

Авдошин Георгий Валерьевич

КИНО КАК МОДЕЛЬ ПРЕОБРАЖЕНИЯ

В условиях научно-технической цивилизации кино может быть понято как пространство для реализации мифа. В этом статусе оно открывает такой режим человеческой жизни как преобразование. Преобразование - возвращение вещей к своим первообразам. А миф - это рассказ-показ о подобном возвращении. В разные эпохи миф находит соответствующие им способы выражения, осуществления самого себя, к которым можно отнести, например, ритуальную храмовую службу, театр. Начиная с XX века, таким способом становится кино.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2015/2-2/1.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 2 (52): в 2-х ч. Ч. II. С. 13-17. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2015/2-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

УДК 111/124.4

Философские науки

В условиях научно-технической цивилизации кино может быть понято как пространство для реализации мифа. В этом статусе оно открывает такой режим человеческой жизни как преобразование. Преобразование – возвращение вещей к своим первообразам. А миф – это рассказ-показ о подобном возвращении. В разные эпохи миф находит соответствующие им способы выражения, осуществления самого себя, к которым можно отнести, например, ритуальную храмовую службу, театр. Начиная с XX века, таким способом становится кино.

Ключевые слова и фразы: кино; миф; преобразование; чудо; эйдос; образ Храма; симулякр.

Авдошин Георгий Валерьевич, к. филос. н.

Казанский государственный энергетический университет

avdoshinn@rambler.ru

КИНО КАК МОДЕЛЬ ПРЕОБРАЖЕНИЯ[©]

Одним из главных направлений развития современной культуры является производство визуальных образов. Жажда визуального переплавляет мир в образ и начинает воспринимать его в картинно-экранном измерении. «Поворотный» XX век в 1990-е гг. предложил в лице философа Готфрида Бёма модель иконического поворота (iconic turn). Чуть ранее искусствовед У. Т. Митчелл начал говорить о «картинном» повороте (pictorial turn) [11, S. 320]. Собственно, на протяжении всего XX века, начиная, вероятно, с Беньямина, велась работа по осмыслению образа, его статуса и разновидностей. Одной из узловых проблем, которая возникла перед исследователями, стала проблема отношения образа к первообразу, копии к оригиналу. Отсюда актуализировались старейшие философские проблемы – проблемы, поставленные Платоном и Аристотелем об отношении идей и вещей, которые красной нитью проходят через всю историю философии. Одним из частных проявлений данной проблематики, касающейся непосредственно статуса образа, можно считать иконоборческие споры в Византии в VIII-IX вв. «Иконопочитание» и «иконоборчество» как методологические понятия можно применить и к анализу современной эпохи. Развитие технологий производства образов привело к тому, что сами образы стали утрачивать свое главное предназначение – быть проводниками к первообразу. Образ без первообраза, образ без оригинала – это симулякр. Такие философы, как, например, Жан-Люк Марьон считают главным производителем симулякров телевидение [6]. В чем опасность симулякра? В том, что он никуда *не ведет* человека. А если человек никуда не идет, если он стоит на месте, то это значит, что здесь возникает тот тип движения, который можно назвать рассеянием, результатом чего будет тепловая смерть. Поэтому противостояние симулякрам в контексте современной культуры можно назвать иконоборчеством. Что же тогда будет иконопочитанием? А им будет, собственно, почитание того, что стоит за иконой-образом. Если брать иконопочитание в христианском смысле, то почитаются те, кто на них изображен: Христос, Богородица, святые. А если распространить это понятие на современное производство образов-картинок, что тогда почитается на них? Вероятно, снова же то, что на них изображено: люди, природа, здания. Но можно ли в этом случае говорить о почитании? Да, можно, если, например, люди на картинках – твои кумиры. Но тогда здесь снова возникает ветхозаветный иконоборческий запрет: не створи кумира.

Здесь нет, собственно, никакой проблемы для традиционного религиозного общества, каким была Византия (споры византийских иконоборцев и иконопочитателей были принципиально о другом, поскольку главный вопрос у них стоял о возможности/правомерности или невозможности/неправомерности изображать воплотившегося Бога). Для современного же светского общества здесь возникает проблема: проблема замкнутости человека на самом себе, визуальным аспектом которой выступает симулятивный образ. С нашей точки зрения, ее можно решить с помощью кинематографа, который актуализирует в искусстве такой режим человеческого бытия, как преобразование. Рассмотреть, как это происходит, – цель настоящей статьи.

Кино (под кино мы будем иметь в виду прежде всего игровое кино) как искусство основывается на модели ритуала, то есть на модели повторяющегося действия. В условиях светской культуры эта модель наполняется иным содержанием, по сравнению с традиционным обществом. Современное общество во главу угла ставит человека. Традиционное – Бога (богов), а что касается человека, то его жизнь имеет смысл только в стремлении к Нему. Ритуал предполагает установление отношения с Богом. Собственно, это отношение устанавливается через жертвоприношение, которое есть своего рода материя общения человека с Богом. Организация ритуальных действий предполагает наличие особого сакрального пространства – храма. Храм можно понимать двояко: как особый тип сознания человека, где рождается образ Храма, *Imago Templi* [9]; как место (здание, территория), предназначенное для ритуала. Соответственно этому, храм предполагает внутреннюю и внешнюю стороны. В храме как месте и вокруг ритуала как действия возникает то, что мы называем сейчас искусством, которое имеет здесь, собственно, ритуальный характер. Его цель – поддерживать устремленность человека к Богу. Когда эта устремленность слабеет, сакральное храмовое искусство (музыка, скульптура, изображения) распадается на отдельные светские искусства.

Итак, изначально ритуал – постоянно возобновляемые действия (обязательно и внешние и внутренние) по поддержанию связи с Богом. Одним из средств этого поддержания служат священные изображения. Когда в ритуале начинает преобладать внешняя сторона, он вырождается постепенно в простое зрелище или театр. Театр отступает от божественного в сторону человеческого. От театра до кинотеатра – один шаг, главным образом, технического характера.

Когда слабеет устремленность человека к Богу, то есть когда в ритуале внешнее начинает превалировать над внутренним, в самом внешнем начинает происходить процесс разделения. Нас интересует визуальный аспект этого разделения, когда образы начинают отделяться от действия. Искусство переходит из сферы метафизики и онтологии (где оно было подчинено храмово-ритуальному сознанию) в сферу эстетики. Философский смысл этого разделения в том, что видимое отделяется от невидимого и начинает жить самостоятельной жизнью. Изобразительные (живопись) и зрелищные (театр) искусства выделяются в отдельную, не связанную с ритуалом сферу. В христианской западной цивилизации (а именно она нас интересует в первую очередь, так как кинематограф изобрели на Западе) примерно с XIV века зарождается светское изобразительное искусство. Главная особенность светского искусства состоит в том, что целью его является человек сам по себе. Апогея (или, напротив, низшей точки) своего развития реалистические живопись и театр достигают с возникновением фотографии и кинематографа, где реальность предстает в зеркальном образе.

Проблема здесь в том, что искусство, отделившееся от ритуала, и, в широком смысле, от Бога, *никуда не ведет*. Или, по иному – у него нет пути, хотя у него имеются движения. Оно может производить только симулякры. Это искусство живет в сфере эстетики, чувственности. Оно работает в режимах: «красиво», «на память», «гениально» и др. Оно, разумеется, «питается» из эйдетического мира, иначе оно не было бы искусством. Оно развивается, но это развитие в замкнутой системе «человек и его окружение», с чередой «измов», где заключительным «измом» будет зеркальный фотографизм. С него можно, как нам думается, начинать новый отсчет в искусстве, где важной ступенью становится кинематограф.

Сам по себе кинематограф – это запечатление движения камерой. В этом смысле он целиком принадлежит сфере видимого. Но при этом в нем содержится, как мы полагаем, потенциал для невидимого: ведь движение по природе своей двойственно и неоднородно, поскольку, как говорит Платон в «Тимее», разделяется на движущее и движимое [7, с. 462]. Поэтому, может быть, перенесение движения в особое пространство экрана создает новые условия для обнаружения невидимого?

Разберем данный момент подробнее. Кино, являясь светским продолжением храмового ритуала, само организовано как этот последний. Кинотеатр – это храмовое здание, действие на экране – это ритуал, зрители – верующие. Разумеется, нет главного – Бога. Но по форме все совпадает. Теперь остается лишь наполнить эту форму содержанием. Но она уже в некотором смысле наполнена, так как зрители *верят* в то, что происходит на экране – а иначе, почему они плачут, переживают, прекрасно понимая, что перед ними игра актеров, то есть все не настоящему. Что же тогда является настоящим в кино? Мы думаем, что им является миф, который реализует киноистория. А поскольку миф – это подлинная, настоящая, зачастую не всегда осознаваемая реальность, то все происходящее на экране есть реальность и, собственно, воспринимается и переживается как таковая.

Мы позволим себе дать такое определение мифа. Миф – это история, в которой рассказывается о преображении. История – это движение, преобразование – содержание или цель движения, или и то и другое вместе. Преобразование мы будем понимать в двух смыслах: во-первых, как переход к новым образам, к новым формам; во-вторых, как возвращение к первообразу. В первом случае преобразование – это метаморфозы, которые происходят с природой, предметами, богами, людьми. Это античное языческое понимание преобразования, где оно является одним из способов существования вещей. Второй смысл подразумевает монотеистический, прежде всего, христианский взгляд на преобразование, где предполагается восстановление человеком образа и подобия Божьего, которые были искажены и утрачены в результате грехопадения. Здесь преобразование касается главным образом человека. Если соединить данные смыслы, то можно сказать, что преобразование – это взаимодействие эйдетического и вещественного миров, целью которого является приближение или возвращение вещи к своему эйдосу. Здесь мы хотели бы обратиться к размышлениям А. Ф. Лосева о мифе, на которые мы опираемся в объединении двух планов преобразования. Одно из финальных определений мифа у Лосева таково: «*миф есть в словах данная чудесная личностная история*» [2, с. 195]. Что касается «данной в словах» – мы рассмотрим этот пассаж чуть ниже. Непосредственно к преобразению имеет отношение «чудесная личностная история». Личность предполагает прежде всего сознание и самосознание. История, как говорит Лосев, – это становящееся, развивающееся самосознание. А чудо – то, что делает возможным совмещение двух планов личности, которые Лосев называет «внешне-исторический» и «внутренне-замысленный». Или, если сказать более просто, вещественный и эйдетический планы. Лосев говорит, что почти всегда мы наблюдаем в жизни лишь частичное совпадение реально-вещественного образа вещи с ее первообразом. Поэтому «...нужно считать удивительным, странным, необычным, *чудесным*, когда оказывается, что личность в своем историческом развитии вдруг, хотя бы на минуту, выражает и выполняет свой первообраз целиком, достигает предела совпадения обоих планов, становится тем, что сразу оказывается и веществом, и идеальным первообразом. *Это и есть настоящее место для чуда*» [Там же, с. 167]. Лосев называет это совпадение вторым воплощением идеи (первое было тогда, когда вещь создавалась на основе первообраза).

Нам думается, что преобразование – это, собственно, и есть чудо. И кинематограф в настоящую эпоху является, на наш взгляд, наиболее подходящим пространством для *показа* преобразования-чуда, которое в идеале может привести, например, к преобразению зрителя. Кинематограф только тогда смог максимально полно

представить в рамках своих выразительных возможностей реализацию мифической модели преобразования-чуда, когда стал звуковым, когда появилась возможность представить «данную в словах» историю. Лосев считает, что миф по своей природе поэтичен, а не живописен. И без слова миф не смог бы прикоснуться к глубине человеческой личности [Там же, с. 151]. Хотя, например, современный исследователь кино Николай Хренов замечает, что «...миф связан не столько с рассказом, сколько с показом. В нем может отсутствовать развернутое во времени и имеющее начало и конец связное повествование. Поэтому в первоначальных формах миф не рассказывается, а показывается, воспроизводясь в формах ритуала» [8, с. 248]. Учитывая эти две точки зрения, можно предположить, что для мифа характерна единая, еще неразделенная форма рассказа-показа.

Итак, кино строится по принципу ритуального храмового действия. Игровое сюжетное кино имеет основой мифическую реальность. Последняя закладывает в него своего рода потенциал для преобразования. Одним из тех, кто его увидел, был Казимир Малевич (хотя если бы он снимал кино, оно было бы совсем не игровым).

Малевич намечает путь возврата к храмовому сознанию. Собственно, его философия супрематизма, в основе которой лежит идея беспредметности, является таким путем. «Черный квадрат» – это *Imago Templi*, это своего рода Кааба на плоскости. В трактате «Мир как беспредметность» Малевич объясняет свое произведение так, словно он действительно вдохновлен образом Храма: «Квадрат в белом обрамлении уже был первой формой беспредметного ощущения. Белые поля – это не поля, обрамляющие черный квадрат, но только ощущение пустыни, ощущение небытия, в котором вид квадратообразной формы является первым беспредметным элементом ощущения. Это не конец Искусства..., а начало действительной сущности» [5, с. 109]. Малевич акцентирует внимание на том, что супрематизм – это не рассмотрение, не осознание мира – это его ощущение. Художник-философ словно возвращает обособленные человеческие чувства к первоначальному единству, которое он связывает с ощущением. Но можно спросить, с ощущением чего? Вероятно, с ощущением беспредметности, то есть с ощущением *ничего*: это просто установление первичной связи с источником, который называется Малевичем «последним базисом» и который является не вещью, а силой, энергией. Именно из этого источника искусство получает свои формы. Малевич для иллюстрации своих идей обращается к образу храма: «Построенный храм не иначе построен, но только так; каждая в нем вещь не вещь, как она понимается в ощущении утилитарно-религиозном, но только композиция пластического ощущения, несмотря на то, что состоит из двух ощущений, Бога и Искусства, т.е. из приходящей идеи и постоянного ощущения неизменного. Таковой храм только <и> вечен по своей форме, потому что в нем существует композиция неизменного ощущения Искусства» [Там же, с. 119]. Супрематические композиции, начиная с «Квадрата», как будто заново творят мир, его основные элементы и отношения, очищая его от иллюзии, от «плоти» реальных вещей, которые не просто заслонили подлинный (беспредметный и невидимый) мир, но еще и умножились в зеркалах живописных картин и фотографий. Малевич настаивает на том, что для супрематизма предметы не имеют значения, потому что они активируют конкретные чувства. Но самое важное – это некое общее изначальное чувство-ощущение, которое не зависит от окружающего мира и не «реагирует» на внешние предметы. В нем открывается подлинный лик и смысл бытия, в нем происходит объединение с трансцендентным (беспредметным) началом.

С позиций супрематизма Малевич подходит к рассмотрению феномена кино. У него есть несколько статей 1920-х гг., где он дает художественную оценку накопленному опыту кино и предлагает пути развития (статьи написаны до возникновения звукового кино). Малевич полагает, что кино вышло из живописи, и кинокартины в плане композиции строятся по принципам художественной картины. Он выражает упрек, что оно не занимается разработкой собственной формы, а копирует живописные. Так, например, Эйзенштейна он считает передвижником. У Дзиги Вертова в «Человеке с киноаппаратом» он находит элементы кубофутуризма [3]. Главную задачу кино Малевич видит в выражении динамичности, причем не динамичности чего-то, например, города, завода, а динамичности самой по себе. «Чисто силовое, динамическое» – один из важнейших содержательных аспектов кино [Там же]. Мы думаем, что в данном контексте можно поставить знак равенства между понятиями динамичности, движения и ритуала.

В статье «Кино, граммофон, радио и художественная культура» Малевич обвиняет кинематограф в том, что он тащит на экране разное «бытовое» и «житейское барахло» [4, с. 318]. Художник делает прогноз, что такие великие технические изобретения «престарелой» науки, как кино и радио, соединившись, породят «архивеликое мертвое детище» – механическое кино, которое сможет удовлетворить будущие поколения. Но оно станет угрозой живой человеческой силе. О художественной ценности такого кино говорить нельзя. «Кино стоит сейчас на самом последнем месте по этой линии, за барахлом и поцелуями не видать художественной формы. А если его сравнить с произведениями живописных искусств, то оно не выдержит никакой критики. Это глухонемой ловец, вечно шатающийся по будуарам». Отсюда Малевич делает вывод: «Художественный вопрос никогда не может быть разрешен в кино предметно, потому что природа кино – движение, а предметы не есть элементы движения, благодаря чему установить композицию художественного порядка предметов нельзя» [Там же, с. 319]. Центральным вопросом статьи является вопрос: может ли быть реализован художественный фильм в кино? По мнению Малевича, до сих пор (до конца 1920-х гг.) он не был реализован в кино. Соответственно, не было и собственного метода, а только живописный и театрально-декоративный, хотя они не имеют отношения к кино. Сами фабульные кинопостановки не выражают художественного начала, они являются продолжением театра и литературы на экране. Художественный фильм во всей своей чистоте может быть явлен только в беспредметной форме, когда постановка будет основана на чисто эстетическом ощущении. Ввиду того, что камера не могла в то время передавать цвет, Малевич видит путь художественного развития

по скульптурной, а не живописной линии. «Свет, пространство и форма – вот главные основы этого фильма» – говорит художник [Там же, с. 322]. При этом он понимает под художественным фильмом не то, что понимается под ним сейчас. Для Малевича художественный фильм – реализация в кинопространстве идей беспредметности, тогда как с появлением звука художественный фильм можно понимать как историю, организованную и показанную по законам искусства (в том числе живописного и театрального).

Малевич в приведенных размышлениях высказывает одну интересную мысль. Говоря о движении, он замечает, что предметы не являются элементами движения, (здесь, вероятно, имеются в виду статичные предметы). Если развить данную мысль, то можно сказать, что и сами движущиеся предметы (природные или созданные человеком) не являются элементами движения. Движение находится как бы за ними. В свете беспредметной философии Малевича движение можно рассматривать как виртуальную движущую силу, собственно, как энергию, находящуюся за пределами видимого мира. Она приводит мир в движение благодаря особым элементам, своего рода носителям движения: в случае Малевича, это фигуры супрематических композиций. Их можно сравнить с платоновскими идеальными телами стихий огня (тетраэдр), воздуха (октаэдр), воды (икосаэдр), земли (куб), только на плоскости.

Если природа кино – движение, а само оно неоднородно и принадлежит одновременно разным родам существа, то кинематограф оказывается захваченным этой природой. Соответственно, он должен воспроизводить ее двойственность. Тогда можно допустить, что всевозможные переходы от движимого к движущему и составят природу преобразования. Оно «осуществляется» в постоянном переходе от одной формы к другой, в превращении, перетекании предметов друг в друга. Это преобразование в первом смысле, предложенном нами выше, преобразование-метаморфоза. Оно открывает более высокие уровни бытия в более низких. Движение в модусе преобразования исследуется не только с помощью камеры и различных способов построения планов, но и с помощью монтажа. Такими видами движений и преобразований занималось главным образом авангардное кино, начиная от документально-преобразовательного «киноглаза» Дзиги Вертова, заканчивая «абсолютным» кино немецких режиссеров (О. Фишингер, Х. Рихтер и др.). Важно отметить, что это было немое кино.

Здесь можно выделить еще один аспект преобразования-метаморфозы: превращение посредством кино обычных чувств человека в новые чувства, в своего рода «киночувства», если пользоваться словарем Вертова. Превращение происходит и как усовершенствование зрения и слуха, и как их объединение, которое можно описать с помощью понятия синестезии. Это, конечно, не тот уровень синестезии, который достигается в пространстве храма, где объединяются все пять чувств. Это, скорее, первое приближение к полному объединению, начавшееся после длительного периода обособленного существования искусств (пожалуй, все-таки не первое, а одно из первых, потому что до кино возник *Gesamtkunstwerk* Вагнера).

Что касается второго вида преобразования, когда происходит возвращение к первообразу, то эта сторона начинает, на наш взгляд, наиболее ярко открываться с пришествием на экран звука, в игровом кино, где «материей» преобразования являются герои фильма и их действия. Человек-личность становится настоящим героем фильма. Сам фильм начинает работать в режиме мифа. В этом направлении кино предстает как техническая форма архаического мифического сознания (подобно греческому театру, который «осуществлял» мифы с помощью технических средств). Здесь открывается ритуальный характер кино. Герой – это тот, кто совершает образцовые действия, которые открывают его истинное лицо. Это и есть преобразование. Также действия героя являются образцом для подражания. Подражание же – один из основных способов жизни человека. Мирча Элиаде говорил, что архаический человек делал в своей жизни только то, что было сделано в изначальные времена богами и героями [10, с. 15]. То же можно сказать и про современного человека, который часто видит в героях образец для подражания. Любое действие – это действие, сознательно или бессознательно опирающееся на образец, пример.

Игровое кино воспроизводит традиционный мифический сюжет сказок, где происходит преобразование героя (Ивана-дурака, Золушки и т.д.). Начиная с 1930-х гг. этот сюжет часто будет использоваться режиссерами игрового кино. Можно назвать много имен за последние 80 лет, от «мейнстримового» Григория Александрова до «артхаусного» Джима Джармуша. Практически вся голливудская драматургия основывается на данном сюжете. Сказочно-мифический вид преобразования имеет «народный» характер. Николай Хренов, например, считает «народным» предшественником кино балаган [8]. Двойники, травестия, переворачивание верха и низа, узнавание себя через другого – все это связано с архаическими празднествами. В целом данный сказочно-мифический сюжет-механизм вневременен. Для его проявления в кинематографе было необходимо возникновение звука. Звук как главная стихия устной мифической культуры в наибольшей степени способствует его утверждению в кинопространстве.

Поводя итоги, можно сказать, что кино, актуализировавшее мифические структуры, относится к современной разновидности иконопочитания, поскольку оно, во-первых, предлагает человеку путь (пусть и вне-религиозный, но миф, по Лосеву, может вполне существовать без религии), а во-вторых, материал для почтения (или образец для подражания). Тем самым оно дает возможность разомкнуть замкнутого человека и вывести его из симулятивного картинного пространства, которое продуцируется сейчас в наибольшей степени телевидением и отчасти Интернетом, взявшим на себя часть его функций. Ведь, несмотря на то, что телевидение воспроизводит подлинную событийную реальность, без всякой игры актеров, оно создает симулякры, никуда не ведущие. И причины этого в том, что телевидение в основе своей не опирается на миф, который есть образцовая подлинная реальность.

Список литературы

1. Дзига Вертов. Статьи. Дневники. Замыслы. М.: Искусство, 1966. 320 с.
2. Лосев А. Ф. Диалектика мифа // Лосев А. Ф. Миф – Число – Сущность. М.: Мысль, 1994. 919 с.
3. Малевич К. Живописные законы в проблемах кино // Малевич К. Собрание сочинений: в 5-ти т. М.: Гилея, 1995. Т. 1. 393 с.
4. Малевич К. Кино, граммофон, радио и художественная культура // Малевич К. Собрание сочинений: в 5-ти т. М.: Гилея, 2004. Т. 5. 619 с.
5. Малевич К. Мир как беспредметность // Малевич К. Собрание сочинений: в 5-ти т. М.: Гилея, 1998. Т. 2. 372 с.
6. Марьон Жан-Люк. Слепец в Силоаме // Марьон Жан-Люк. Перекрестья видимого. М.: Прогресс-Традиция, 2010. 176 с.
7. Платон. Тимей // Платон. Собрание сочинений: в 4-х т. М.: Мысль, 1994. Т. 3. 654 с.
8. Хренов Н. А. Кино: реабилитация архетипической реальности. М.: Аграф, 2006. 704 с.
9. Шукуров Ш. М. Храм умер? Введение в проблемы храмового сознания // Шукуров Ш. М. Храм земной и небесный. М.: Прогресс-Традиция, 2004. 584 с.
10. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. СПб.: Алетейя, 1998. 250 с.
11. Mitchell W. J. T. Vier Grundbegriffe der Bildwissenschaft // Mitchell W. J. T. Bildtheorien: anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn / hrsg. von Klaus Sachs-Hombach. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 2009. 437 S.

CINEMA AS MODEL OF TRANSFIGURATION

Avdoshin Georgii Valer'evich, Ph. D. in Philosophy
Kazan State Power Engineering University
avdoshinn@rambler.ru

Under the conditions of scientific and technical civilization cinema can be understood as space for the realization of myth. In this status it introduces such mode of human life as transfiguration. Transfiguration is a return of things to their prototypes. A myth is a narration-presentation about such return. In different epochs myth finds appropriate means of expressing, realizing itself, to which we can refer, for example, ritual church service, theatre. Since the XX century cinema becomes such a means.

Key words and phrases: cinema; myth; transfiguration; miracle; eidosis; image of Temple; simulacrum.

УДК 343.34

Юридические науки

В статье произведен уголовно-правовой анализ объективных признаков вандализма, выраженных в форме осквернения зданий и порчи имущества на общественном транспорте. Кроме того, уделяется особое внимание конкретизации понятия «общественное место», выражающего один из признаков объективной стороны вандализма. Акцентируется внимание на «технических и иных средствах», способствующих нанесению непоправимого ущерба предмету вандализма. Предлагаются изменения в редакцию диспозиции соответствующей уголовно-правовой нормы.

Ключевые слова и фразы: вандализм; общественная опасность; общественное место; осквернение зданий; общественно-опасное деяние; порча имущества.

Алиев Хибн Курбанович

Дагестанский государственный педагогический университет
habib_aliev@mail.ru

Магомедова Марьям Магомедовна, к.и.н.

Дагестанский государственный институт народного хозяйства
kurkimahi@mail.ru

ОБЪЕКТИВНЫЕ ПРИЗНАКИ ВАНДАЛИЗМА: УГОЛОВНО-ПРАВОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА[©]

Уголовно-правовой анализ признаков любого преступного посягательства начинается с элементов состава преступления. Отсутствие хотя бы одного из них исключает состав преступления [10, с. 130].

Целью данной статьи является наиболее полное и всестороннее рассмотрение всех обязательных и факультативных признаков объективной стороны преступления, предусмотренного ст. 214 УК РФ.

Единственным достаточным и необходимым основанием уголовной ответственности является совершение деяния, содержащего все признаки состава преступления (ст. 8 УК РФ). Анализируя содержание объективной стороны состава вандализма, необходимо отметить, что данное преступление совершается только путём выполнения активных действий – осквернения зданий и порчи имущества на общественном транспорте. Указанные два самостоятельных действия, совершение каждого из которых достаточно для привлечения к уголовной ответственности, имеют признаки, от уяснения содержания которых зависит квалификация обоих видов преступного посягательства. Наибольшие трудности, на наш взгляд, в понимании и применении анализируемого преступления вызывает признак «осквернение», вследствие чего допускаются ошибки при квалификации.