

УДК 791.43-2.S1m0ne

Фокина С. А.

кандидат филологических наук, доцент
кафедра мировой литературы
Одесский национальный университет имени И. И. Мечникова,
Французский бульвар, 24/26, 65058, г. Одесса, Украина.
svetlana_fokina@ukr.net

К ВОПРОСУ ОБ АРХЕТИПИЧЕСКИХ ПРОТОТИПАХ ГЕРОЕВ ФИЛЬМА ЭНДРЮ НИККОЛА «S1M0NE»

В данной статье предпринята попытка раскрыть интертекстуальный потенциал и соответствующие игровые стратегии, формирующие своеобразие фильма «S1m0ne». В соответствии с заявленной концепцией в ходе анализа был определен ряд ключевых позиций. Выявлены в ткани кинотекста различные интертекстуальные отсылки. Осмыслены факторы виртуальной реальности и симулякрности в природе Симоны. Проанализированы проявления трикстерского и фаустянского начал в герое фильма – Викторе Тарански.

Ключевые слова: *интертекстуальность, симулякр, виртуальность, трикстер, фаустянский дух, Симона.*

Постановка заявленной в названии статьи проблемы обусловлена актуальностью взгляда на кинотекст как потенциальный интегратор реминисценций, аллюзий, символики, притчевости и философских метафор.

В данном плане существует достаточно разветвленный ряд знаковых работ о проявлении диалога различных смысловых пластов и интертекстуальности в кино. Вышеуказанным аспектом, так или иначе, занимались Р. Барт, Ю. Лотман, Вяч. Иванов, М. Ямпольский [14], В. Бычков, Н. Маньковская [3; 4], Н. Хренов [12], Р. Перельштейн [6], С. Бежанов [1], Р. Пересецкий [7], и многие другие. Часть работ обозначенных ученых была использована в ходе данного исследования в качестве теоретической базы. Но анализ проявления различных интетекстов в фильме Эндрю Никкола «S1m0ne» до сих пор осуществлен не был.

Цель данной статьи – не только раскрыть интертекстуальный потенциал и соответствующие игровые стратегии, формирующие своеобразие фильма «S1m0ne», но и осмыслить архетипические коннотации образов главных героев данной кинокартины.

Говоря о художественном фильме как особом типе текста, представляющем рецепцию эстетических поисков, целесообразно осмыслить проявления в нем интертекстуальности. В этом аспекте показательна мысль украинского киноведа Р. Пересецкого, что «современный этап развития мирового кино проходит

под воздействием постмодернистских идей, которые породили стойкую моду на игру стилями и цитатами» [6, 115.]. Действительно, кино вписывается в контекст сегодняшней культурной эпохи во многом благодаря различным игровым и смысловым приращениям, задаваемым на уровне интертекстуальных отсылок. Кинотекст подобно любому тесту выступает полем встречи различных цитат, аллюзий и реминисценций, которые в совокупности с авторскими интенциями создателя фильма порождают некое креативное полифоническое единство.

Интертекстуальность, будучи достаточно емким понятием, активизирует также уровни контекста и главное, подтекста. Благодаря этой особенности интертекстуальность становится фактором расширения рамок новеллистичности сюжета. Вышеуказанный фактор, проявившейся в специфике новеллы XX века, наследуется и современным кинематографом.

Обращаясь к интерпретации фильма Эндрю Никола «*Someone*» (2002), следует отметить диалог между новеллистичностью сюжета и интертекстуальными отсылками. Именно интертекстуальность, задающая литературоцентричность сюжету фильма, расширяет жанровые рамки, насыщая кинотекст различными смыслами. Новеллистичность сюжета «*Someone*» в свою очередь определяется непредсказуемым развитием явно анекдотической ситуации несуществования в реальности главной героини. По замечанию В. В. Бычкова, критический взгляд на процессы глобализации выявляет в качестве доминантного аспекта «в сфере искусства и эстетики – превращение реальности в универсальный имидж-симулякр» [3, 160]. Такая точка зрения показательна и для своеобразия художественности данного фильма. Несомненно, Симона – это симулякр. Даже имя героини прямо обыгрывает термин, предложенный Ж. Бодрийяром, для рецепции состояния современного культурного универсума. Если постараться конкретизировать природу Симоны именно как симулякра, то она будет по бодрийяровской классификации соответствовать одновременно симулякрам естественным и симулятивным. Ведь, Симона – с одной стороны, имитация, ориентированная на «идеальную институцию природы по образу и подобию Божии» [2, 163]. С другой же – существование идеальной актрисы основано на «информации, моделировании, кибернетической игре» [2, 163].

В центре сюжета два мотива: презентация миру несуществующей Симоны и изменение благодаря этому жизни ее создателя – режиссера Виктора Тарански¹, чьей маской, по сути, Симона, является.

Герой Аль Пачино – режиссер Виктор Тарански, находящийся в состоянии карьерного и жизненного кризиса, получает по завещанию от компьютерного гения Хэнка Алино программу «*Someone*»² для создания образа виртуальной актрисы. Изначально Тарански не принимал потенциальную возможность замены актеров техническими голограммами, расценивая эту идею как бредовую,

¹ Имя героя Виктора Тарански, видимо, отсылка к личности Романа Палански. Кроме того, заставляет вспомнить о Викторе Франкенштейне и его творении.

² Название «*Someone*» расшифровывается как «симуляция № 1» («simulation number one»).

но дальнейшее развитие событий и его тайное желание взять реванш, доказав миру свое величие как режиссера, побуждает героя обратиться к компьютерным разработкам Алино.

Характерно, что конец XX века и особенно начало XXI столетия ознаменованы высокой активностью категории виртуальности, внедряющейся «в сферу современной художественно-эстетической культуры, а понятие “виртуальная реальность” все активнее используется в эстетической теории» [4, 33]. Для современного этапа развития кинематографа вполне закономерно использование как различных голограмм и технологий для создания отдельных образов или даже образных систем, так и обыгрывание темы виртуальной реальности. По замечанию С. Бежанова, «короткая, но бурная история применения компьютеров в кино создала настоящее чудо: зачастую происходящее на экране не вписывается в законы реального мира» [1, 161]. Так диалог кино с широкими возможностями компьютерного пространства, помимо того, что способствует отдаленности от реалистичности, при этом фактографически отражает рецепцию современности, ее мифологизацию и своеобразие существования в этих рамках культуры.

В фильме Виктор Тарански становится идейным создателем Симоны, наполняя ее как оболочку теми смыслами и образами, которые ему дороги, так реализуя ее форму воплощения, центонную природу, манеру игры.

Симона, кроме того, что это симулякр, предстает и как центон, составленный из различных парафраз. В данном плане интересна мысль М. Ямпольского, что интетекстуальность, формируя определенный горизонт понимания, принципиально «сопровождается возникновением тайны. <...> позволяя нам хотя бы издали прикоснуться к тому невыразимому, загадочному, таинственному, что издавна составляет прелесть всякого искусства» [12, 90]. Видимо, интетекстуальная природа Симоны и определяет ее притягательность и непредсказуемость как для поклонников, так и для ее идейного создателя. Героиня олицетворяет некую тайну, возможно лишь мнимую, ведь она лишена подлинности. Но в то же время тот факт, что Симона не достижима вне виртуальной реальности, возможно, и распаляет желания и фантазии. Ведь стремление приблизиться к кинодиве полнится именно невозможностью осуществления, даже потенциальной, тем, что тайна Симоны не может быть разгаданной. В противном случае, чары развеются и сменятся всеобщим разочарованием и горечью от осознания обмана.

Именно воля и творческий поиск Виктора Тарански являются мостом между несуществующей фантазмной Симоной и очарованными ею бесчисленными поклонниками. (В сюжете фильма в прямом смысле для встречи зрителей и коллег с виртуальной актрисой используется функция телемоста³). При этом Симона для режиссера, воплощенного на экране Аль Пачино, своеобразная маска, скрывающая его личность в конструируемом по его желанию женском

³ Вымышленная боязнь людей Симоны, в подтексте заставляет вспомнить Грету Гарбо, которая на пике карьеры отдалась от людей и стремилась к одиночеству.

обличчя. Характерно розмышлення о суті маски в дослідженні о кінотворстві Р. Перельштейна, «маска <...> являється символом замутненості нашого існування, символом його ложних, хоча і неминувих рухів» [5, 33]. Крім того, що природа Сimoni, несомненно, симулякрна, вона з початку стає для героя можливістю не тільки перемоги над непорозумінням його режисерських прагнень (не зря його ім'я Віктор означає «переміттель»), але і діалогу з кінотворцем, опрацьованою так легко одурманеною.

Особа роль Віктора Таранки як посередника висвітлює в герої трікстерське початок. Н. Хренов зауважує, що «искусство превращення дозволяє трікстеру уникати жорстких опозицій і, відповідно, руйнівних інверсій і утвердити пов'язане з медіацією початок» [10, 355]. Така різниця і навіть взаємодоповнююча протилежність початків, закритих в архетипі трікстера, вже сама по собі відповідає якійсь центральності сучасної культури, підвищуючи значущість інтертекстуальності.

Серед трікстерських рис, приховано виявляються в герої фільма, слід зауважити: обман-мистифікацію (презентація несуществующей Сimoni), пограничність його свідомості і свого роду спілкування з потустороннім (погруженість в себе, роль посередника, створення з нічого ідеального образу, сцена розмови-ісповіді на могилі комп'ютерного гена Аліно). Але найбільш симптоматичним виявляється втілення героя в жіночий персонаж, реалізований тільки завдяки таланту Таранки. Бо Симона «альтер его» Віктора Таранки і не тільки його маска, але і свого роду аніма.

Така форма подвійності, акцентуюча крім нереальності і вигаданості Сimoni, також і її демонічність, змушують згадати не тільки о міфологічних конотаціях характеру героя як трікстера. Мирощущення Віктора Таранки порівнюємо з перехідною, кризовою епохою. Бо, людина, отождествляющий себе з «двійниками, виявляється розповсюдженим типом особистості в перехідні епохи», більше того, не знає чого очікувати не тільки від інших, але «в тих або інших ситуаціях <...> і від себе» [10, 138]. Одним з втілень такого типу особистості в західній культурі порівнюємо з трікстром виявляється одночасно схожий і відмінний від нього Фауст, символізуючий особливий тип духа людини і культури.

Згідно думки Г. Якушевої, в культурі ХХ століття «преимущественная ідентифікація образу Фауста з образом сучасного інтелектуала» маркується незмінними кодами «вечних «будоражителей» (в парі з Мефистофелем) прогреса» [11, 191]. Несомненно, Віктор Таранка фаустианський герой по своєму мирощущенню, життєвим і духовним пошукам. Фаустианський ракурс розширює жанрові рамки фільма «SImOne»⁴, манифестуємого Ендрю Нікколом в якості комедії. Так в сучасній комедії моралі,

⁴ Крім фаустианських мотивів, можна провести лінію до сутності людини в новелістичній Гофмана «Піщаний людина», де лялька Олімпія, приймає героєм за жінку, очаровує і губить його.

осуществляющейся в мире симулякров, более ярко раскрывается притчевый потенциал этой истории. Роль Фауста, соотносимая с личностью Виктора Тарански, высвечивает в этом персонаже фатальное начало, подразумевая, что воображаемый триумф – следствие пакта с Мефистофелем, а за осуществление мечты придет расплата – утрата собственной души.

В фильме «*Someone*» представлен образ Фауста-кинорежиссера, главным творением которого становятся даже не его фильмы, а несуществующая в реальности исполнительница главных ролей в них. Образ режиссера по своей семиотической наполненности претендует на обыгрывание мифологемы божественного начала или же дерзания приблизится к сакральному статусу. С культурологической точки зрения, «творчество в кино приобретало поистине сакральный характер, а художник превращался в настоящего демиурга <...> Именно ему дается право творить миф, ориентироваться на космологический принцип творения» [9, 669].

Эстетические поиски Виктора Тарански – художника фаустианского мироощущения, без участия Симоны зрителям не интересны. Желание Тарански избавиться от Симоны, попробовав дискредитировать ее в глазах поклонников шокирующим поведением и столь же резкими высказываниями, приводит лишь к признанию ее искренности и еще большему обожанию. Главным итогом этих неудачных попыток становится шумный успех фильма-короткометражки, который якобы снят самой Симоной в качестве режиссера, с провокативным названием «Я – свинья». В этой вставной новелле Симона предстает в свадебном платье в образе невесты. Она катается в грязи, ест из одного корыта со свиньями, обретая на постере еще и свиной пяточок.

Несомненна знаковость данного эпизода, имеющего явно иносказательный характер и вызывающего ряд ассоциаций. Среди многочисленных интертекстуальных отсылок, возникающих при просмотре вставной новеллы, наиболее явно проявляется, несомненно, библейский пласт как пародирование притчи о Блудном сыне. Ставший практически хрестоматийным, герой библейской притчи, как известно, покинул родной дом, выбрал нетрадиционный путь жизни, растратил наследство, которое ему было дано, в итоге вынужден питаться обедками, воруя еду у свиней, из одного корыта. Неожиданно возникающий подтекст, актуализируемый историей Блудного сына, видимо, ускользает от Виктора Тарански, одержимого идеей компрометировать и опорочить столь всеми вождевленную Симону. Бессознательно Фауст-кинорежиссер представляет исповедь своего пути Блудного сына, неожиданно принявшего виртуально женское обличие.

Не менее важны ассоциации и парафразы, связанные с образом женского начала в современном мире, как повествует вставная новелла, не просто превратившегося в товар для эротических фантазий, но и утратившего реальную телесность. Мотив попорченности чистоты обыгрывает тему Сусанны и старцев, а свадебное белое платье и обвенчанность со свиньями знак сюжетно разверну-

той метафоры «метать бисер перед свиньями». Симона предстает своего рода бисером, жемчужиной, что в метафорическом смысле отсылает как к мифологеме античной красоты и, в частности, к картине С. Боттичелли «Рождение Венеры», так и подразумевает христианский идеал непорочности.

Другая античная ассоциация – отсылка к Цирцее, превратившей спутников Одиссея в свиней, видимо, актуализирует небезобидное поглощение человеческих желаний виртуальной реальностью, чьим порождением Симона и является.

Ипостась блудницы, актуализированная испачканным в грязи свадебным платьем, модифицирует мифологему Марии Магдалины, из которой Иисус Христос изгнал бесов, вселившихся после этого в свиней. В отличие от Магдалины Симона фантазией Тарански, желающего от нее избавиться, опорочив ее образ, уподоблена свиньям и даже якобы манифестирует это названием короткометражки. В подтексте утверждается бесноватость виртуальной актрисы, чья истинная суть быть демоническим маревом. Колоссальный успех этой кинозарисовки, подводит некий саркастический итог духовному потенциалу общества, боготворящему свое виртуальное наваждение. При этом Фауста-кинорежиссера, дерзнувшего противопоставить свое виртуальное творение объективно существующему миру, начинает постигать неизбежное наказание, невозможность развеять им же наведенные чары, принявшие облик всеми обожаемой Симоны, и начинающие губить его самого.

Кодом фаустианской темы становится и меланхоличность героя Аль Пачино, вызванная ощущением одиночества и тотального непонимания как человека и художника. По словам швейцарского исследователя Ж. Старобинского, «Ад покоряет нас <...> через меланхолическое уныние ... Это ясно показывает легенда о Фаусте. <...> царство меланхолии – это царство гения в обоих смыслах слова, понимаемого и как творческая сила, и как одержание дьяволом» [7, 591]. Именно меланхолическая печаль, составляющая своеобразие режиссерского взгляда героя, побуждает его бросить фаустовский вызов миру, заставив полюбить презентацию своей анимы. Но именно этот путь и ведет к утрате цельности своей личности, усталости от бесконечной подмены, оборачивающейся еще большей горечью, поверженностью и одиночеством.

Незаметно для самого Виктора Тарански Симона начинает роковым образом поглощать его, мешать его карьере и даже личной жизни. Героя вновь перестают замечать, его игнорируют, о нем забывают и он превращается из создателя в слугу столь вождельного и идеального образа, явно порабошающего своего создателя. Характерна мысль А. Степановой, что в «образе Фауста-демиурга в литературе XX в. Мефистофель выступает как его alter ego, концентрируя синтез божественного и демонического в демиургическом начале» [8, 144–145]. В фильме Эндрю Никкола мефистофельские черты начинает обретать призрак Елены Прекрасной, воплощенной в Симоне. Следствием этого становится решение Виктора Тарански погубить свое творение, именно силой

его же таланта ставшего кумиром. Лишить Симону – вернее фантом-симулякр, той любви, которой она была окружена. Кафкианская атмосфера задает дальнейшее развитие сюжета фильма, внося переключки с романами «Процесс» и «Замок». Виктора Тарански должны судить за то, что он якобы убил Симону, никогда в реальности и несуществовавшую. После признания героя в его мистификации, он объявлен безумным. Никто не хочет смириться, что Симоны никогда и не было.

Доминирование в современном киноуниверсуме фантазмной женской сущности не приводит героя Аль Пачино к реальному безумию, но абсолютно безумным и утратившим границы реальности оказывается влюбленный в Симону мир. Наказанием герою становится его нивелирование как творческой личности и самодостаточного человека на фоне им же созданных чар виртуальной актрисы.

Неожиданна почти новеллическая развязка фильма, своего рода хеппи энд. Симона оживает, восстановленная стараниями семьи Виктора Тарански, под всеобщее ликование воссоединяется со своим создателем в телеэфире.

В ходе исследования выявление симулякрной и интертекстуальной природы героини позволяет осмыслить факт мифологизации мироощущения кризисной эпохи. Анекдотичность сюжета фильма о влюбленности бесчисленных зрителей в несуществующую актрису по ходу развития явно переходит в модус притчи, не лишённой не только игрового начала, но и трагического пафоса.

Подводя итоги, следует отметить, что именно отсутствие у Симоны чего-то живого позволяет ей становиться не просто анимой, что объединяет ее с Еленой Прекрасной, но и приравнивает к наваждению, порожденному гением Виктора Тарански. Притча о дегуманизации современного социального и культурного пространства, свидетельствует, что людские фантазии и желания могут быть безгранично воплощены только в пустую оболочку. Люди хотят быть обманутыми и держатся за этот обман. Отсутствие человеческих свойств у Симоны и делает ее столь привлекательной.

Список использованной литературы

1. Бежанов С. Г. Виртуальный мир кинематографа (эстетический аспект) / С. Г. Бежанов // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. – Вып. 1. – М.: ИФ РАН, 2005. – С. 147–162.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции; [пер. с фр. А. Качалова] / Ж. Бодрийяр. – М.: ПО-СТУМ, 2015. – 240 с.
3. Бычков В. В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства / В. В. Бычков, Вяч. Иванов, Н. Б. Маньковская. – М.: Прогресс-Традиция, 2012. – 840 с.
4. Бычков В. В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. – Вып. 2. – М.: ИФ РАН, 2006. – С. 32–60.
5. Перельштейн Р. Конфликт «внутреннего» и «внешнего» человека в киноискусстве / Р. Перельштейн. – М.: Центр гуманитарных инициатив, 2012. – 253 с.
6. Пересецький Р. Від сінєфілії до метакіно: з історії самокінорефлексій / Р. Пересецький //

- El toros : как возможна философия кино? [Исследования. Интервью. Эссе. Переводы. Кинотексты] ; [под ред. Д. Петренко и Л. Стародубцевой]. – Харьков : El Toros Cinema Club Foundation, 2009. – С. 102–115.
7. Старобинский Ж. Чернила меланхолии ; [пер. с франц., Общ. ред. и предисл. С. Зенкина] / Ж. Старобинский. – М. : НЛО, 2016. – 616 с.
 8. Степанова А. А. «Закат Европы» Освальда Шпенглера и литературный процесс 1920- 1930- х гг. : поэтология фаустовской культуры / А. А. Степанова. – СПб. : Алетейя, 2015. – 496 с.
 9. Хренов Н. А. Кино : реабилитация архетипической реальности / Н. А. Хренов. – М. : Аграф, 2006. – 704 с.
 10. Хренов Н. А. Культура в эпоху социального хаоса / Н. А. Хренов. – М. : Едиториал УРСС, 2002. – 448 с.
 11. Якушева Г. В. Фауст в искушениях XX века: Гётевский образ в русской и зарубежной литературе / Г. В. Якушева. – М. : Наука, 2005. – 258 с.
 12. Ямпольский М. Память Тиресия: Интертекстуальность и кинематограф / М. Ямпольский. – М. : Культура, 1993. – 464 с.

Фокіна Світлана

Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова
кафедра світової літератури

**ДО ПИТАННЯ ПРО АРХЕТИПІЧНІ ПРОТОТИПИ ГЕРОЇВ
ФІЛЬМУ ЕНДРЮ НИККОЛА «S1M0NE»**

У цій статті зроблено спробу розкрити інтертекстуальний потенціал і відповідні ігрові стратегії, що формують своєрідність фільму «S1m0ne». Відповідно до заявленої концепції в ході аналізу були визначені ряд ключових позицій. Виявлені в тканині кінотексту різні інтертекстуальні відсилання. Осмислені чинники віртуальної реальності і симулякрності в природі Симони. Проаналізовані прояви трикстерського і фаустианського почав в героєві фільму - Вікторі Тарански.

***Ключові слова:** інтертекстуальність, симулякр, віртуальність, трикстер, фаустианський дух, Симона.*

Fokina Svetlana

Odessa I. I. Mechnikov National University,
department of World Literature

**TO A QUESTION OF ARCHETYPIC PROTOTYPES OF HEROES
OF THE MOVIE “S1M0NE” OF ANDREW NICCOL**

In this article is made an attempt to realize intertextual potential and the corresponding game strategy forming a literature centrality originality of the movie “S1m0ne”

of Andrew Niccol. According to the declared concept has been defined during the analysis a number of key positions. In the film are revealed various intertextual sendings. Have been comprehended a simulacrum in Simone's nature and factors of virtual reality. Manifestations of tricksters and faustian spirit are analysed in the hero of the movie – Victor Taransky.

Addressing interpretation of the movie “SImOne” (2002) of Andrew Niccol, it should be noted that the intertextuality setting a literature centrality to a movie plot, expands a genre framework and fills the film text with various meanings. Dialogue of cinema with ample opportunities of computer space promotes remoteness from realness, at the same time factual reflects present reception, her mythologization and an originality of existence in this framework of culture.

The special role of Victor Taransky as intermediary highlights the tricksters beginning in the hero. In the western culture on an equal basis with trickster there is Faust, at the same time similar and other than him, who symbolizes special type of spirit of the person and culture. During the research identification of the simulacrum and intertextual nature of the heroine allows to digest the fact of a mythologization of attitude of epochal crisis. It is obvious anecdotally of a plot of the movie about love of the uncountable audience for the nonexistent actress that on process passes into a mode of a parable.

Key words: *epochal crisis, intertextuality, simulacrum, virtuality, trickster, faustian spirit, Simone.*

References

1. Bezhanov, S. G. (2005), “Virtual movieland (esthetic aspect)”, *Jestetika: Vchera. Segodnja. Vsegda*, vol. 1, pp. 147–162.
2. Bodrijjar, Zh. (2015), *Simuljaky i simuljaccii [Simulacra and simulations]*, POSTUM, Moscow, Russia.
3. Bychkov, V. V. and Ivanov, Vjach. and Man'kovskaja, N. B. (2012), *Triialog. Zhivaja jestetika i sovremennaja filosofija iskusstva [Triialogue. Live esthetics and modern philosophy of art]*, Progress-Tradicija, Moscow, Russia.
4. Bychkov, V. V. and Man'kovskaja, N. B. (2006), “Virtual reality as phenomenon of the modern art”, *Jestetika: Vchera. Segodnja. Vsegda*, vol. 2, pp. 32–60.
5. Perel'shtejn, R. (2012), *Konflikt «vnutrennego» i «vneshnego» cheloveka v kinoiskusstve [Conflict of the "internal" and "external" person in motion picture art]*, Centr gumanitarnyh iniciativ, Moscow, Russia.
6. Peresec'kij, R. (2009), “From a sinefilija to metacinema: from history of self-film reflections”, *El topos: kak vozmozhna filosofija kino?*, El Topos Cinema Club Foundation, Kharkiv, Ukraine, pp. 102–115.
7. Starobinskij, Zh. (2016), *Chernila melanhonii [Melancholy ink]*, NLO, Moscow, Russia.
8. Stepanova, A. A. (2015), «Zakat Evropy» Osva'da Shpenglera i literaturnyj process 1920-1930-h gg. : pojetologija faustovskoj kul'tury [“Decline of Europe” of Oswald Spengler and literary process of the 1920-1930th: poetologiya of Faustian culture], Aletejja, St. Petersburg, Russia.
9. Hrenov, N. A. (2006), *Kino : reabilitacija arhetipicheskoj real'nosti [Cinema : rehabilitation of archetypic reality]*, Agraf, Moscow, Russia.
10. Hrenov, N. A. (2002), *Kul'tura v jepohu social'nogo haosa [Culture during an era of social chaos]*, Editorial URSS, Moscow, Russia.

11. Jakusheva, G. V. (2005), Faust v iskushenijah XX veka : Gjotevskij obraz v ruskoj i zarubezhnoj literature [Faust in temptations of the 20th century: A Goethe image in the Russian and foreign literature], Nauka, Moscow, Russia.
12. Jampol'skij, M. (1993), Pamjat' Tiresija: Intertekstual'nost' i kinematograf [Faust in temptations of the 20th century: A Goethe image in the Russian and foreign literature], Kul'tura, Moscow, Russia.

Статтю подано до редколегії 26 серпня 2018 р