / Knerten gifter seg* (2010, режиссер Мартин Ланд) и *Коряжка в беде / Knerten i knipe* (2011, Арильд Остин Ом-мундсен) представлена история малыша Лиллебуруа, семья которого переехала из города в деревню, где он еще не успел найти себе друзей. Однажды среди веток для растопки камина он обнаруживает обломок, похожий на человечка, который становится его воображаемым другом. Общение и игры с Коряжкой помогают Малышу не чувствовать себя одиноким в отсутствие компании других детей. Он практически не расстается с ней, и в результате они фактически становятся неразрывным целым: мальчик передвигается, постоянно держа Коряжку в руке. Оживленно обсуждая со своим новым «другом» все насущные проблемы, Малыш ни на секунду не сомневается, что имеет дело с разумным живым существом, которое способно активно вмешиваться в происходящие вокруг события и влиять на их исход. При этом родители и старший брат Лиллебуруа, в конце концов, включают в эту игру и постоянно подыгрывают ему. Когда Малыш влюбляется в маленькую девочку, которую он называет Принцессой, родственники, помогая им подружиться, подыскивают его Коряжке «невесту», чтобы устроить кукольную свадьбу. А в третьем фильме мама Малыша, следуя за фантазиями сына, и вовсе устраивает дело так, что у Коряжки появляется «сынишка» из

сучка дерева. То есть немного странную фантазию Лиллебуруа взрослые деликатно и умело превращают в обычную ролевою игру с явно выраженным дидактическим смыслом.

Игра как социокультурный индекс.

Наиболее частотны примеры использования традиционной игры в функции знака-индекса. Примеры такого использования игровых эпизодов можно найти, например, в фильмах *Там, где течет река / A River Runs Through It* (1992) Роберта Редфорда или *Язык бабочек / La Lengua de las mariposas* (1999) Хосе Луиса Куэрда.

В первом случае речь идет об американской провинции первой трети XX в., где традиционность проявляется, например, в устройстве загородного пикника с участием взрослых и детей, во время которого мужчина играет с мальчиком в разновидность крикета, а другие взрослые мужчины развлекаются игрой «в подкову» или «в метание подковы» (*horseshoe pitching*). Последняя до сих пор имеет высокий статус в культурной жизни США — существует, например, Национальная ассоциация игры в подкову (The National Horseshoe Pitchers Association), а также ряд других организаций, культивирующих эту игру как национальный вид спорта и устраивающих мировые чемпионаты по *хорсиупитчингу*.

Во втором фильме действие происходит в испанской провинции накануне гражданской войны 1930-х гг. Здесь перед нами традиционный быт небольшого поселения с карнавалом, апрельским гуляньем в лесу, фестивалем народной музыки и искусств, сопровождающимся танцами, на котором соревнуются представители разных сельских общин. Игры в фильме являются лишь фоном для происходящих событий. Например, на площади перед школой дети играют в игру типа «всадники» или в футбол, а в эпизоде с весенним гуляньем девочки на дальнем плане играют в ладошки. Подобная сценка мелькает и в фильме Федерико Феллини *Рим / Roma* (1972), где девочки играют в ладошки на лестнице.

Понятно, что подобное использование традиционной игры в киноповествовании, наряду с другими «сценами из жизни», призвано отразить социокультурную специфику изображаемого сообщества.

Игра здесь используется как знак-индекс социальных или этнографических групп в их конкретной пространственно-временной инкарнации⁴.

Индексальные функции игры могут использоваться и для характеристики отдельных персонажей. Например, в первой части *Двадцатого века* Б. Бертолуччи несколько стариков, охраняющих Народный дом, играют в игру типа «Камень, ножницы, бумага». Сам тип игры, живо напоминающий о детских шалостях, в полной мере характеризует этих людей, чья беспечность приводит их к гибели в подожженном фашистами Народном доме.

Традиционная игра как символ. Можно выделить фильмы, в которых традиционная игра выполняет в ткани киноповествования более значимую роль, выступая в функции символа или приближаясь к нему по смыслу. В этих случаях игровые эпизоды обычно более тесно связаны с общей повествовательной канвой, усиливая коннотативную нагрузку происходящих событий, их многозначность. Например, в фильме Акиры Куросавы *Семь самураев / Shichinin no samurai* (1954) традиционные игры мелькают в кадре несколько раз. В ночлежке, где остановились крестьяне, ищущие защитников, несколько бродяг играют в кости, время от времени отпуская язвительные реплики в адрес незадачливых вербовщиков самураев. Судя по всему, играют они в «тёхан бакучи» (*Chō-Han Bakuchi*) — азартную игру эпохи Эдо. В нее любили играть странствующие игроки *бакуто*, наряду с разносчиками *текия* ставшие основателями японской мафии якудза, в среде которой эта игра до сих пор пользуется популярностью. Появление этого эпизода в момент, когда решимость крестьян кажется сломленной, поскольку они уже отчаялись найти себе защитников из множества бродящих по округе самураев, вполне закономерно. В фильме игроки-бакуто появляются в кадре дважды: перед тем как возглавивший позже семерку спасителей ронин Камбэй Симада спасает взятого в заложники ребенка и когда один из них убеждает Камбэя возглавить

миссию. Вполне закономерно, что именно из рук бакуто ронин получает жертвенную миску с рисом от крестьян, ведь игра в кости — это апофеоз «случайного выбора», «руки бога», воплощением которой в данном случае является профессиональный игрок. То есть в данном случае статус игрового эпизода значительно выше, поскольку он напрямую связан с ключевым моментом фильма и тесно связан с общей логикой повествования. И его символизм совсем другого порядка, чем, например, в эпизодах азартных игр (в карты и в кости), которыми насыщен фильм Сесилии Амаду и Гая Гонсалвеса *Генералы песчаных карьеров / Capitães da Areia* (2011), посвященный подростковым бандам бразильской Баии, или фильм Эмира Кустурицы *Черная кошка, белый кот / Crna mačka, beli mačor* (1998), где игра — лишь дополнительный штрих в колоритных сценках жизни бразильских фавелл или боснийских цыган и в образной характеристике основных персонажей.

Добавим, что образ игрока-бакуто популярен в японской литературе и кино (ср., например: Косаку Ямасита. *Леди-якудза / Hibotan bakuto* (1968)). Игра в кости, наряду с массажем, является способом заработка на жизнь главного героя фильма Такеши Китано *Затоичи / Zatōichi* (2003). Это не противоречит его статусу, поскольку бакуто часто становились странствующие самураи (*ронины*), потерявшие покровительство своего сюзерена либо не сумевшие уберечь его от смерти. В этих случаях традиционная игра в кости является частью сюжетной линии, тесно связана с образным наполнением героя киноповествования, символически представляя его основную функцию — «игра с судьбой», порой вслепую, как в *Затоичи*.

Вторая традиционная игра, представленная в *Семи самураях*, — это игра детей, стремящихся с размаху воткнуть небольшие палочки в вырытую посреди дороги ямку. Игра имеет сходство с русскими играми «в свайку» и «в ножички» («в земельку», «в мак»), известна в различных вариантах многим народам Евразии и имеет инициационную символику. Игра возникает в тот момент, когда один из ронинов (Ситиродзи),

⁴ В том смысле, что североамериканская культура, например, — это результат взаимопроникновения и совместного развития нескольких европейских и аборигенных культур.



Кадр из фильма *Семь самураев* (Shichinin no samurai, 1954) Акиры Куросавы

A frame from the film *Seven samurai* (1954) by Akira Kurosawa



Кадр из фильма *Дерево без листьев* (Rakuyūji, 1986) Канэто Синдо

A frame from the film *Tree without leaves* (1986) by Kaneto Shindo

идя по улице, натывается на играющих детей и останавливается возле них в задумчивости. Здесь его и застает один из крестьян, умоляя о защите. Зная особенности поэтики Куросавы, можно предположить, что появляющаяся в кадре игра неслучайна, ведь она предшествует испытанию, которому подвергает Ситиродзи Камбэй, желая понять, насколько высоко его мастерство самурая. То есть и в данном случае традиционная игра символически предвещает важный момент киноповествования.

Использование традиционной игры в символической функции характерно и для этнографически насыщенного фильма Канэто Синдо *Дерево без листьев* / *Rakuyōji* (1986) о предвоенной Японии. Повествование сосредоточено на воспоминаниях главного героя о своем детстве в родительском доме неподалеку от Хиросимы и о его отношениях с нежно любившей своего младшего сына матерью. Среди сцен японского деревенского быта постоянно мелькают эпизоды

с играющими детьми. Большинство развлечений достаточно незатейливы: от погони за летучими мышами на закате до ловли руками рыбы в реке. Однако все они так или иначе связаны с действием фильма, выполняя ассоциативную связующую функцию с эмоционально насыщенными воспоминаниями главного героя, как, например, в эпизоде с совместным запуском вертушек малышом Хару и его мамой. Наиболее полной и сюжетно мотивированной является сценка, в которой сестры Хару играют в традиционную японскую игру «отедама» (*otedama*) с мешочками, набитыми бобами или рисом, напоминающую русскую игру «в камушки», припевая при этом:

«Раз упал — и до свиданья.
 Два упал — и до свиданья.
 Три упал — и до свиданья.
 Всем, всем, всем — ручкой помашу».

Игра возникает в киноповествовании после объявления старшей сестрой Хару о своем решении выйти замуж за американца и уехать в Америку, то есть игровая припевка, как и все игровое действие, в данном случае символизируют расставание с родным домом. Если учесть, что отъезд сестры Хару связан с драматической историей разорения их семьи из-за необдуманных и эгоистичных поступков отца, то ритмическое подбрасывание и падение игровых предметов наряду с игровым текстом символизируют еще и разрушение семейных связей и постепенный уход детей из фамильного гнезда.

Роль знака-символа могут выполнять и простые развлечения вроде качания на качелях. Например, в *Двадцатом веке* Б. Бертолуччи маленький Альфредо качается на качелях со своей подружкой, что, судя по дальнейшему развитию событий, можно расценивать как знак вечной дружбы. Более сложную символическую нагрузку несет неоднократно повторяющийся эпизод с качающимися на качелях детьми перед ядерным взрывом в фильме Джеймса Кэмерона *Терминатор 2: Судный день* / *Terminator 2: Judgment Day* (1991). Здесь ритмично поскрипывающие качели — это своеобразный камертон, отсчитывающий последние секунды человеческой цивилизации, предупреждение о неизбежной катастрофе. Этот мотив

достаточно частотен в мировом кино и встречается в фильмах разного жанра. Например, им завершается оscarоносный фильм Стивена Долдри *Жутко громко и запредельно близко / Extremely Loud & Incredibly Close* (2011), посвященный трагедии 2001 г. Десятилетний Оскар, потерявший отца в день террористической атаки на башни-близнецы в Нью-Йорке и весь фильм ищущий очевидцев катастрофы и родственников погибших, в финале качается на качелях. И это читается как своеобразное предупреждение: если люди не будут едины, ситуация, как маятник качелей, может вернуться в исходную точку, и тогда катастрофа неминуемо повторится. Символичен и эпизод с двумя асинхронно раскачивающимися качелями, предвещающий концовку фильма Сэма Мендеса *Дорога перемен / Revolutionary Road* (2008), который ассоциируется с душевными метаниями героя, разрывающегося между стремлением к свободной, творческой деятельности и необходимостью выполнять рутинную работу, за которую платят хорошие деньги, позволяющие содержать семью.

В тех случаях, когда традиционная игра несет серьезную сюжетную нагрузку, она может выполнять кульминационную роль, как в фильме Хью Хадсона *Моя веселая жизнь / My Life So Far* (1999), действие которого происходит в шотландской провинции в 1920-е гг. Игра здесь символизирует наивысшую точку напряженного противостояния между Моррисом Макинтошем и мужем его сестры Эдвардом Петтигрю из-за наследства и невесты Морриса. Неотразимая красавица и виртуозная виолончелистка Элоиза заставляет потерять голову всех мужчин семейства, включая десятилетнего Фрейзера, от имени которого и ведется киноповествование. Развязка запутанной семейной драмы наступает в эпизоде с зимним сельским командным соревнованием по кёрлингу (*bonspiel*), во время которого два претендента на фамильное поместье, Эдвард и Моррис, заключают пари: выигравший получает дом или женщину. Во время игры, провалившись в полынью, образовавшуюся под жаровней, трагически погибает хозяйка поместья, Гамма Макинтош.

И это решает вопрос о наследстве. Таким образом, *bonspiel* предопределяет драматический финал фильма, прерывая неторопливое, камерное течение сюжета и кардинально изменяя судьбы героев.

От социальной драматургии к микросоциологии. Представленные выше трактовки игровых эпизодов, конечно, не позволяют ответить на вопрос о роли игры в кинотексте. Они лишь обозначают некоторые возможные ответы. Проблема в давно выявленной исследователями дилемме между значениями, имманентно присущими вещи или явлению, и значениями, возникающими при их взаимодействии с социокультурной средой, которая порождает целый спектр коннотаций. Дополнительные значения, возникающие у традиционных игр при «прочтении» кинотекста, могут значительно отличаться и от «имманентно присущих», и от тех, которые имел в виду автор. При этом можно считать, что все возникающие коннотации содержатся «внутри» самой игры, хотя спектр их в каждом случае ограничен типом игры.

Если использовать принятое в социальной драматургии понятие «сценария», которое следует отличать от значения, и учесть различие между аскриптивными (*ascriptions*), то есть приписываемыми социокультурной средой, и инскриптивными (*inscriptions*) сценариями, которые «суть имплицитные, материализованные, встроенные в объект смыслы» и, в отличие от значений, не нуждаются в интерпретации [Вахштайн 2013, 11–12], — то можно увидеть существенную разницу между выделенными выше способами использования игровых эпизодов. Коннотативные ряды у слова «игра» в кинотекстах порождаются при помощи уточняющих признаков — «опасная», «жестокая», «азартная», «детская»/«недетская» и т.п. Каждый из этих признаков формирует особое коннотативное поле, основанное на базовых ассоциациях. Например, в русском языке у слова-стимула «детская» наиболее частотной ассоциацией является «игра» (затем следуют «игрушка», «забава», «сказка», «мечта», «шалость»)⁵. Слово-стимул «игра», в свою очередь, ассоциируется со

⁵ Анализ слова детская // Словарь ассоциаций. URL: <http://www.reright.ru/analysis/869370~детская.html> (дата обращения: 08.06.2018).

множеством признаков. Среди частотных упоминаются «азартная», «детская», «любовная», «карточная», «опасная», «дурацкая», «грязная», «жестокая», «смертельная» и др.⁶ Можно сказать, что в данном случае мы имеем дело с отражением определенной языковой модели мира [Уфимцева 2014].

Видя название фильма «Детская игра», мы сразу представляем, о чем может быть речь. О бегущей с криками по площадке компании детей мы без особого затруднения можем сказать «дети играют». Хотя о явно выраженной, структурированной игровой деятельности речь здесь не идет. Видимо, в данном случае мы имеем дело именно с инскриптивным сценарием «детской игры», как особым явлением, которое мы можем определить по каким-то общим признакам, не вникая в детали. То же можно сказать и об эпизодах с качелями, которые в русском языковом сознании ассоциируются с широким спектром значений, среди которых, например, «детство/дети/ребенок», «двор/детская площадка», «раскачивание/маятник», «крылья», «радость/смех», «небо», а также «игра» и «трудность выбора»⁷ (см. выше пример актуализации данного значения). Аскриптивные значения возникают при столкновении с конкретным социокультурным контекстом, поскольку в русской и, шире, европейской народной традиции качание на качелях связано с весенними развлечениями и продуцирующей магией, а также с церемонией ухаживания (парни качают девушек или качаются вместе с ними, а девушки за это одаривают их пасхальными яйцами).

Понятно, что в случае, когда автор или дистрибьюторы присваивают фильму название с использованием слова «игра», они совершенно очевидно обозначают присутствие в кинотексте смыслов, приписываемых в адресной социокультурной среде этому понятию. Однако необходимо понять, где находится грань между аскриптивными и инскриптивными сценариями, присущими игре. Как мы распознаём, что в кадре игра? И какие признаки помогают нам понять, что эта игра нам что-то напоминает (то есть понять,



Кадр из фильма *Двадцатый век* (Novecento, 1976) Бернардо Бертолуччи

A frame from the film *1900* (1976) by Bernardo Bertolucci

что игроки в «тё-хан бакучи» развлекаются понятным нам образом — играют в кости). Очевидно, что бегущие в кадре дети еще не являются «знаком игры». Чтобы мы определили это как игру, необходимы еще какие-то признаки (действия, вербальные сигналы, направление движения, разбиение на группы и т.п.), которые позволили бы определить происходящее как игру «в салки» или «в казаки-разбойники».

Когда в эпизоде из фильма Б. Бертолуччи *Двадцатый век* мы видим девочек, изображающих роды, извлекая из-под подола подружки арбуз, мы тоже можем сказать, что «дети играют», основываясь на инскриптивных значениях и не вникая в смысл игры. Аскриптивные значения в данном случае будут связаны с культурным знанием (например, о симулятивной магии, ведь игра происходит рядом с комнатой, в которой совершаются реальные роды) и вписанностью данного эпизода в конкретную сюжетную линию, что достигается с помощью монтажа (за эпизодом с игрой камера показывает роженицу), то есть является авторской интерпретацией данного эпизода.

Компании играющих на улице или игровой площадке детей, которые нередко мелькают в кинофильмах, чаще всего индексируют «сцены мирной жизни», ассоциирующиеся с повседневной детской игрой. В «Семи самураях», например, подобные эпизоды несколько раз появляются в разгар повествования о повседневной

⁶ Анализ слова игра // Словарь ассоциаций. URL: <http://www.reright.ru/analysis/363669~игра.html> (дата обращения: 08.06.2018).

⁷ Ассоциации к слову «качели» // Sociation.org — игра в ассоциации с коллективным разумом. URL: <http://sociation.org/word/качели> (дата обращения: 08.06.2018).



Кадр из фильма *Коряжка* (Knerten, 2009), реж. Ос-лейк Энгмарк

A frame of the film *Twigson* (2009) by Åslek Engmark

жизни деревни — при возникновении угрозы улицы мгновенно пустеют. То есть значения игровых эпизодов также проявляются в результате авторского монтажа.

Использование названия «Детская игра»/«Детские игры» для триллеров и хорроров может рассматриваться как *транспонирование социального взаимодействия* (по И. Гофману), когда объекты или действия используются не по своему прямому назначению, становясь знаками самих себя во вторичных фреймах. В. Вахштайн предлагает называть подобные объекты/действия *транзитивными* [Вахштайн 2013, 17]. Это значит, что «детская игра» из триллеров Тома Холланда и Джона Лафии (*Детские игры / Child's Play, 1988–1991*) — это «как бы игра», нормальное социальное взаимодействие в которой заменяется смертельным кошмаром. Транспонирование в данном случае является частью сюжета, и связано с магическим вселением в игрушку злобного негодяя и бандита, который делает куклу своим орудием в борьбе с врагами, а заодно уничтожает на своем пути невинных людей.

Но преобразование игры в триллер может произойти и по иным причинам, например, из-за нарушения правил игры, когда игрушки восстают против обращающихся с ними плохо людей, как это происходит в триллере Стюарта Гордона *Куклы / Dolls* (1986). Этот вариант развертки сюжета всегда социально мотивирован. Достаточно вспомнить *Золотой ключик* А. Птушко (1939), где за кулисами кукольных историй просматривается сценарий социальной революции: куклы (социально угнетенные массы) восстают против кукловода и при помощи волшебного ключика открывают дверь в волшебный мир, где все они будут счастливы.

Существуют и варианты, когда игровой сценарий имманентно включает в себя элементы триллера (Масафуми Ямада. *Жуткие прятки*» / *Hitori kakurenbo: Gekijō-ban* (2009); Martion. *Игра в прятки / Jinji youxi zhi mi zang* (2013); Хо Джон. *Прятки / Sumbakkokjil* (2013)), а в случае прятков — это еще и отсыл к архаическим смыслам «игры со слепым мертвецом».

Более сложный случай транспонирования встречается в фильме Яна Шванкмайера *Полено / Otesánek* (2000), где используемая женщиной в своеобразной ролевой игре предмет — антропоморфное полено,

напоминающее куклу, внезапно оживает, заставляя ее вообразить, что это ее реальный ребенок. Желая скрыть от окружающих реальное положение дел, женщина изображает беременность и роды, а затем нянчится с поленом и возит его в коляске, как настоящее дитя. Действие, поначалу внешне напоминающее игру, в ходе киноповествования постепенно трансформируется в гротеск. Ребенок из полена (чешский аналог Пиноккио), вскармливается женской грудью, на наших глазах превращается в монстра, пожирающего своих родителей. Игра воображения бездетной женщины становится реальным хоррором. В этом случае грань между игрой и реальностью очень зыбка, они дублируют друг друга, переплетаясь и сливаясь в единое сюрреалистическое целое.

По сути, перед нами разворачивается сложная цепочка транзитивных действий. Деревянный корень, напоминающий человечка, который муж приносит в дом, чтобы немного позабавить жену, в полном соответствии с законами детской игры (ср. фильм *Коряжка*) превращается в куклу. Затем воображение женщины-«игрока» превращает ее в одушевленное существо-«ребенка», наделенное всеми качествами реального младенца, нуждающегося в уходе за ним. То есть игровое взаимодействие транспонируется в социальное. На этой грани трагикомедия постепенно превращается в абсурдистский психологический триллер. Жизнь-игра с прожорливой, ненасытной, лишенной морали и безжалостной «куклой-поленом» (ср. *Плохой Пиноккио / Pinocchio's Revenge* Кевина Тенни) символически обозначает вечную драму родителей и детей: подрастающие чада требуют непрерывных

личных жертв, а порой и полностью «поглощают» тех, кто готов пожертвовать для них всем. Эта идея усиливается появлением в кадре реального ребенка — соседской девочки, которая, обнаружив тайну поленца-Отесанка, с воодушевлением включается в игру с ним, скармливая ему окружающих. То есть ребенок-полено вновь превращается «как бы» в куклу, помогающую превратить в реальность тайные детские желания и фобии. Игровые эпизоды разворачиваются в многоплановую социальную драму.

* * *

Итак, традиционные игры и развлечения в повествовательной ткани кинофильма играют очень разную роль. Семиотические (знаковые) значения наиболее очевидны в случаях, когда игровые эпизоды выполняют иконические и индексальные функции. Но если мы сталкиваемся с символическими значениями, то существенно возрастает роль внутренней и внешней референции, когда авторские смыслы могут искажаться под влиянием разных моделей интерпретации и субъективной мироориентации, в том числе и этнического или национального мировосприятия. В этом

случае понимание замысла автора может быть произвольным и даже полностью противоречащим ему. Однако исследование специфики индивидуальных или групповых (социальных, национальных) моделей интерпретации кинотекстов является специальной задачей, выходящей за рамки данной работы.

Возникающие трудности интерпретации можно решить при помощи разграничения встроенных (инскриптивных) и приписываемых (аскриптивных) значений, рассматривая игру как микросоциальное действие. Анализируя игровые эпизоды в контексте моделируемого фильмом микросоциума (персонажи фильма + зрители), можно показать возможные для них сценарии социальных действий. Такая оптика позволяет по-новому оценить семиозис кинотекста в разных целевых аудиториях. Конечно, в случае сложных транзитивных действий, приводящих к многократному транспонированию исходных смыслов, бывает трудно судить об исходном авторском замысле. Вместе с тем возникающая с «игрой в кадре» игра смыслов и создает ту объемность и многозначность, которая и называется «художественным образом».

Исследования

Агафонова 2008 — *Агафонова Н. А.* Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск, 2008.

Вахштайн 2013 — *Вахштайн В.* К микро-социологии игрушек: сценарий, афорданс, транспозиция // *Логос: Философско-литературный журнал.* 2013. № 2. С. 3–37.

Мечковская 2004 — *Мечковская Н. Б.* Семиотика: Язык. Природа. Культура: Курс лекций. М., 2004.

Морозов 200 — *Морозов И. А.* «Игра» и «ритуал» в современном научном дискурсе // *Традиционная культура.* 2001. № 1. С. 20–28.

Морозов 2009 — *Морозов И. А.* Игровой «дом» (в контексте современных детских игровых практик) // *Очерки русской народной культуры.* М., 2009. С. 737–779.

Морозов 2011 — *Морозов И. А.* Феномен куклы в традиционной и современной культуре: (Кросскультурное исследование идеологии антропоморфизма). М., 2011. 352 с.

Пирс 2000 — *Пирс Ч. С.* Избранные философские произведения. М., 2000.

Сербин 2014 — *Сербин В. А.* Проблемы семиотической интерпретации значения в кино // *Вестник Томского государственного университета. Сер. Философия. Социология. Политология.* 2014. № 4 (28). С. 202–210.

Уфимцева 2014 — *Уфимцева Н. В.* Ассоциативный словарь как модель языковой картины мира // *Вестник Иркутского государственного технического университета.* 2014. № 9 (92). С. 340–347.

Эко 2006 — *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб., 2006.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Морозов И. А. <https://orcid.org/0000-0002-1987-0706>

Доктор исторических наук, главный научный сотрудник сектора кросскультурной психологии и этологии человека Института этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая РАН: Российская Федерация, 119334, г. Москва, Ленинский пр-т, д. 32а; тел.: +7 (495) 938-52-39; e-mail: mianov@rambler.ru

GAMES IN THE FRAME: TRADITIONAL ENTERTAINMENT IN THE NARRATIVE FABRIC OF THE WORLD CINEMA

IGOR A. MOROZOV

(N. N. Miklukho-Maklay Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences:
32a, Leninskiy av., Moscow, 119334, Russian Federation)

Summary. *The article analyzes cases of using episodes with traditional entertainment in films of representatives of different national film traditions. The semiotic statuses of these episodes in films of different genres are investigated, as well as their functions from the point of view of contemporary theories of social interactions.*

Traditional games and entertainment in the narrative fabric of the movie function in various roles. Semiotic or sign values are most obvious in cases when game episodes perform iconic and index functions. But if we face symbolic meanings, the role of internal and external references increases significantly, and meanings intended by moviemakers can be distorted under the influence of different models of receptive interpretation and personal world-orientation, including ethnic or national perception of the world. In this case, understanding the author's intent by the given audience may be arbitrary and even completely contradict him. However, the study of the specifics of individual or group (social, national) models of the interpretation of cinematographs is a special task that goes beyond the scope of this work.

The emerging difficulties of interpretation can be solved by distinguishing between inscriptive and ascribed values, if we consider the game as a micro-social action. Analyzing the game episodes in the context of a micro-socium modeled by a film (movie characters + viewers), it is possible to show possible scenarios of social actions for them. Such "optics" provide us with new opportunities to interpret semiotics of movie text and its reception by different target audiences. Of course, in the case of complex transitive actions that lead to multiple transpositions of the original meanings, it is difficult to judge the original author's idea. At the same time, the game of meanings that arises with "playing in the frame" creates the volume and polysemy, which is called the "artistic image".

Key words: *traditional games and entertainment in movies, the semiotic status of game episodes, the game as a micro-social action, social interactions.*

Acknowledgements. *This study is conducted according to the research plan of the Institute of Ethnology and Anthropology, RAS, No. 01201370995 "Cross-cultural and interdisciplinary studies".*

References

Agafonova N. A. (2008) *Obshchaya teoriya kino i osnovy analiza fil'ma* [General theory of cinema and the fundamentals of film analysis]. Minsk. In Russian.

Mechkovskaya N. B. (2004) *Semiotika: Yazyk. Priroda. Kul'tura: Kurs lektsiy* [Semiotics. Language. Nature. Culture. A lecture course]. Moscow. In Russian.

Morozov I. A. (2001) "Igra" i "ritual" v sovremennom nauchnom disкурse [A "game" and a "ritual" in modern scholarly discourse]. *Traditsionnaya kul'tura* [Traditional Culture]. 2001. No. 1. Pp. 20–28. In Russian.

Morozov I. A. (2009) *Igrovoy "dom" (v kontekste sovremennykh detskikh igrovyykh praktik)* [House for games (in the context of children's game practice)]. In: *Ocherki russkoy narodnoy kul'tury* [Essays on Russian folk culture]. Moscow. Pp. 737–779. In Russian.

Morozov I. A. (2011) *Fenomen kukly v traditsionnoy i sovremennoy kul'ture* (Krosskul'turnoye

issledovaniye ideologii antropomorfizma) [Phenomena of the dolls in traditional and contemporary culture (Cross-cultural study of the ideology of anthropomorphism)]. Moscow. In Russian.

Peirce C. S. (2000) *Izbrannyye filosofskiye proizvedeniya* [Selected philosophical works]. Moscow. In Russian.

Serbin V. A. (2014) *Problemy semioticheskoy interpretatsii znacheniya v kino* [Problems of semiotic interpretation of a meaning in the cinema]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya* [Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science]. 2014. No. 4 (28). Pp. 202–210. In Russian.

Ufimtseva N. V. (2014) *Assotsiativnyy slovar' kak model' yazykovoy kartiny mira* [Associative dictionary as a model of linguistic picture of the world]. *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta* [Bulletin of Irkutsk State Technical University]. 2014. No. 9 (92). Pp. 340–347. In Russian.

Vakhshtayn V. (2013) K mikrosotsiologii igrushek. Stsenariy, afordans, transpozitsiya [Towards micro-sociology of toys: inscription, affordance, transposition]. *Filosofsko-literaturnyy zhurnal Logos* [The Logos. Philosophical & Literary Journal]. 2013. No. 2. Pp. 3–37. In Russian.

ABOUT THE AUTHOR

Morozov I. A. <https://orcid.org/0000-0002-1987-0706>

E-mail: mianov@rambler.ru

Tel.: +7 (495) 938-52-39

32a, Leninskiy av., Moscow, 119334, Russian Federation

Grand PhD (History), chief researcher, Department of Cross-Cultural Psychology and Human Ethology, N.N. Miklukho-Maklay Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences
