

К. Э. Разлогов

<https://orcid.org/0000-0002-2158-504X>

Кинематограф в парадигме когнитивистики и нейропсихологии: на пути к нейрокино

Актуальный язык современного кинематографа все чаще выстраивается по законам не только художественного, но и научного мышления, особенно в таком эвристическом и экспериментальном направлении, как нейрокино, апеллирующее к технологиям изучения и применения импульсных реакций головного мозга в процессе создания и восприятия фильмов. Основываясь на изысканиях академика Вяч. Вс. Иванова и обращаясь к обширному эмпирическому материалу, автор статьи рассматривает кинематограф в парадигме паралингвистики, когнитивистики, нейропсихологии и показывает историю кино как историю неизбежной, технологически и художественно усложняющейся актуализации на экране феноменов сновидения, памяти и бессознательного. Создатели фильмов с первых лет существования кино понимали взаимозависимость сновидений и кинозрелищ, пытаясь перенести сны на экран либо спровоцировать в кинозале соответствующую иллюзию. Более фундаментальное значение имела проблема внутреннего монолога, впервые поставленная Сергеем Эйзенштейном на рубеже 20-30-х гг. XX в. и реализованная в кинематографе только через тридцать лет. Следующим этапом была материализация видения как предвидения будущего. Классический пример – кинолента «Взлетная полоса» Криса Маркера, оформленная режиссером как фотофильм, так как стоп-кадры обладают значительно большим потенциалом психологической достоверности, чем изображения в движении: фотофильмы читаются как хроника, даже являясь плодами абсолютного вымысла. С 1980-х гг. кино начинает использовать иллюзию вживления камеры непосредственно в глаз человека, на уровне не столько бессознательного, сколько физического видения. В современной массовой культуре самая актуальная и модная идея, рождающаяся на стыке естественных и гуманитарных наук, – это идея виртуальной реальности, воплощаемая на практике в компьютерных играх. В кино эта идея реализуется в воссоздании нескольких миров, функционирующих по логике психики одного или нескольких персонажей. В кинематографе постепенно сближаются традиционные мотивы многоступенчатости сновидений и многоуровневости компьютерных игр.

Ключевые слова: кинематограф, режиссер, когнитивистика, нейропсихология, нейрокино, внутренний монолог.

К. E. Razlogov

Cinema in the Paradigm of Cognitive Science and Neuropsychology: towards Neurocinema

The actual language of modern cinema is more and more often built according to the laws of not only artistic, but also scientific logic, especially in such a heuristic and experimental sphere as neurocinema, appealing to the technologies of studying and applying impulsive reactions of the brain in the process of creating and perceiving films. Based on the research of academician V. V. Ivanov and referring to the extensive empirical material, the author considers cinema in the paradigm of paralinguistics, cognitive science, neuropsychology and shows the history of cinema as history of inevitable, technologically and artistically complicated actualization of the phenomena of dreaming, memory and the unconscious on the screen. The creators of the movies from the first years of the cinema existence understood the interdependence of dreams and films, trying to shift the dreams to the screen or to provoke the appropriate illusion. More fundamental was the problem of internal monologue, first declared by Sergei Eisenstein at the turn of the 20-30s of the twentieth century and implemented in cinema only thirty years passed. The next stage was the materialization of vision as foresight of the future. A classic example is the film «Runway» by Chris Marker, designed by the movie director as a photo film, because stop-frames have a much greater potential for psychological reliability than images in motion: photo films are read as a chronicle, even if they are of absolute fiction. Since the 1980s, cinema has started to use the illusion of implanting a camera directly into a person's eye, at the level of not so much unconscious as physical vision. In modern mass culture, the most relevant and fashionable idea, born at the intersection of natural Sciences and Humanities, is the idea of virtual reality, embodied in practice in computer games. In cinema, this idea is realized in the reconstruction of several worlds, functioning according to the logic of the psyche of one or more characters. In films traditions of multilevel dreams and computer games come closer gradually.

Keywords: cinema, movie director, cognitive science, neuropsychology, neurocinema, internal monologue.

Сновидение, память и бессознательное – три точки отсчета для понимания связи между экранными образами и деятельностью человеческого мозга. Исходными в данном контексте ока-

зываются проблемы языка, а также мышления и его границ, выход за предел которых человечество находило в состояниях транса, открывавших новые миры, вымышленные или реальные. В хо-

де исторического процесса аналогичные функции все в большей мере принимали на себя медиа, по крылатой, но неуклюже звучащей по-русски формулировке Маршалла Маклюэна – «внешние расширения человека» [5].

Распространение аудиовизуальной коммуникации и непосредственного общения в процессе формирования и передачи знания по-новому поставило вопрос о роли и функциях естественного языка в его сопоставлении с возможностями новых технологий общения. Сохраняет ли устное общение свое значение в современном мире, пронизанном новыми медиа? Какое значение для развития мышления в той или иной культуре имеют конкретные языки?

Нормы, традиции и обычаи языка могут накладывать ограничения на определенные понятия. Так, в русском языке у слова «любовь» нет множественного числа. С большими трудностями у нас внедряется множественное число слова «культура». В отличие от естественных, технических и даже социальных наук, гуманитарное знание целиком построено на конкретном естественном языке, носителем которого является тот или иной автор, поэтому не может быть адекватно передано на другом языке и тем более в системах условных знаков, которые получают распространение с возникновением письменности. Что делать со словесно невыразимыми компонентами живого общения, изучаемыми паралингвистикой: интонацией, «языками» жестов, «выражениями лиц»? Их адекватный анализ вытесняется в сферу художественного творчества, где проблема перевода с одного естественного языка на другой стоит особо остро. Это может быть показано на примере нескольких вариантов русского перевода классической фразы из пьесы Шекспира «Гамлет»: «The time is out of joint» – от жесткого «век вывихнул сустав» через нейтральное «распалась связь времен» к утонченному пастернаковскому «порвалась дней связующая нить».

Письменность, печать и современные медиа не отменяют непосредственного общения ни между людьми, ни между специалистами, хотя оно все чаще становится опосредованным, будь то через переводчика или по Скайпу. Более того, в силу дефицита времени разного рода эвристические идеи сегодня чаще появляются в свободных дискуссиях на семинарах и конференциях, нежели в заранее подготовленных докладах и статьях.

Строго говоря, в непосредственном общении еще нет «языка» (это понятие только формируется в головах теоретиков), а в реальности существуют (в терминологии структурной лингвистики) только речь и речевая деятельность. «Язык» в этой системе взглядов становится абстракцией. Как известно, еще Сократ нащупал методологический нерв не только гуманитаристики, полностью построенной на межсубъектном общении, но и современных естественных наук, пришедших к пониманию того, что любое наблюдение изменяет наблюдаемые и изучаемые процессы. Он подверг критике выведение коммуникации за скобки, то, что позже Жиль Делез назовет «срезом» в потоке кинематографического движения [1]: «Прежде всего надо познать истину относительно любой вещи, о которой говоришь или пишешь; суметь определить все соответственно с этой истиной, а дав определение, знать, как дальше подразделить это на виды, вплоть до того, что не поддается делению. Природу души надо рассматривать точно так же, отыскивая вид речи, соответствующий каждому природному складу, и таким образом строить и упорядочивать свою речь; к сложной душе надо обращаться со сложными, разнообразными речами, а к простой душе – с простыми. Без этого невозможно искусно, насколько это позволяет природа, овладеть всем родом речей – ни теми, что предназначены учить, ни теми – что убеждать» [6].

Этот фрагмент диалога «Федр» демонстрирует преемственность процессов познания, от далекой древности, которую изучали академик Вячеслав Всеволодович Иванов и его коллеги лингвисты и антропологи, через древнегреческую философию – колыбель европейской науки и культуры, к С. М. Эйзенштейну, новейшей истории и современности, где мы нередко находим отголоски классических дискуссий.

Вяч. Вс. Иванов в докладе на конференции Нового института культурологии, приуроченной в 2014 г. к его 85-летию, впервые высказал предположение о том, что системы жестового счета и полисемантизм слов в древних языках Австралии и Новой Гвинеи имеют прямое отношение к открытию новейшей науки – когнитивной нейропсихологии [4]. Это открытие было связано с работами канадского нейрохирурга Уайлдера Пенфилда – так называемым гомункулюсом Пенфилда. С помощью ассистентов, которые разговаривали с пациентами во время операции (во время операции на мозге можно разговаривать, так как мозг не требует обезболивающих), Пенфилд по-

пробовал определить связь определенных групп нейронов с частями тела и жестами этих частей тела.

Гомункулюс Пенфилда – это изображение тела, каким оно представлено в голове каждого человека. В мозге *Homo sapiens* довольно много представительств кисти руки, отдельных пальцев, меньше – ноги, гораздо меньше представлено лицо. Гипотеза Вяч. Вс. Иванова состояла в том, что, поскольку мы видим прямое соответствие этого гомункулюса Пенфилда тому, как в некоторых обществах можно передать последовательность чисел и вообще любое число, то, по видимому, закрепляются в мозге те участки человеческого тела, которые, начиная с глубокой древности, имели особое значение для общения.

Ученый обратил внимание на разинутый рот, который участники конференции видели в одном из показанных тогда в рамках программы киноавангарда фильмов, где можно было увидеть очень существенные для коммуникации человека подробности, включая губы. И дело здесь не только в звуках, связанных с верхней губой. В одном из фильмов мы видели, как смеется женщина: у нее поднимается верхняя губа, она скалит зубы. «Здесь существенно не просто то, что это те части тела, которые потом можно использовать, когда возникает звуковой язык», – подчеркнул тогда Вячеслав Всеволодович. – «В настоящее время ученые склонны думать, что первичные системы жестов связаны с интеллектом. Возможности представительства тела в мозге помогут нам в объяснении этих систем» [3].

Ученый напомнил участникам конференции об исчезнувшем континенте Сахул, от которого остались Новая Гвинея и северная Австралия. Сейчас эта область земного шара привлекла к себе огромное внимание, инспирированное неожиданными открытиями, которые совершили на Алтае отечественные археологи, а потом шведские генетики. Экспедиция, возглавляемая А. П. Деревянко, нашла отдельные части пралюдей, достаточные для определения генома древних существ, обитавших когда-то в пещере, которая получила мировое признание как Денисовская пещера. Самый близкий генетический родственник «денисовских» пралюдей был обнаружен в Новой Гвинее и северной Австралии. Стало очевидным, что область Сахула – это пик их распространения.

Крупнейшее открытие в генетике 2013 г. – это доказательство того, что «денисовцы» появились в явном контакте с тибетцами уже в то время,

когда тибетцы отделились от тибетско-китайской общины и усвоили способность благополучно выживать на высоких горах. Эта способность также была связана с влиянием «денисовцев». Как ни странно, все мифы о снежном человеке получили некоторый вполне реальный базис.

Следующее открытие, сделанное уже американским специалистом по мифологии, профессором Гарварда Майклом Битцелом, заключалось в том, что на Сахуле, в той области, где распространены числа, изображаемые жестами, существует совершенно особая мифология, принципиально отличная от мифологии древней части Африки. Главное различие связано с мифом о сотворении мира, который, по мнению «денисовцев», просто дан в своей цельности и всегда остается целым. Таким образом, проблема происхождения Вселенной объединяет современную науку и мифологию, но не всего человечества, а лишь его части, за исключением «денисовцев» и папуасов.

В статье, посвященной роли чисел в раннем функционировании культур, Вяч. Вс. Иванов отмечает семиотическое сходство словесной и жестовой систем: «Слово, как и жест, существует за пределами человека, передается по воздуху (по речевому каналу) второму участнику речевого акта. Обе системы создают недолговечные знаки» [4]. От этих систем отличны зарубки и засечки, возникшие в графике палеолита и скорее всего передававшие числа. Жестовый знак потенциально не может сохраняться так долго, как засечка.

Наряду с первыми языковыми числительными, в роли глаголов (предикатов) выступают и такие, которые оформлены как существительные (аргументы). Именно этот тип языковой передачи мысли, подчеркивающий субстантивность основных тем, по мнению Вяч. Вс. Иванова, постепенно становится главным на практике и ведет к появлению научного мышления. Ученый считает, что рассмотрение ранней предыстории символики чисел, в особенности ее специфики на материке Сахул, позволяет понять возможности, открывающиеся благодаря соединению исторической нейропсихологии, генетики, истории мифологии и когнитивистики.

Известно, что у истоков отечественной нейропсихологии стояла исследовательская группа, сформировавшаяся вокруг Л. С. Выготского и С. М. Эйзенштейна и, наряду с прочими психическими феноменами, интересовавшаяся открытием американского этнолога Фрэнка Кашинга,

который занимался мышлением, языками и особенностями деятельности индейцев племени Зуни. Ученый сделал открытие, которое этнологи вскоре признали гениальным: некоторые индейцы, в частности племя Зуни, могут не только размышлять с помощью обычного языка (что было принято за норму в европоцентристской модели культуры), но также пользуются тем, что Кашинг обозначил как «ручные понятия» [2]. С. Эйзенштейн пытался воспроизвести эти опыты, но, вероятно, не успел их записать. Известен только установленный им факт, что он сам также мог размышлять с помощью рук.

Независимо от Вяч. Вс. Иванова, но в связи с исследовательскими подходами С. М. Эйзенштейна я попробовал в свое время взглянуть на ту же проблему несколько в ином ракурсе – в контексте вопроса, откуда берутся новые идеи и теории в науке. У меня возникло полемическое предположение о том, что взаимодействие между учеными разных специальностей в сегодняшнем мире строится не только благодаря знакомству с научной литературой и даже не столько в непосредственных контактах, хотя они и имеют огромное значение. Знания нередко генерируются и транслируются через произведения того, что называется массовой культурой и к чему некоторые исследователи до сих пор относятся чрезвычайно пренебрежительно. На самом деле мы часто находим импульсы, выражающие и порождающие новые, новейшие и самые рискованные идеи, в выстраиваемых голливудскими сценаристами фикциях, вымышленных сюжетах, которые путешествуют благодаря разным экранам от кинотеатров до телевидения и интернета, с места на место и с одного континента на другой. С одной стороны, создатели фильмов, вроде бы, цепляются за предвидения ученых, а с другой – цепляют ученых и заставляют их заниматься плодами своего воображения.

Я тогда задал себе вопрос: что в кинематографе каким-то образом пересекается хотя бы не с идеей прямой проекции мозговых электрических импульсов на экран (нейрокино в непосредственном смысле слова), но с проекциями каких-то бессознательных импульсов, и что из этого получается? В основе этого эффекта лежит известная метафора, которой Орсон Уэллс определял в свое время кино как таковое, утверждая, что фильм – это лента сновидений. Но насколько содержание снов связано с кинематографическими впечатлениями? Приведу один конкретный пример из личного зрительского опыта. Однажды

после просмотра скандально известного произведения Абея Феррары «Добро пожаловать в Нью-Йорк», в котором показаны подробности жизни Доминика Стросс-Кана в Нью-Йорке (оргия, нападение на чернокожую горничную, расплата, суд в Америке и т. д.), я внезапно проснулся в разгар сна, где переживал то же чувство вины за свою неупорядоченную сексуальную жизнь и наказание за это в форме ссылки на ферму и вынужденных занятий сельскохозяйственным трудом. Там я видел какую-то доярку, которая в перчатках что-то делала с коровой – чем не горничная? Мое сновидение было в известной мере проекцией увиденного в фильме, эти переживания были заложены в сюжете.

Создатели фильмов понимали взаимозависимость сновидений и кинозрелищ с первых лет истории кино. Многие пытались сны прямо перенести на экран либо спровоцировать в кинозале соответствующую иллюзию, но скоро обнаружили, что это практически невозможно. Даже когда за это взялся Сальвадор Дали в фильме Альфреда Хичкока «Завороженный» (1945), у него получилось все очень красиво, но вовсе не похоже на сновидение. Классический «Сон поклонника гренок» (более известный под названием «Сон поклонника виски») Уоллеса МакКатчена и Эдвина Портера (1906) решал эту проблему с помощью наивной условности, просто показывая, что между реальностью и кинообразом есть некоторая взаимосвязь. Чаще всего эпизоды сновидений на экране выделялись оптическими эффектами.

Более фундаментальное значение имела проблема внутреннего монолога, впервые поставленная Сергеем Эйзенштейном на рубеже 20-30-х гг. XX в. Декларированная классиком интенция войти в психику персонажа в проекте экранизации «Американской трагедии» Теодора Драйзера (широко известна хрестоматийная формула о камере, которая «скользнула внутрь Клайда») была реализована в кино относительно поздно. Только со второй половины 1960-х гг. внутренний монолог стал восприниматься как нормальный прием киноповествования. В фильме «Война окончена» Алена Рене (1966) эта методика внедрена в буквальном смысле в несколько очень четко очерченных эпизодов. К примеру, после эротической сцены с женой показываются материализованные мысли героя: на экране возникает заседание ЦК компартии Испании, ради участия в котором он тайно приехал в Париж.

Следующий этап – материализация видения как предвидения будущего. Классический пример – «Взлетная полоса» Криса Маркера (1962), где речь идет о путешествии героя в будущее: в первом эпизоде он видит момент своей собственной смерти. Маркер оформил эту фантастическую историю как фотофильм, поскольку стоп-кадры обладают значительно большим потенциалом психологической достоверности, чем изображения в движении: фотофильмы читаются как хроника, даже являясь плодами абсолютного вымысла. С точки зрения изучения импульсов головного мозга интересно было бы выяснить, каким образом этот эффект через кинематограф становится достоянием довольно большого количества зрителей.

Далее, через два десятилетия, кино начинает использовать иллюзию вживления камеры непосредственно в глаз человека, на уровне не столько бессознательного, сколько физического видения. Этому напрямую посвящен «Прямой репортаж о смерти» Бертрана Тавернье (1980) с Роми Шнайдер в главной роли. Отсюда всего десять лет и один шаг до картины Вима Вендерса «На край света» (1991), где речь идет об изобретении в будущем (действие вынесено в 1999 год) аппарата для записи снов и видений непосредственно на фазе активности мозга. Сюжет фильма был настолько запутан еще и вставной историей о крушении атомного спутника и конце света, что он провалился в прокате и разорил своего продюсера.

Но фактически ни один фильм не может сравниться по силе воздействия на человека с его собственным сновидением. Сон всегда полностью вписан в психику порождающего его индивида, в то время как фильм, каким бы гениальным он ни был, функционирует по логике пусть не всегда другого конкретного человека, но некоего совокупного автора. Нейрокино пытается превратить этот опосредованный элемент воздействия во что-то, что можно смоделировать с помощью науки или художественного воображения.

Как показывают психологические исследования, человек зачастую помнит совсем не то, что было, и совсем не так, как это было. В 1990 г. почти одновременно с фильмом Вендерса появилась известная голливудская картина «Вспомнить все» с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Ее футуристический сюжет был построен на механизмах памяти: насильственно вытесненные воспоминания проявлялись в сновидениях.

Этот фильм породил целую серию подражаний, вплоть до не очень удачного ремейка 2012 г., а в промежутке между ними были телевизионные сериалы, фильмы и видеоигра.

Компенсация потери кратковременной (рабочей) памяти ведет героя фильма Кристофера Нолана «Помни» (2000) к раскрытию собственного забытого преступления. В знаменитой картине Гаспара Ноэ «Необратимость» (2002) действие на экране развивается в обратной временной последовательности. Техника, дающая возможность проникать в чужие сновидения, становится точкой отсчета другой знаменитой картины Нолана «Inception», которая почему-то получила в русском переводе название «Начало». «Inception» действительно трудно перевести, это – внедрение чего-то в сознание, некий обратный ход, почти как у Гаспара Ноэ.

На этой виртуальной основе возникают разные варианты параллельной реальности, которая существует наряду с той физической реальностью, в которой мы живем (или кажется, что живем). Проблема «кажмости» тесно взаимосвязана со структурами бессознательного.

В свое время на Московском кинофестивале показывалась литовская картина, оригинальное название которой «Аврора», а международное – «Исчезающие волны» (2012). Она построена по принципу своеобразного трансфера: между девушкой, находящейся в коме, и пытающимся ее пробудить юношей возникает нейронная связь. Где-то там, в параллельном мире, они переживают довольно любопытную и многоаспектную в эротическом плане любовную историю, возникает параллельная жизнь, в которой восстанавливается психический баланс, что дает девушке возможность спокойно умереть.

В современной массовой культуре самая актуальная и модная идея, рождающаяся на стыке естественных и гуманитарных наук, – это идея виртуальной реальности, воплощаемая на практике в компьютерных играх, в виртуальных мирах. В кино наиболее заметным воплощением этой тенденции стала трилогия «Матрица» братьев (или сестер) Вачовски (1999-2003). На экране воссоздается несколько миров, которые существуют по своей собственной логике, некоторые из них – по логике психики одного или нескольких персонажей. В этом контексте операции по смене пола авторов фильма весьма показательны для такого типа мировосприятия.

Таким образом, в кинематографе постепенно сближаются традиционные мотивы многосту-

пенчатости сновидений (сюрреалистическая традиция вплоть до «Скромного очарования буржуазии» Луиса Бунюэля, 1972) и многоуровневости компьютерных игр («Экзистенция» Дэвида Кроненберга, 1999). В условиях конкуренции характерен рекламный слоган на плакатах «Экзистенция»: «После этого фильма “Матрица” вам покажется детской игрушкой».

Виртуальная реальность в этом контексте может быть общей для всего психического мира, для психики нескольких персонажей, как в случае с романом в фильме «Аврора», а может распадаться на произвольное число различных психических миров, которые в какой-то момент пересекаются, а в какой-то момент существуют отдельно друг от друга. Это замечание смыкается с бергсонскими рассуждениями Жюль Делеза в его ставшей уже классической монографии «Кино» [1].

Все описанные выше темы разрабатываются и разыгрываются в массовой культуре в большей степени, чем в том кино, которое называется экспериментальным, расширенным или развернутым, как в книге Джина Янгблада [7].

Библиографический список

1. Делез, Ж. Кино [Текст] / Жиль Делез. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2016. – 560 с.
2. Иванов, Вяч. Вс. Чет и нечет: асимметрия мозга и знаковых систем [Текст] / Вячеслав Всеволодович Иванов. – М. : Советское радио, 1978. – С. 61-62.
3. Иванов, Вяч. Вс. Число в истории и функционировании культуры [Текст] / Вячеслав Всеволодович Иванов // Стенограмма конференции «Семиотика – психология – культурология: новые водоразделы и перспективы взаимодействия» в честь 85-летия академика Вяч. Вс. Иванова. – 2-4 сентября 2014 г.
4. Иванов, Вяч. Вс. Число в предьстории и раннем функционировании культуры [Текст] / Вячеслав Всеволодович Иванов // Известия отделения истории и филологии РАН. – 2014. – С. 260-286.
5. Маклюэн, М. Понимание Медиа: внешние расширения человека [Текст] / Маршалл Маклюэн ; пере-

вод с английского В. Г. Николаева. – М. : Гиперборея; Кучково поле, 2007. – 464 с.

6. Платон. Федр [Электронный ресурс] / Платон. – URL: <https://nsu.ru/classics/bibliotheca/plato01/fedr.htm>, свободный. Проверено 30.08.2018.

7. Youngblood, G. Expanded cinema. – N. Y. : Dutton, 1970. – 432 pp.

Reference List

1. Delez, Zh. Kino = Cinema [Tekst] / Zhil' Delez. – M. : Ad Marginem Press, 2016. – 560 s.
2. Ivanov, Vjach. Vs. Chet i nechet: asimmetrija mozga i znakovykh sistem = Cinema Even and odd number: asymmetry of brain and sign systems [Tekst] / Vjacheslav Vsevolodovich Ivanov. – M. : Sovetskoe radio, 1978. – С. 61-62.
3. Ivanov, Vjach. Vs. Chislo v istorii i funkcionirovanii kul'tury = Number in the history and functioning of culture [Tekst] / Vjacheslav Vsevolodovich Ivanov // Stenogramma konferencii «Semiotika – psihologija – kulturologija: novye vodorazdeli i perspektivy vzaimodejstvija» v chest' 85-letija akademika Vjach. Vs. Ivanova. The shorthand report of the conference «Semiotics – psychology – cultural science: new watersheds and prospects of interaction» in honor of the 85 anniversary of the academician Vyach. VS. Ivanov. – 2-4 sentjabrja 2014 g.
4. Ivanov, Vjach. Vs. Chislo v predystorii i rannem funkcionirovanii kul'tury = Number in background and early functioning of culture [Tekst] / Vjacheslav Vsevolodovich Ivanov // Izvestija otdelenija istorii i filologii RAN. News of the office of history and philology of RAS. – 2014. – S. 260-286.
5. Makl'ujen, M. Ponimanie Media: vneshnie rasshirenija cheloveka = Understanding of Media: external expansions of the person [Tekst] / Marshall Makl'ujen ; perevod s anglijskogo V. G. Nikolaeva. – M. : Giperboreja; Kuchkovo pole, 2007. – 464 s.
6. Platon. Fedr = Platon. Phaeder [Elektronnyj resurs] / Platon. – URL: <https://nsu.ru/classics/bibliotheca/plato01/fedr.htm>, svobodnyj. Provereno 30.08.2018.
7. Youngblood, G. Expanded cinema. – N. Y. : Dutton, 1970. – 432 pp.