



Check for updates

Словарь культуры

УДК 791.43

EDN IAHNTDC

<https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2023-5-1-55-65>

Генезис кинематографа: от первобытности до начала XX века

О. А. Янутш^{✉1,2}

¹ Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена,
191186, Россия, г. Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48

² Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой,
191023, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Зодчего Росси, д. 2

Для цитирования:

Янутш, О. А.
(2023) Генезис кинематографа:
от первобытности до начала XX века.
Журнал интегративных
исследований культуры, т. 5, № 1,
с. 55–65. <https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2023-5-1-55-65> EDN IAHNTDC

Получена 15 июня 2023; принята
21 июня 2023.

Финансирование: Исследование
не имело финансовой поддержки.

Права: © О. А. Янутш (2023).
Опубликовано Российским
государственным педагогическим
университетом им. А. И. Герцена.
Открытый доступ на условиях
лицензии CC BY-NC 4.0.

Аннотация. Если говорить о кинематографе не с технологической, а с онтологической точки зрения, то ни определить точное время его возникновения, ни указать конкретных создателей не получится. Данная статья направлена на выявление и анализ наиболее устойчивых свойств, внутренне определивших сущность кинематографа в процессе его генезиса как специфического феномена культуры. Были рассмотрены три основные составляющие. Во-первых, — практики членения движения на отдельные фазы и их последующая сборка. При этом подчеркивается, что наиболее значимым являлось не совершенствование технологий воспроизведения естественного движения, а художественное осмысление потенциала конструирования совершенно разных образов движения. Во-вторых, — процедуры чтения изображений, формировавшиеся на протяжении многих веков и базирующиеся на опыте суммирования зрительных впечатлений. В кинематографе в равной степени используется и представление готового результата суммирования, произведенного автором, и предоставление зрителю отдельных импульсов, суммировать которые предстоит ему самостоятельно. Наконец, — особый характер взаимодействия между экраном и зрителем, базирующийся на ценности ощущения реальности виртуального. Независимо от того, осуществляется ли просмотр коллективно (в кинозале), или индивидуально (на компьютере), на большом экране или на экране смартфона, ключевым моментом является со-бытие зрителя и фильма в условиях и контексте привычной реальности. В результате было показано, что своими корнями кинематограф уходит в глубокую древность, а как отдельный вид искусства оформляется лишь спустя примерно 10–15 лет после его технического изобретения братьями Люмьер.

Ключевые слова: генезис, кинематограф, первобытное искусство, иконопись, суммирование зрительного впечатления, со-бытие

The genesis of cinema: From primitive societies to the early 20th century

O. A. Yanutsh^{✉1,2}

¹ Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika Emb., Saint Petersburg 191186, Russia

² Vaganova Ballet Academy, 2 Zodchego Rossi Str., Saint Petersburg 191023, Russia

For citation:

Yanutsh, O. A.
(2023) The genesis of cinema:
From primitive societies to the early
20th century. *Journal of Integrative
Cultural Studies*, vol. 5, no. 1,
pp. 55–65. <https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2023-5-1-55-65> EDN IAHTDC

Received 15 June 2023; accepted
21 June 2023.

Funding: The study did not receive
any external funding.

Copyright: © O. A. Yanutsh (2023).
Published by Herzen State
Pedagogical University of Russia.
Open access under [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
License 4.0.

Abstract. If we take an ontological instead of a technological perspective on cinema, it will be impossible to either determine the exact time of its origin or to specify individual creators. This article aims to identify and analyze the most stable properties that internally determined the essence of cinema during its genesis as a specific cultural phenomenon. In particular, the article focuses on three main components. First, the practice of dividing movement into separate phases and their subsequent assembly. It is emphasized that it was not the improvement of technologies for reproducing natural movement that was crucial, but the artistic understanding of the potential for constructing completely different images of movement. Second, procedures for reading images that have been formed over many centuries and are based on the experience of summing up visual impressions. Cinema uses the result of summation produced by the author and presents individual impulses to the viewer, which they will have to sum up on their own. Finally, a special nature of the interaction between the screen and the viewer based on the value of feeling the reality of the virtual. Regardless of whether the viewing is collective (in a cinema hall) or individual (on a computer), whether it takes place on a large screen or on a smartphone, the key point is the co-existence of the viewer and the film in the conditions and context of familiar reality. As a result, it was shown that cinema is rooted in ancient times and its formation as a separate art form happened only 10–15 years after its technical invention by the Lumiere brothers.

Keywords: genesis, cinematography, primitive art, iconography, summation of visual impressions, co-existence

В водной статье к хрестоматийной работе Ж. Садуля «Всеобщая история кино», С. Юткевич, перечисляя различные приемы и технологии создания движущихся изображений (от оптических аппаратов, изобретенных жрецами в Древнем Египте, до «волшебных фонарей»), отмечает, что «кинематографии так долго отказывали в праве называться искусством, что вполне оправданными кажутся сейчас поиски доказательств ее “благородного происхождения”» (Юткевич 1958, 6).

Уже в середине XX века эти поиски привели исследователей к мысли о том, что первые опыты анализа и воссоздания различных моментов (фаз) движения в рисунке относятся еще к первобытности (Иванов-Вано 1950). С начала 1990-х годов эту тему активно разрабатывает французский археолог Марк Азема. Проанализировав несколько десятков изображений из разных пещер, он пришел к выводу о том, что наложение изображений являлось не просто способом передачи *идеи движения*, а было,

по сути, прототипом покадровой анимации — в колеблющемся свете факелов возникла непосредственная *иллюзия движения* данных изображений (рис. 1).

Также было высказано предположение и о том, что по крайней мере некоторые костяные диски мадленской культуры, обнаруженные во Франции еще в конце XIX века (рис. 2), могли быть оптическими игрушками аналогичными тауматропу (рис. 3), изобретенному лишь в 1820-х годах (Azéma, Rivère 2013).

К аналогичным выводам в 2022 году пришла и группа британских ученых. Применив для исследования гравированных табличек из Монтаструка (мадленская культура) методы 3D-моделирования, моделирования виртуальной реальности и экспериментальной археологии, также пришла к выводу о том, что, вероятно, подобные таблички располагали вблизи костра, в блуждающем свете которого изображения приобретали «динамичный и живой вид» (Needham et al. 2022).



Рис. 1. Изображение бизона с мультиплицированными ногами из пещеры Шове, Франция, ориньякская культура (Источник: <https://stylishbag.ru/3-foto/naskalnye-risunki-peschery-shove-90-foto.html>)

Fig. 1. A bison with multiplied legs from the Chauvet cave, France, Aurignacian culture (URL: <https://stylishbag.ru/3-foto/naskalnye-risunki-peschery-shove-90-foto.html>)



Рис. 2. Костяной диск с изображением серны, лицевая и оборотная сторона, Франция, мадленская культура (Источник: <https://donsmaps.com/discs.html>)

Fig. 2. A bone disk with the image of a chamois, obverse and reverse, France, Madeleine culture (URL: <https://donsmaps.com/discs.html>)

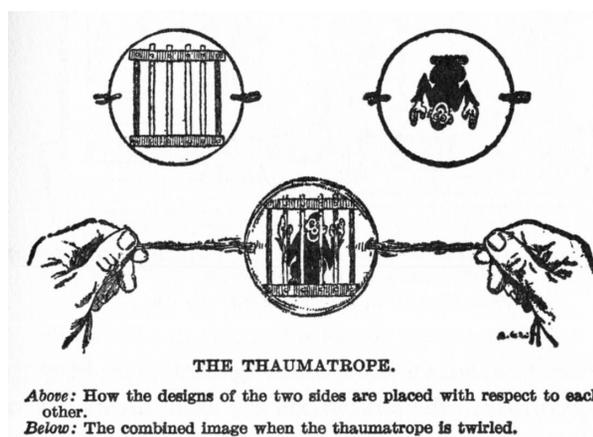


Рис. 3. «Тауматроп» с описанием принципа работы (иллюстрация XIX века) (Источник: <https://ru.pinterest.com/pin/311100286737071438/>)

Fig. 3. A thaumatrope with the description of its operation principle (19th century illustration) (URL: <https://ru.pinterest.com/pin/311100286737071438/>)

Однако дело не только в поиске исторических «прототипов» кинематографа. Стоит отметить, что даже после его «официального изобретения» братьями Люмьер, вопрос о признании кино как искусства оставался весьма дискуссионным на протяжении нескольких десятилетий. В худшем случае, оно воспринималось как аттракцион, бестолковая забава, в лучшем — как нечто, чему еще только предстоит превратиться в истинное искусство (прежде всего, склоняясь в глубоком уважении перед завоеваниями искусства старого): «кинематограф — не враг театра, а именно детище его. Пусть это — блудный сын искусства, но в жертву для него театр отдаст свое лучшее достояние, раз простираться к нему молящие, слабые руки» (От редакции 1912). Теория кино как принципиально специфичного и самоценного вида искусства, отличного от всего, существовавшего ранее, начинает активно развиваться в 1920-х годах, однако «институционализована (например, включена в университетские программы) эта дисциплина была только после Второй мировой войны» (Эльзессер, Хагенер 2016, 17).

Другими словами, если говорить о кинематографе не с технологической, а с онтологической точки зрения, то, как и в случае с большинством значимых культурных феноменов, ни определить точное время его возникновения, ни указать конкретных создателей не получится. Цель данной статьи — рассмотреть наиболее устойчивые свойства, внутренне определивших сущность данного феномена в процессе его генезиса.

Первое из них, о котором немного уже было сказано выше, связано с самой природой «движущихся картин» и обусловлено представлени-

ем о движении как о совокупности статичных фаз. От интуиции первобытных художников, через научные поиски мыслителей и философов древнего мира и Античности, до научных экспериментов середины XIX века в сфере оптики, генезис кинематографа определялся поиском необходимого и достаточного количества фрагментов, на которые должно быть разделено естественное действие для возможности его последующего воссоздания. Однако своего апогея эта идея достигает не тогда, когда удается добиться «натурализма» — это получилось сделать уже в многочисленных оптических игрушках XIX века (фенакистископе, зоотропе, праксиноскопе и проч.), и кинематограф в этом отношении был лишь «научной новинкой» (Садуль 1958, 223). Действительным закреплением идеи дробления и последующей фиксации движения-времени как основы киноязыка, вероятно, следует признать появление экспериментов, связанных как раз с нарушением его естественного течения, возможности управления им в художественных целях.

В качестве примеров здесь можно вспомнить фильмы Ж. Мельеса (которого Ж. Садуль считал подлинным изобретателем кино как нового типа зрелища), активное использование рапида французскими киноимпрессионистами (Ж. Дюлак, Ж. Эпштейн и др.), создание С. Эйзенштейном монтажных тропов с помощью абсолютно статичных кадров (см., напр., склейку кадров со скульптурами льва в «Броненосце Потемкине» (рис. 4)) и использование стоп-кадров в целом (см., напр., фильмы Ф. Трюффо), использование обратной съемки и других технологий создания реверсивного движения в кадре (Ж. Кокто, О. Липский, К. Нолана и др.) и многое другое.



Рис. 4. Последовательность трех кадров из фильма С. Эйзенштейна «Броненосец Потемкин», 1925 г.
(Источник: <https://www.youtube.com/watch?v=GmUef84ybXk>)

Fig. 4. A sequence of three frames from S. Eisenstein's film Battleship Potemkin, 1925
(URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GmUef84ybXk>)

Второе свойство связано с тем, что Б. А. Успенский называл «суммированием зрительного впечатления». В работе, посвященной изучению семиотики иконы, он указывает на существование двух принципов, использовавшихся в искусстве для передачи движения с древнейших времен. Первый заключается в совмещении в одном изображении различных стадий движущейся фигуры (рис. 5) или разных точек зрения на предмет (например, снаружи и внутри (рис. 6)). В этом случае, нам «представлены в произведении *результаты суммирования*. При этом... происходят определенные деформации изображаемого объекта» (Успенский 1995, 264).

Каким образом этот принцип работает в кино? Если вынести за скобки разного рода спецэффекты (включая такие, как, например, «Вертиго»), то наиболее показательным приемом можно считать использование полиэкрана. Начиная с 1910-х годов его применяли для объеди-

нения на экране событий, происходящих в одно и то же время в разных локациях, или, буквально, снаружи и внутри одного и того же помещения (А. Блом, Л. Вебер) (рис. 7–8).

В фильме А. Ганса «Наполеон» (1927 г.) полиэкранный используется уже несколько иначе, суммируя элементы не внешнего, а внутреннего мира героя — движения его мысли, комплекс ощущений, субъективное восприятие реальности (рис. 9).

В дальнейшем, и логика, и цели использования полиэкрана значительно менялись (ср., напр., фильмы «Милый сэр», реж. С. Донен, 1958 г., «Таймкод», реж. М. Фиггис, 2000 г. и «Чемоданы Тульса Люпера», реж. П. Гринуэй, 2003–2004 гг.). Однако в основе его восприятия лежат все те же процедуры чтения изображений, формировавшиеся на протяжении многих веков.

Другой принцип суммирования, выделенный Б. А. Успенским, заключается в том, что «худож-



Рис. 5. Пророк Михей. Миниатюра из рукописи Ветхого Завета IX века. Формы «кручения» фигуры как результат суммирования зрительного впечатления для передачи движения (Успенский 1995)

Fig. 5. The Prophet Micah. A miniature from the 9th century manuscript of Old Testament. The 'torsion' of a figure as a result of summing up visual impressions to convey movement (Uspenskij 1995)



Рис. 6. Положение Праскевы Пятницы во гроб, клейма иконы «Праскева Пятница в житии». Совмещение «внешней» и «внутренней» позиции при передаче интерьера (Успенский 1995)

Fig. 6. The position of Praskveva Friday in the coffin, the fragment of the icon Praskveva Friday in Life. Combining the 'external' and 'internal' positions to depict the interior (Uspenskij 1995)



Рис. 7. Полиэкранный кадр из фильма А. Блома «Торговля белыми рабынями», 1910 г. (Источник: <https://www.youtube.com/watch?v=olKjmTyqSTI&t=327s>)

Fig. 7. A multi-screen shot from A. Blom's film Den Hvide Slavehandel, 1910 (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=olKjmTyqSTI&t=327s>)



Рис. 8. Полиэкранный кадр из фильма Л. Вебер «Саспенс», 1913 г.
(Источник: <https://www.youtube.com/watch?v=OH23rFRI5kc>)

Fig. 8. A multi-screen shot from L. Weber's film *Suspense*, 1913
(URL: <https://www.youtube.com/watch?v=OH23rFRI5kc>)



Рис. 9. Полиэкранный кадр из фильма А. Ганса «Наполеон», 1927 г.
(Источник: <https://yandex.ru/video/preview/15336126098848004515>)

Fig. 9. A multi-screen shot from A. Gance's film *Napoléon*, 1927
(URL: <https://yandex.ru/video/preview/15336126098848004515>)

ник стремится передать не результаты суммирования, но непосредственно зрительные впечатления — и нам (зрителю) самим предоставляется их суммировать» (Успенский 1995, 266). Как и в искусстве древнейшего и древнего мира, «время здесь вводится в живописное произведение приемом чисто кинематографическим, т. е. расчленением непрерывного движения на отдельные фиксированные элементы покоя» (Успенский 1995, 268), которые совмещаются в пределах одного полотна (рис. 10).

В отличие от концепций М. Азема и британских исследователей первобытного искусства, о которых шла речь в начале статьи, никакой игры света и создания иллюзии движения здесь не подразумевается. Речь идет исключительно о когнитивных способностях самого человека. Аналогичный принцип синтеза изображений, не на уровне оптики восприятия, а на уровне работы сознания, использовался в искусстве и Древнего Египта, и Античности.



Рис. 10. Усекновение главы Иоанна Предтечи (XV век). Временная последовательность передается удвоением изображения, суммирующимся в сознании зрителя (Успенский 1995)

Fig. 10. Beheading of John the Baptist (15th century). The time sequence is transmitted by doubling the image, summed up in the viewer's mind (Uspenskij 1995)



Рис. 11. Кадр из фильма С. Эйзенштейна «Броненосец Потемкин», 1925 г. (Источник: <https://www.youtube.com/watch?v=GmUef84ybXk>)

Fig. 11. A frame from S. Eisenstein's film Battleship Potemkin, 1925 (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GmUef84ybXk>)

Конечно, в кино этот принцип работает совершенно на другом уровне, однако можно утверждать, что суммирование образов в сознании реципиента — один из ключевых факторов, обеспечивающих возможность существования кинематографа как искусства (рис. 11). И формируется он также на основе указанной (многовековой) практики чтения различных изобразительных рядов. В теории и практике кинематографа данный принцип получил наиболее целостное и системное воплощение уже в киноэкспериментах 1920-х годов в сфере неповествовательной драматургии (В. Эггелинг, Х. Рихтер, В. Руттман), «монтаже аттракционов» С. Эйзенштейна, «эффekte Кулешова» и проч. Хотя в дальнейшем многие режиссеры и исследователи кинематографа критиковали эти концепции, сама идея примата синтезирующей работы сознания зрителя в процессе сборки значения и смыслов киноизображения сохраняется до сих пор в работах авторов, представляющих самые разные творческие направления и научные школы.

Наконец, еще одно свойство, на котором хотелось бы остановиться в данной статье — особый характер взаимодействия между экраном и зрителем. Особенности кинематографического пространства, одновременно физическое и дискурсивное, а также различные способы

подобного взаимодействия, подробно рассмотрены в книге Т. Эльзессера и М. Хагенера «Теория кино. Глаз, эмоции, тело» (Эльзессер, Хагенер 2016). Поэтому остановимся только на одном моменте, представляющемся наиболее значимым с точки зрения генезиса кино.

По-видимому, независимо от того, осуществляется ли просмотр коллективно (в кинозале), или индивидуально (на компьютере), на большом экране или на экране смартфона, ключевым моментом является со-бытие зрителя и фильма (воспроизводимого и, соответственно, наблюдаемого изображения) в условиях и контексте привычной реальности. Бинарное состояние, при котором периферическое зрение поставляет сигналы, позволяющие индивиду локализовать свое пребывание в знакомых и безопасных локациях, тогда как чувства, сознание, разум получают возможность контакта с реальностью альтернативной, продуцирует уникальный опыт переживания.

От сакральных практик первобытности через использование сложных проекций, создававшихся «волшебными фонарями» в фантазмагориях XVIII–XIX веков к современному кинопотреблению прослеживается общая тенденция — это встреча Я и Другого как равноценных и автономных сущностей (рис. 12).



Рис. 12. Фантазмагория Робертсона (Этьен-Гаспар Робера), Париж, 1797 г.

(Источник: https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Gaspard_Robert#/media/File:Fantasmagorie_de_Robertson.tif)

Fig. 12. Robertson (Étienne-Gaspard Robert)'s Phantasmagoria, Paris, 1797 (URL: https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Gaspard_Robert#/media/File:Fantasmagorie_de_Robertson.tif)

Современная, хотя пока и довольно короткая, история взлета и падения технологии VR (так же, как и провал попыток создания метавселенной) показывает, что возможность переживать *ощущение реальности виртуального* оказывается для зрителя более привлекательной, чем погружение в виртуальную реальность как таковую. Возможно, в будущем что-то изменится, но, вероятно, это будет уже совсем другая история.

Зрителей поражало то, как на заднем плане в фильмах братьев Люмьер, колышутся ветром листья или идет дым от погружения кузнецом раскаленного меча в воду. Совокупность подобных мелких деталей обеспечивала такую степень доверия происходящему, которую не могли обеспечить ни классические театральные постановки, ни фильмы У. Диксона, созда-

вавшиеся в лаборатории Т. Эдисона еще за несколько лет до «изобретения кино» братьями Люмьер, но, в силу технических особенностей, использовавшие театральные, по своей сути, декорации и построение мизансцен (рис. 13).

Окончательный же разрыв с театром произошел еще спустя полтора десятилетия, когда был осмыслен потенциал смены планов различной крупности в целом, а камера получила возможность двигаться и перемещаться в пространстве.

Таким образом, генезис кинематографа уходит корнями в глубокую древность, а его верхней гранью оказываются 1910–1920-е годы, когда три ключевые факторы-причины совпали в одном месте и в одно время и обусловили сущностное рождение этого удивительного феномена культуры — кино.



Рис. 13. Кадры из фильма «Кузнецы» Эдисона, 1893 (слева, Источник: <https://www.youtube.com/watch?v=EG8M8neRQB0>) и «Кузнецы» Л. Люмьера, 1895 (справа, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3IBitXkYoik>)

Fig. 13. Shots from Edison's film *Blacksmith Scene*, 1893 (on the left, Источник: <https://www.youtube.com/watch?v=EG8M8neRQB0>) and L. Lumière's *Les Forgerons* (*The Blacksmiths*), 1895 (on the right, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3IBitXkYoik>)

Литература

- Иванов-Вано, И. П. (1950) *Рисованный фильм*. М.: Госкиноиздат, 87 с.
От редакции. (1912) *Вестник кинематографии*, № 41, с. 1–2.
Садуль, Ж. (1958) *Всеобщая история кино. Т. 1*. М.: Искусство, 610 с.
Успенский, Б. А. (1995) Семиотика иконы. В кн.: *Семиотика искусства*. М.: Школа «Языки русской культуры», с. 221–294.
Эльзессер, Т., Хагенер, М. (2016) *Теория кино. Глаз, эмоции тело*. СПб.: Сеанс, 440 с.
Юткевич, С. (1958) Жорж Садуль и его всеобщая история кино. В кн.: Ж. Садуль. *Всеобщая история кино. Т. 1*. М.: Искусство, с. 5–23.
Azéma, M., Rivère, F. (2013) L'animation dans l'art paléolithique: observations récentes. In: J. Clottes (ed.). *L'art pléistocène dans le monde. Actes du Congrès IFRAO, Tarascon-sur-Ariège, septembre 2010*. [S. l.]: Société Préhistorique Ariège-Pyrénées Publ., pp. 57–73. <https://doi.org/10.4000/palethnologie.2078>
Needham, A., Wisher, I., Langley, A. et al. (2022) Art by firelight? Using experimental and digital techniques to explore Magdalenian engraved plaquette use at Montastruc (France). *PLoS ONE*, vol. 17, no. 4, article e0266146. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266146>

References

- Azéma, M., Rivère, F. (2013) L'animation dans l'art paléolithique: observations récentes. In: J. Clottes (ed.). *L'art pléistocène dans le monde. Actes du Congrès IFRAO, Tarascon-sur-Ariège, septembre 2010*. [S. l.]: Société Préhistorique Ariège-Pyrénées Publ., pp. 57–73. <https://doi.org/10.4000/palethnologie.2078> (In French)
- Elsaesser, T., Hagener, M. (2016) *Teoriya kino. Glaz, emotsii telo [Film theory. An introduction through the senses]*. Saint Petersburg: Seans Publ., 440 p. (In Russian)
- Ivanov-Vano, I. P. (1950) *Risovannyj fil'm [Hand-drawn film]*. Moscow: Goskinoizdat Publ., 87 p. (In Russian)
- Needham, A., Wisher, I., Langley, A. et al. (2022) Art by firelight? Using experimental and digital techniques to explore Magdalenian engraved plaquette use at Montastruc (France). *PLoS ONE*, vol. 17, no. 4, article e0266146. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266146> (In English)
- Ot redaksii [From editorial board]. (1912) *Vestnik kinematografii*, no. 41, pp. 1–2. (In Russian)
- Sadoul, G. (1958) *Vseobshchaya istoriya kino. T. 1 [General history of cinema. Vol. 1]*. Moscow: Iskusstvo Publ., 610 p. (In Russian)
- Uspenskij, B. A. (1995) Semiotika ikony [Semiotics of Icons]. In: *Semiotika iskusstva [Semiotics of Art]*. Moscow: Shkola “Yazyki russkoj kul'tury” Publ., pp. 221–294. (In Russian)
- Yutkevich, S. (1958) Zhorzh Sadul' i ego vseobshchaya istoriya kino [Georges Sadoul and his general history of cinema]. In: G. Sadoul. *Vseobshchaya istoriya kino. T. 1 [General history of cinema. Vol. 1]*. Moscow: Iskusstvo Publ., pp. 5–23. (In Russian)

Сведения об авторе

Ольга Александровна Янутш

Scopus Author ID: [57203757914](#), Researcher ID: [G-8860-2018](#), ORCID: [0000-0003-2922-2320](#), e-mail: yanutsh@gmail.com

Доктор культурологии, доцент кафедры теории и истории культуры Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, доцент кафедры философии, истории и теории искусства Академии русского балета имени А. Я. Вагановой

Author

Olga A. Yanutsh

Scopus Author ID: [57203757914](#), Researcher ID: [G-8860-2018](#), ORCID: [0000-0003-2922-2320](#), e-mail: yanutsh@gmail.com

Doctor of Science (Cultural Studies), Associate Professor, Department of Theory and History of Culture, Herzen State Pedagogical University of Russia; Associate Professor, Department of Philosophy, History and Theory of Art, Vaganova Ballet Academy