

Научная статья
УДК 130.2:791.43/45
<https://doi.org/10.24158/fik.2022.6.40>

Феноменология кино: визуальный поворот и кризис содержания

Ярослав Игоревич Климов

Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина, Рязань, Россия, kyai@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются воззрения Ж. Бодрийяра, Х.У. Гумбрехта, И.В. Беленького и других философов и культурологов на развитие кино в контексте культурологического знания. Целью исследования является теоретическое и практическое рассмотрение вопросов визуального и содержательного наполнения фильмов сегодня. В качестве задачи следует отметить рассмотрение вопросов использования визуальных технологий при производстве кино, в том числе и определение кризисного состояния данного вида искусства. Представлен анализ способов применения современных технологий в кино, а также краткий обзор понятия «киновселенная». Поднимается вопрос о кризисе кинематографа в его содержательной части. В качестве новизны следует отметить выделение и подтверждение роли современных спецэффектов в кинематографе: различные образы в фильмах, считающиеся мерой культурного восприятия, формируют определённый код, в котором заключено знание о мире, и позволяют демонстрировать режиссёрский замысел в художественном мире в целостной форме.

Ключевые слова: цифровое кино, ненарративное кино, монтаж, реальность, репрезентация, киновселенные, медиафраншиза

Для цитирования: Климов Я.И. Феноменология кино: визуальный поворот и кризис содержания // Общество: философия, история, культура. 2022. № 6. С. 232–235. <https://doi.org/10.24158/fik.2022.6.40>.

Original article

Phenomenology of Cinema: Visual Turn and Crisis of Content

Yaroslav I. Klimov

Ryazan State University named after S.A. Yesenin, Ryazan, Russia, kyai@mail.ru

Abstract. This author discusses the views of J. Baudrillard, H.U. Gumbrecht, I.V. Belenky and other philosophers and culture experts on the development of cinema in the context of cultural knowledge. The purpose of the study is the theoretical and practical consideration of the visual and subject content of films nowadays. The use of visual technologies in the production of cinema is considered, as well as the definition of the crisis state of this art form. An analysis of the ways of applying modern technologies in cinema is presented, as well as a brief overview of the concept of cinematic universe. The question of the crisis of cinema in its content is raised. The author allocates and confirms the role of modern special effects in cinema: various images in films can be considered a measure of cultural perception, they form a certain code that contains knowledge about the world and allow demonstrating the director's intention in the artistic world in a holistic form.

Keywords: digital cinema, non-narrative cinema, montage, reality, representation, cinematic universes, media franchise

For citation: Klimov, Ya.I. (2022) Phenomenology of Cinema: Visual Turn and Crisis of Content. *Society: Philosophy, History, Culture*. (6), 232–235. Available from: [doi:10.24158/fik.2022.6.40](https://doi.org/10.24158/fik.2022.6.40) (In Russian).

Теоретическое обоснование традиционного киноискусства обычно связывают с работами французского кинокритика Андре Базена. Можно сказать, что Базен построил собственную феноменологию кино: посредством «технической редукции» оно конструирует возможные реальности. Но нужно подчеркнуть, что Базен рассматривает кино «как оно есть» – с позиции реализма и как средство реального познания мира, а не в качестве вида развлечения.

В более поздней философии постмодерна кино рассматривается в ином ключе, подразумевающим тайные смыслы, которые специально сокрыты в произведении. Так, Жан Бодрийяр использует понятие «гиперреальность» для обозначения выдуманной вселенной, состоящей из симулякров, «копий без оригинала», репрезентаций того, что не свойственно действительности. Жан Бодрийяр подчёркивает, что гиперреальность создается с той целью, чтобы на неё обратили внимание. В первую очередь, она имеет прямое отношение к массовой культуре.

О кино и гиперреальности он пишет следующее: «Одновременно с этим стремлением к абсолютному совпадению с реальным, кино приближается также к абсолютному совпадению с самим собой – и в этом нет противоречия... Гипотипизация и зрелищность. Кино плагиаторствует у самого себя, вновь и вновь самокопируется, переделывает свою классику, реактивирует свои мифы, переделывает немое кино таким образом, что оно становится более совершенным, нежели изначальное немое кино, и т. д.: все это закономерно, кино заморожено самим собой как утраченным объектом, в точности так, как оно (и мы тоже) заморожено реальным как исчезнувшим референтом»¹. И далее: «В своих сегодняшних попытках кинематограф все больше и все с большим совершенством приближается к абсолютному реальному, с его банальностью, с его правдоподобием, с его обнаженной очевидностью, с его занудством и вместе с тем с его заносчивостью, с его претензией на то, чтобы быть реальным, непосредственным, будничным, – а это самая безумная из всех затей»².

Многие кинокритики полагают, что современное кино переживает кризис идей, выражающихся в отсутствии оригинальных сюжетов и стремлении компенсировать этот дефицит эффективным и реалистичным изображением. Например, в фильме «Гравитация» 2013 года (режиссер Альфонсо Куарон) около 60 % экранного времени занимают компьютерные спецэффекты, а лица актеров Сандры Буллок и Джорджа Клуни – единственное средоточие живой игры в фильме (по режиссерскому замыслу персонажи-космонавты обличены в скафандры) – «вклеены» в сгенерированное изображение. Критики отметили прорывные технологии съемки, несмотря на стереотипный сюжет. Обозреватель портала Afisha.ru С. Зельвенский написал: «История о выживании и связанном с ним перерождении могла произойти и многократно в кино происходила – где угодно, хоть в пустыне, хоть в горах, хоть в море, но Куарон выбрал самые эффектные декорации на свете: за его пределами». Однако при этом сюжет – это «лишь инструментарий, размер, рифмы, но не сами стихи»³. Фильм создан с целью демонстрации зрителю красивой картинки, производящей впечатление абсолютной реальности.

Отсутствие оригинальных сюжетов в культуре – это идея, разработанная в структурализме: любые повествования состоят из функциональных единиц, подобных тем, которые выделяли ученые-классики: В. Пропп в теории волшебных сказок⁴ и К. Леви-Стросс в своих эссе о мифах⁵. В рассказе «Четыре цикла» писатель Х.-Л. Борхес в структуралистском ключе замечает, что сюжеты не сочиняются – а лишь сводятся к четырем базовым историям: об укрепленном городе («Троя», 2004 г.), о возвращении («Гравитация», 2013 г.), о поиске («Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега», 1981 г.) и о самоубийстве божества: «Сколько бы времени нам ни осталось, мы будем пересказывать их – в том или ином виде»⁶. Тот же Леви-Стросс в структурной антропологии отмечал, что теоретически сюжеты сможет компилировать компьютер. Действительно, в компьютерных технологиях до сих пор нет принципиальной грани между творчеством и псевдотворчеством.

По существу, обзор новых жанров в целом показывает, что их новизна заключается в сугубо «красивой картинке» и возможности вовлечения зрителя в созданный кинематографистами мир, причем акцент ставится на предмете, а не на способе повествования.

Вместе с тем Ноэль Кэрролл признавал, что в современном ненарративном кино традиционный сюжет не играет столь существенной роли. В то же время Джим Макклелан, комментируя фильмы «Трон» и «Газонокосильщик», пишет, что де факто современные цифровые блокбастеры снимаются не ради рассказывания истории, а ради демонстрации спецэффектов, которые привлекают максимальное число людей в кинотеатры: «глупый, бессвязный, совершенно предсказуемый сюжет скорее отвлекает от реального зрелища – смены анимированных с помощью компьютера картинок... Повествование, возможно, необходимо лишь для того, чтобы вовлечь зрителя в процесс исследования виртуального мира»⁷. Вероятно, в будущем сюжет ненарративного кино будет функционировать лишь как пригласительный билет в виртуальный мир, где зритель сможет свободно двигаться в любом направлении (пусть и с учетом авторских и других ограничений)⁸.

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. М., 2017. 320 с.

² Там же.

³ Отзыв о фильме «Гравитация». Поэма о космической аварии [Электронный ресурс] // Афиша. URL: <https://www.afisha.ru/movie/207419/reviews/?reviewId=506003> (дата обращения 01.06.2022).

⁴ Пропп В.Я. Морфология сказки. Исторические корни волшебной сказки. СПб., 2021. 624 с.

⁵ Леви-Стросс К. Структурная антропология. М., 2011. 544 с.

⁶ Борхес Х.Л. Золото тигров // Х.Л. Борхес. Собрание сочинений. Том 3. Произведения 1970–1979 годов. М., 2011. 703 с.

⁷ McClellan J. Being There: Virtual Reality in the Cinema [Электронный ресурс] // Close-up. URL: https://www.closeupfilmcentre.com/vertigo_magazine/volume-1-issue-3-spring-1994/being-there-virtual-reality-in-the-cinema/ (дата обращения 01.06.2022).

⁸ Там же.

Однако, Х.У. Гумбрехт в своей работе «Производство присутствия: чего не может передать значение» предполагает, что кризис идей в современном искусстве может быть объяснен общей усталостью от культуры значения: «Иногда вместо бесконечных попыток представить себе, что бы еще могло быть иным, мы словно соприкасаемся с таким уровнем нашей жизни, где нам просто нужно, чтобы вещественный мир плотнее прилегал к нашей коже»¹. Однако из его же теории следует, как мы отмечали выше, что суть эстетического переживания состоит в колебании между эффектами присутствия и эффектами значения. Цифровое кино способно бесконечно погружать человека в воображаемые миры, однако, во-первых, мы испытываем потребность в осознании глубины сюжета, во-вторых, по словам В.С. Склярновой, один из аспектов современного визуального поворота – это «накопление обществом “усталости” от технически производимого зрелища и возвращения интереса к живому зрелищному действию, происходящему в общем для “действующих лиц” и аудитории пространстве, сочетающему спонтанное и спрограммированное, исключительно созерцательное и интерактивное, использующее весь арсенал доступных человеку средств коммуникации» (Склярнова, 2017). Можно вернуться к размышлениям Ф. Трюффо о методе Хичкока: в предисловии, сравнивая мэтра с популярными голливудскими киноделами, Ф. Трюффо характеризует их как крепких «ремесленников», способных получить на экране любую картинку – пеплум, вестерн, сентиментальную мелодраму, имеющих часто свой собственный «конек», но не художественную манеру: «не испытывая настоящей потребности в соотнесении своей работы с собственными мыслями о жизни, людях, деньгах, любви, они становятся лишь специалистами шоу-бизнеса»². Ролан Барт писал о «нулевой степени письма» – деперсонализированном языке, к которому пришла в итоге литература и посредством которого происходит массовое производство фильмов. «В нейтральных типах письма... нетрудно различить, с одной стороны, порыв к отрицанию, а с другой – бессилие осуществить его на практике, словно Литература, которая вот уже в течение столетия пытается превратить свой лик в форму, лишённую всяких черт наследственности, обретает таким путем большую чистоту, чем та, которую способно ей придать отсутствие всяких знаков, позволяя наконец сбыться орфеевой мечте: появлению писателя без Литературы»³. Возможно, «кино без актёра» движется в подобном направлении – к отсутствию какой-либо идеологии в условиях неразличимости фиктивного и относящегося к фундаментальной реальности.

В то же время И.В. Беленький в послесловии к «Истории кино» представляет логику развития кинематографа, напоминающую парадигмальную модель науки Т.С. Куна: «из хаоса событий в истории кино постепенно вырисовывается довольно стройная композиция. Каждая следующая часть начинается с кризиса на предыдущем этапе, развитие происходит катастрофически, через слом»⁴. В этом процессе есть три «магистралей» – творчество, технологии и рынок, причем бурное движение по одной становится причиной застоя на какой-то другой. По сути история кино развивается циклично, и в соответствии с этой логикой автор предсказывает в относительно скором времени «еще одно обновление кинематографа... когда сегодняшнее увлечение видеозффектами, новыми/неновыми технологиями, компьютерными играми и немеренными деньгами войдет в противоречие либо с изменившимися вкусами зрителей, либо с экономическими возможностями кинопроизводителей, либо и с тем, и с другим»⁵.

Виртуальная/синтетическая модель – это доступный наблюдению, различимый посредством органов чувств объект, напоминающий реально существующие объекты, лишённые некоторых существенных свойств. Цифровые технологии позволяют создавать синтетические объекты, достоверность которых складывается из трех компонентов: «осознанности» мира, который окружает объекты, точности воспроизведения самого объекта и «произведенного» присутствия – зрительского ощущения нахождения внутри картинки (П. Милгрэм, Ф. Кишино, Х.У. Гумбрехт).

Тенденции в современном цифровом/гибридном кино работают на повышение качества визуальной составляющей в кадре: создание кино вселенных, использование максимально достоверных спецэффектов и повышение интерактивности произведений.

Реальность спецэффектов может быть рассмотрена с нескольких точек зрения, однако с позиции эпистемического реализма они способны уменьшать достоверность кинопроизведения (даже будучи безукоризненно исполненными), поскольку зритель обладает знанием о производстве кино. Доказательство тому – негативная реакция зрителей на оживление «легенд» (например, в таких фильмах, как «В поисках Джека» и «Высоцкий: спасибо, что живой»). Возможный

¹ Гумбрехт, Х.У. Производство присутствия: чего не может передать значение. М., 2006. С. 109.

² Трюффо Ф. Кинематограф по Хичкоку. М., 1996. С. 10.

³ Барт Р. Нулевая степень письма. СПб., 2008.

⁴ Беленький, И.В. История кино. Киносъёмки, кинопромышленность, киноискусство. М., 2019. С. 396.

⁵ Там же.

механизм неприятия состоит в том, что сгенерированный/гибридный персонаж мыслится как совершенно детерминированное, лишённое внутреннего мира существо, которому, в отличие от недетерминированного актёра, невозможно полноценно сопереживать.

Интерактивность фильма – способность зрителя взаимодействовать с ним. Сильная форма интерактивности – возможность воздействия на структуру сюжета – достигается в некоторых образцах POV-кино, которое пока остаётся экспериментальным форматом и в ряде случаев неотличимо от компьютерных игр. Традиционное кино слабо интерактивно, однако более высокий, промежуточный уровень интерактивности достигается за счёт появления киновселенных (медиафраншиз) и фактического сотворчества кинематографистов и зрителей (в разных формах – от создания фанфильмов и обзоров до изучения киновселенной посредством научного метода).

Киновселенные (медиафраншизы) – это виртуальные миры с собственной мифологией и «населением» в виде действующих лиц фильма, непосредственно не появляющихся в одном сюжете одновременно. Развитая киновселенная или медиафраншиза детализирована («эффект Флеминга»), причём детали часто понятны её фанатам. Поскольку кинокомпания, являющиеся держателями авторских прав на персонажей, заинтересованы в увеличении прибыли за счёт расширения аудитории, киновселенные постепенно сближаются (фильм «Первому игроку приготовиться»).

Таким образом, кризис в современном кино связан с тем, что крупнейшие киностудии и режиссеры обычно делают акцент на визуальной составляющей кино в ущерб оригинальности сюжета. В будущем возможна как окончательная победа ненарративного кино (Н. Кэрролл) и фильмов «без актёра», так и ренессанс нарративного искусства в соответствии с циклической моделью развития кинематографа (И.В. Беленький).

Соответственно, фильмы с оригинальными сюжетами являются большой редкостью, так как многие студии не хотят нести финансовые риски, не веря в успех того или иного проекта. Отсутствие творческой свободы у режиссёра на съёмках также отбивает желание создавать что-то особенное и новое в данном виде искусства. Так, спецэффекты, которыми были увлечены Дж. Кэмерон и С. Спилберг при создании своих фильмов в 1980–1990-е годы, когда это было в новинку, сегодня присутствуют практически в каждом фильме, меняя смыслы и художественную ценность произведения на яркую и сочную картинку.

Список источников:

Склярёва, В.С. Визуальные повороты и зрелищная культура: теоретические аспекты и культурные практики // Вестник культуры и искусств. 2017. № 4 (52). С. 116–121.

References:

Skliarova, V. (2017) The visual turns and spectacular culture: theoretical aspects and cultural practices. *Culture and arts herald*. (4). 116–121. (In Russian)

Информация об авторе

Я.И. Климов – аспирант Рязанского государственного университета имени С.А. Есенина, Рязань, Россия.

Information about the author

Ya.I. Klimov – PhD student, Ryazan State University named after S.A. Yesenin, Ryazan, Russia.