

**Назаров М. А., Прокофьева В. Ю.**  
**M. A. Nazarov, V. Yu. Prokofeva**

## **ЭСКАПИЗМ КАК ОБЪЕКТ КИНЕМАТОГРАФА: ПОПЫТКА ТИПОЛОГИИ**

### **ESCAPISM AS A CINEMA OBJECT: AN ATTEMPT OF TYPOLOGY**

**Назаров Михаил Антонович** – аспирант направления «Экономика» Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова (Ленина) (Россия, Санкт-Петербург). E-mail: nma\_99@mail.ru.

**Michael A. Nazarov** – Postgraduate Student Major in Economics, V. I. Ulyanov (Lenin) St. Petersburg State Electrotechnical University (Russia, St. Petersburg). E-mail: nma\_99@mail.ru.

**Прокофьева Виктория Юрьевна** – доктор филологических наук, профессор кафедры медиакоммуникационных технологий Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения (Россия, Санкт-Петербург). E-mail: vicproc1999@gmail.com.

**Viktoriya Yu. Prokofeva** – Grand Ph. D. in Philological Science, Full Professor, St. Petersburg State Institute of Film and Television (Russia, St. Petersburg). E-mail: vicproc1999@gmail.com.

**Аннотация.** В статье ставится проблема представления эскапистских моделей средствами кинематографа. Универсальный культурный феномен – эскапизм – отражается в кино в качестве моделей, типология которых предлагается в данной статье. Шесть моделей представляют следующие типы киноэскапизма: позитивный (байопики о деятелях искусства); негативный (фильмы о зависимостях, связанных с употреблением веществ); эскапизм исторический, отражающий формы побега от действительности в тот или иной культурный период; эскапизм, связанный с игровой интерактивностью (фильмы об играх, в том числе и компьютерных, и их воздействии на личность), эскапизм киноселенных, основанных на фэнтезийных мирах, формирующий свои фэндомы; киномодель, демонстрирующая временность эскапистских побегов и призывающая вернуться к действительности и оценить жизнь.

**Summary.** The article raises the problem of representing escapist models by means of cinematography. A universal cultural phenomenon – escapism – is reflected in cinema as models, the typology of which is proposed in this article. Six models represent the following types of film escapism: positive (biopics about artists); negative (films about addictions associated with the use of substances); historical escapism, reflecting forms of escape from reality in a particular cultural period; escapism associated with game interactivity (films about games, including computer games, and their impact on a person), escapism of movie universes based on fantasy worlds that form their own fandoms; a film model who demonstrates the temporality of escapist escapes and calls to return to reality and appreciate life.

**Ключевые слова:** эскапизм, кинематограф, игровое кино, моделирование, типология.

**Key words:** escapism, cinematography, feature films, modeling, typology.

УДК 008:316.33/.35

На протяжении развития человечество сталкивается со множеством кризисов и испытаний, которые формируют и определяют его бытие: природные катаклизмы, экономическая нестабильность, войны, эпидемии, социальное неравенство, голод и т. п. Экзистенциальный кризис выбивает человека из равновесия и привычной ему среды, побуждая его искать новые способы обретения баланса в установившихся реалиях и адаптации к ним с целью избавления от раздражителя, исходящего из окружающей среды. Наиболее доступным решением этой проблемы становится такой универсальный культурный феномен, как эскапизм – побег от действительности в иную реальность.

Термин «эскапизм», возникший в психологии, вошёл в другие гуманитарные науки, означая частичный или полноценный уход человека от реальности в изменённую и/или дополненную

реальность, где проблемы исчезнут хотя бы на время. Зачастую такое поведение индивида обусловлено желанием нейтрализовать раздражитель окружающей среды. В наши дни наблюдается рост тенденции подобного бегства в иные миры, что обусловлено рядом факторов:

- полярностью безграничной свободы в определении собственного жизненного пути и социальных рамок, культивирующих определённые поведенческие нормы;
- медиатизацией общества, под которой понимается распространение зон применения виртуальной реальности и её роли в жизни современного человека;
- рутинизацией социальной жизни с монотонным ежедневным выполнением однотипного алгоритма действий;
- процессом внедрения артефактов инореальности (фантазий, сказок, элементов кино-, телефильмов, компьютерных игр) в реальность.

Исследование эскапистских проявлений в жизни социума сейчас крайне востребовано, о чём свидетельствует растущее число научных публикаций. Только научная электронная библиотека «КиберЛенинка» за три последних года предлагает около тысячи статей об эскапизме, определяющих его как одну из актуальных проблем, вытекающую из существенной трансформации принятых социокультурных моделей на фоне глобализации, цифровизации и информатизации при параллельном процессе рутинизации жизни.

Исследователи ищут различные подходы к этому феномену, предлагают его классификации и типологии [3], определяют его функции и границы [2], связывая его по большей части со сферой культуры, анализируют его проявления в отдельных видах культурной экзистенции [4; 5]. Что касается типологизации, то эскапизм разделяют либо по двум основаниям, в соответствии с оценкой результатов для человека или внешним/внутренним мирами, на «положительный» и «отрицательный» [3], «мягкий» и «жесткий» [9], инструментальный и экзистенциальный [4], либо по трём, в соответствии с механизмами, на физический (воздействие на сознание с помощью веществ), эстетический (воздействие на чувства искусством) и психофизический (воздействие и на сознание, и на чувства в процессе интерактивных игр, в том числе компьютерных) [6]. Говоря о необходимости новых подходов к изучению этого феномена, исследователи предлагают относиться к нему не как к бегству от мира, а как к «способу переосмысления картины мира» и «осознанной деятельности, направленной на создание новой субъективной реальности» [1, 73].

В то время как учёные изучают эскапизм теоретически, кинематограф использует его как средство для построения сюжетов и характеров, предлагая зрителю художественное воплощение проблемы, с которой сталкивался каждый, на экране. Кинематограф, сам по себе являющийся «эстетическим эскапизмом» [6], обращается к этому феномену, моделируя на экране ту или иную форму побега от реальности или переосмысления своих ситуаций. И в соответствии с «основным законом зрительского восприятия кинематографа – механизмом партиципации» [6, 15], т. е. соучастия и сопричастности зрителя происходящему на экране, возникает возможность примерить кино модели на собственную жизнь и переосмыслить её восприятие, если в этом есть необходимость.

Тема «Эскапизм и кинематограф» только начинает формироваться в науке, отдельные наблюдения встраивают киноэскапизм в пространство массовой культуры [10] или выявляют его стилиобразующие черты [7]. Попробуем типологизировать предлагаемые игровым кино эскапистские ситуации, расширив существующие варианты этого феномена.

**1. Эскапизм созидательный.** Это, как правило, байопики, посвящённые реальным творческим людям, показывающие эскапизм как способ реализации личностного, профессионального, творческого и/или любого другого потенциала. Множество экранных произведений, где затрагивается тема созидательного эскапизма, носит жизнеутверждающий характер, т. к. это продуктивный процесс побега в инореальность с целью воплощения собственного творческого потенциала, будь то создание предметов искусства или технологий, обеспечивающих более комфортную жизнь человеку. Созидательный эскапизм позволяет главному герою фильма остаться в истории культуры, спорта, науки, страны и/или мира благодаря результатам собственных усилий в рамках интересующей его области. Фильмы такого типа мотивируют на рефлексию окружающей среды, стимулируют расти и совершенствоваться – это главный посыл такого кино.

В биографической мелодраме «Двадцать шесть дней из жизни Достоевского» (реж. А. Зархи, 1980) сюжет основан на уходе русского классика от внешнего мира в творческий процесс – создание романа «Игрок». Во время работы над текстом происходит вмешательство реальности в его инореальность: ему в помощь присылают юную стенографистку А. Сниткину, которую Достоевский также погружает в созданный им мир азартной игры. В фильме «Легенда № 17» (реж. Н. Лебедев, 2013) показано увлечение хоккеем, перерастающее в страсть, такой побег в определённый вид деятельности, захватывающий В. Харламова до конца, рождает спортивную легенду страны. «Пианист» (реж. Р. Полански, 2002) – военная драма о созидательном побеге польского пианиста Владислава Шпильмана от гнетущего быта оккупированной Польши в мир классической музыки.

Эта модель «положительного» эскапизма показывает многообразие способов нахождения себя в творчестве, профессии, искусстве.

**2. Эскапизм негативный.** Это фильмы, в которых показан «отрицательный» эскапизм, подразумевающий уход в инореальность за счёт саморазрушения и нанесения себе физического и психического ущерба. Орудием для самоуничтожения оказываются вещества, результатом такого побега становится диагноз: алкоголизм, наркомания, психические отклонения. Число таких картин велико и постоянно множится, жанровое многообразие позволяет моделировать деструктивность человеческого бытия и в драме, и в комедии, гибридизация жанров выводит на первый план трагедию маленького человека, драму его семьи, абсурд или иронию.

В «Реквиеме по мечте» (реж. Д. Аронофски, 2000) перед зрителем разыгрывается драма о человеческой зависимости от психотропных веществ, которая разрушает жизнь героев как в реальном, так и инореальном мире; в комедии «Ещё по одной» (реж. Т. Винтерберг, 2020) герои пытаются преодолеть внутренний кризис за счёт искажения реальности при помощи алкоголя; только что вышедший сериал «Король и шут» (реж. Р. Мосафир, 2023) рассказал о побеге фронтмена одноимённой группы Михаила Горшенёва в самосочинённый мир фантазий, где он «страдающий герой», но развитию сказки препятствует наркозависимость.

**3. Эскапизм «исторический».** Это либо фильмы исторического жанра, либо о временных перемещениях и «попаданцах». Ретроспективная реальность может как не иметь ничего общего с исторической действительностью, так и опираться на неё. Здесь важно моделирование эпохи, зритель в этом случае не примеривает на себя показываемый способ эскапизма, а переносится в прошлое и проживает его, отвечая себе на вопрос: «А как оно было раньше?»

В киномюзикле «Стиляги» (реж. В. Тодоровский, 2008) показан мир субкультуры стиляг – молодёжи Москвы 1950-х, которая своим внешним видом бросает вызов устоявшейся в коммунистической столице действительности, пытаясь внести элементы культуры американской жизни. Битва двух миров, место которых – умы и сердца молодёжи.

Криминальная драма «Бык» (реж. Б. Акопов, 2019) воссоздаёт атмосферу провинциального подмосковного города 1990-х. Сюжет фильма основан на истории главаря бандитской группировки Антона Быкова по прозвищу Бык, эдакого Данилы Багрова из «Брата», только отсидевшего и поумневшего: он не отказывается от криминала, а становится более осторожным и организованным. По окружению Быка складывается ощущение, что все люди вокруг мечтают о лучшей жизни: парни занимаются в спортивных секциях, где формируются ОПГ, кто-то пытается учиться, чтобы стать «нормальным человеком», а девушки мечтают выйти замуж за иностранца и улететь за границу – к «нормальной жизни». Что же служит героям местом отдыха от анархичной реальности? Они убегают в тусовки: в фильме показаны две крупные субкультуры – панки и рейверы. Именно на их концертах молодые люди отключаются от реальности: уходят «в отрыв», вступая в половые связи или проваливаясь в наркотический транс. Так мы понимаем, как выглядел эскапизм молодых провинциалов в «лихие» 1990-е. Да, этот ирреальный мир грязный, грубый и опасный, однако он вполне соответствует духу времени и представлениям о свободе, возникшим после развала СССР.

Сюжет романтической комедии «Кейт и Лео» (реж. Д. Мэнголд, 2000) основан на временной бреше, позволяющей герцогу XIX века прорваться из его реальности в нашу современность и встретить свою любовь в образе бизнес-леди. Зрителю предлагается прочувствовать пребывание в

двух устоявшихся реальностях и, что называется, попробовать на вкус возникающие в их столкновении конфликты – от повседневных до общечеловеческих. Герцог из прошлого неуютно чувствует себя в нашем времени и возвращается в своё, по законам жанра любящие должны соединиться, так что Кейт прыгает за ним и занимает место его невесты на свадьбе. На этом месте киноповествование завершается, а зрителю остаётся задуматься, счастливым ли оказался побег девушки в прошлое и не лучше ли искать счастье в своём времени.

**4. Эскапизм, связанный с виртуализацией жизни.** Режиссёры фильмов этого типа эскапизма рефлексируют на тему возрастающей роли виртуальной реальности в жизни человека. В фильмах о побеге из «аналоговой» реальности в игровую (не только компьютерную) происходит частичное или полное погружение героев в мир игры, которое далеко не всегда приносит положительные эмоции. Эскапистское поведение игрока минимизирует реальные социальные контакты, но увеличивает игровые, «давая возможность изменить свое “Я” в сторону желаемого» [5, 78]. И при всех хэппи-эндах подобных фильмов остаётся ощущение деструктивности такого ухода от реальности.

Как правило, большинство фильмов всё-таки о цифровом мире, из сюжетов о нецифровых играх можно вспомнить «Джуманджи» (реж. Д. Джонстон, 1995) – о настольной игре, наделённой магическими свойствами, которая объединяет сразу несколько поколений. Ей удалось сделать это благодаря случайности: несколько людей разных поколений бросили игральный кубик по одному разу, не доведя игру до логического конца, что привело к смещению хронотопов, и персонажи оказываются пленниками этой новой реальности, освободиться от которой они смогут только пройдя игру до конца.

Фильмы о цифровом эскапизме, как правило, носят антиутопический характер даже на заре тотальной цифровизации. Так, в фантастическом киберпанке «Матрица» (реж. Л. и Э. Вачовски, 1999) показано замещение в будущем реальности ирреальностью, созданной искусственным интеллектом с целью подчинения и установления контроля над человеческой популяцией, которая используется как энергия. Происходящее по законам жанра столкновение реального и ирреального завершается победой человека и обретением свободы от «цифры».

Современные сюжеты обращаются к проблеме игромании и тотальной зависимости от электронной среды, в этом смысле эта модель эскапизма близка к негативной его демонстрации, а компьютерный мир становится ещё одной деструктивной формой зависимости. Выбор в качестве персонажа в фильме «Главный герой» (реж. Ш. Леви, 2021) неигровой модели многопользовательской компьютерной онлайн-игры (NPC) с ограниченным списком действий и фраз по имени Парень показателен. Будучи практически никем в социальном статусе его цифрового мира, он неожиданно выходит за рамки отведённого ему цикла, обретает способность мыслить и даже влюбляется в аватара реального игрока. Какую социальную проблему раскрывает эскапизм в данной ленте? Самая очевидная – это игромания, охватившая людей с приходом интернета в каждый дом. Желание каждого стать героем теперь может воплотиться в аватаре – и ты уже супергерой, способный в буквальном смысле на всё. Например, прыгнуть с самолёта в костюме-крыле, приземлиться в дорогую иномарку с сексуальной незнакомкой и уехать в закат, бросив искрометную реплику. Этому мог бы позавидовать даже Джеймс Бонд. Однако это всё цифровая реальность с искусственно созданным образом, кто же стоит за ним? Вот уборщица случайно задевает пылесосом провод – и вместо крутого парня зритель видит хилого сколиозного юношу, вещающего на стриме от лица своего игрового персонажа – полной ему противоположности. Игровой мир для многих персонажей фильма служит способом убежать от реальности не просто в придуманный, а воплощённый с помощью виртуальных очков мир. И программист Уолтер Маккиз «убегает» в игровую реальность, наделяя NPC-персонажа собственными мыслями и чувствами, потому что ему сложно выразить их в реальности. В этом и кроется ответ на вопрос, как NPC-Парень смог обрести способность мыслить и чувствовать. А что с этим делать дальше – вопрос, который должен остаться у зрителя после таких фильмов.

В отличие от негативной модели эскапизма, показывающей деструктивность побега от реальности с помощью веществ, эта модель заставляет задуматься, что же происходит в области ис-

кусственного интеллекта, и найти путь, который бы породил позитивность такого переосмысления картины мира.

**5. Киновселенные как эскапизм.** Исследователи заметили, что люди осуществляют «эскапистскую деятельность не потому, что поставили своей целью уход от реальности в противовес мажоритарной культуре, они видели в этом единственный способ разрешить возникшие морально-ценностные дилеммы» [8, 58], в этом объяснение востребованности фэнтезийных произведений искусства, будь то литература или кино. В этом погружении в долгую придуманную историю со своим социумом человек может обрести утраченные ценности и идеологические основания. Предлагаемые западным кинематографом киновселенные (в первую очередь MARVEL и DC, а также продолжающиеся фильмы о Гарри Поттере, хоббитах, сериалы «Звёздные войны», «Звездный путь», «Игра престолов», аниме и т. п.) дают возможность зрителю «сбежать» в эти миры, построенные по реалистичным законам и населённые, даже если они фантастические, очень реалистичными персонажами. Рождаются фэндомы, объединяющие фанатов вселенных, эскапистская деятельность которых поддерживает её жизнь в социуме.

**6. Эскапизм, возвращающий к реальности.** Эта модель экранного эскапизма призвана воздействовать на зрителя с помощью прогностических сюжетов, показывающих ненужность подобных побегов от проблем, а необходимость как раз остановиться и разобраться в них.

Советский фильм «Прости» (реж. Э. Ясан, 1986) наглядно показывает, как уход от реальности помогает понять её значимость. Героиня, заподозрив мужа в измене, в буквальном смысле сбегает из дома, пытаясь найти прибежище в идеалах прошлого или случайной связи, в результате получает негативный опыт и возвращается в свою жизнь, начиная её ценить.

В современном фильме «Про любовь. Только для взрослых» (реж. А. Меликян, Р. Гигинишвили, П. Руминов, Н. Меркулова, Н. Сайфуллаева, А. Чупов, Е. Шелякин, 2017) рассказывается несколько историй про уход людей в иную реальность, из-за которого возникает дисбаланс в их настоящей жизни. Так, сотрудница МВД не позволяет себе проявлять симпатию по отношению к мужчинам, запрещая встречные действия с их стороны. Это гендерное дистанцирование обусловлено собственным восприятием фигур матери и родни, которые в когнитивной проекции героини запрещают ей иметь любой контакт с противоположным полом. Преодолевая свой внутренний конфликт, ей удаётся сбежать из этого навязанного подсознанием мира и вернуться к полноценной жизни. Остальные истории также убеждают зрителя, что побег в собственные иллюзии только уводит от полноты реальной жизни, надо разобраться в своих мирах, чтобы вернуться в основной, единственно важный.

Итак, кинематограф, будучи сам одним из инструментов эстетического эскапизма, формирует модели эскапистского поведения, предлагая зрителю варианты ухода от реальности. Экранные произведения выступают в качестве «ревью» на социальные проблемы, с которыми сталкивается современный человек. Каждый вариант наполнен своим дидактическим содержанием и посылом, который зритель считывает, примеряя предложенные ситуации на себя. Мы обозначили шесть моделей, не претендуя на исчерпывающую типологизацию, ведь это, по сути, только постановка темы. Представив ракурс проблемы эскапизма в кинематографе с точки зрения моделирования его способов на экране, мы обозначили ещё одну грань феномена эскапизма как константы культуры. Развитие этой темы позволит теснее связать киноискусство с науками о человеке и раскрыть социально-психологический потенциал игровых фильмов в контексте происходящих в социуме трансформаций.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Башарова, Е. А. Эскапизм: новые подходы к исследованию / Е. А. Башарова // Вестник Ивановского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – № 2. – С. 71-76.
2. Белов, В. И. Эскапизм: причины, функции и границы / В. И. Белов // Инновационная наука. – 2017. – № 3-1. – С. 270-275.
3. Беловол, Е. В. Эскапизм «хороший» и эскапизм «плохой»: эмпирическая верификация модели / Е. В. Беловол, А. А. Кардапольцева // Прикладная юридическая психология. – 2018. – № 4 (45). – С. 38-48.

4. Литинская, Д. Г. Типы современного эскапизма и феномен экзистенциального эскапизма / Д. Г. Литинская // Вестник Ярославского педагогического университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2012. – Т. 1. – № 1. – С. 308-311.
5. Олькина, О. И. Эмпирические исследования эскапизма в ролевых играх онлайн и живого действия / О. И. Олькина // Новое слово в науке и практике: гипотезы и апробация результатов исследований. – 2015. – № 16. – С. 77-88.
6. Мантов, Р. Е. Виды эскапизма и современное искусство (на материале кинематографа): автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.04 / Мантов Роман Евгеньевич; МГУ им. М.В. Ломоносова. – М., 2002. – 19 с.
7. Сергеева, А. Эскапизм как стилиобразующий компонент кинематографа *Cinéma du look* / А. Сергеева // HSE UNEIVERSITY. – URL: <https://hsedesign.com/project/79d0b3198b8b4fdb0c4afa57f93b2dc> (дата обращения: 02.08.2023). – Текст: электронный.
8. Эскапизм как предмет исследования в современной научной психологии / О. И. Теславская [и др.] // Психологический журнал. – 2017. – Т. 38. – № 6. – С. 52-64.
9. Труфанова, Е. О. Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий / Е. О. Труфанова // Философия и культура. – 2012. – № 3. – С. 96-107.
10. Шапинская, Е. Н. Эскапизм в пространстве массовой культуры / Е. Н. Шапинская // Ярославский педагогический вестник. – 2019. – № 1. – С. 180-185.