Дмитрий Константинович МАНОХИН

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ КИНОВЕДЧЕСКОГО ДИСКУРСА: СЕМИОТИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Статья посвящена рассмотрению теоретико-методологических проблем киноведческого дискурса. Автор исследует вопросы видовой и жанровой специфики кино в контексте семиотики и обозначает направления их рационального обсуждения.

Ключевые слова: *киноведение, дискурс, семиотика, эстетика.*

Dmitry K. MANOKHIN

THE THEORETIC-METHODOLOGICAL PROBLEMS OFTHE CINEMA STUDY DISCOURSE: THE SEMIOTICS NOTES

This article discusses the theoretic and methodological problems of the Cinema Study discourse. The author considers the kind and genre's specificity of the cinema in the context of the semiotics. The directions of the rational discussion are marked.

Key words: *Cinema Study, discourse, semiotics, aesthetics.*

В киноведческом дискурсе существует ряд теоретико-методологических проблем, связанных с пониманием эстетической функции кино и поисками его видовой и жанровой специфики. Мы попытаемся реконструировать эти проблемы, используя семиотическую терминологию, что позволит обозначить перспективы их дальнейшего обсуждения в ходе рациональной дискуссии.

Эстетика кино: «художественный» и «нехудожественный» кинематограф. В киноведении сложилась традиция, согласно которой кино рассматривается в двух противоположных контекстах. В первом кинематограф понимается как вид искусства и, соответственно, к нему применяются категории эстетики. С другой стороны, кино интерпретируется как часть индустрии развлечений и ассоциируется с явлениями массовой культуры, традиционно лишёнными эстетической функции. В семиотической перспективе эта ситуация сводится к противопоставлению эстетического сообщения и побудительного сообщения. Первое направлено на дестабилизацию кода и формирование новых условий коммуникативного акта, а второе – на воспроизведение кода/риторического аппарата с целью стимуляции предзаданных интерпретант. Развитие кино, музыки и других видов коммуникации, в которых существенную роль играет эстетический аспект, показывает, что, пройдя стадию противопоставления авангарда и массовой культуры, они пришли к форме постмодернистской культуры. В этой форме существенную роль играют не инновации, но вариации кода при наличии определённого

социокультурного контекста. В такой ситуации становится проблематичным различение феноменов искусства и «не-искусства». Это различение пытаются восстановить при помощи использования термина «арт-хаус» и т. п. Однако сам феномен арт-хауса находится в контексте массовой культуры и может быть рассмотрен как её проявление. В любом случае отмеченный аспект «художественности» кинематографа является дискуссионным, и его интерпретация влияет на анализ кинематографических феноменов.

Другой аспект «художественности» кино, частично связанный с первым, состоит в том, что «художественное» кино отождествляется с игровым. Если рассматривать этот вопрос с точки зрения номинаций, то наличие синонимического ряда не вызывает особых проблем. Однако часто «художественность» ассоциируется с эстетической формой и в силу этого отождествляется с игровым кино, так как последнее представляет собой вымышленную/«разыгранную» историю, созданную авторским воображением. Такой контекст вызывает множество затруднений, связанных, прежде всего, с неопределённостью употребления слов «эстетический», «эстетика». Если рассматривать слово «эстетический» в контексте семиотики, то речь идёт о сообщении, построенном на базе идиолекта, структура которого накладывается на определённый чувственно воспринимаемый материал и впоследствии воспроизводится на всех уровнях, включая идеологический. В этом смысле наличие вымышленной истории (или «реальной» истории, разыгранной актёрами) само по себе никак не гарантирует формирование новых (или, в случае постмодернизма, «вариационных») условий коммуникации, детерминирующих интерпретанту зрителя. Более того, ничто не препятствует созданию таких «эстетических» условий в анимационном, документальном и научно-популярном кино, что и побуждает кинокритиков использовать выражения типа «художественно-публицистический фильм», «музыкально-документальный фильм» и т. п. Иными словами, в таком контексте рассмотрение слов «художественный» и «игровой» как синонимов является необоснованным. Что же касается того, что введение эстетической функции в состав, например, документального и научного кино, разрушает их природу и, с другой стороны, приводит к аберрации эстетической формы, то этот вопрос можно адресовать к любой области культуры, так как типология чистых форм представляет собой теоретическую идеализацию. Как бы то ни было, второй аспект «художественности» кино также вызывает множество вопросов, что побуждает к проведению научных дискуссий.

«Виды» кино: *проблемы классификации*. Традиционно различают четыре вида кино: игровое, мультипликационное (анимационное), документальное и научное. Однако это деление не основывается на

едином критерии и, таким образом, не является строгой научной классификацией. В этом случае лучше говорить о типологии форм кинематографического сообщения, что, естественно, не исключает возможность сочетать эти типы в рамках одного кинофильма и образовывать гибриды, функциональность которых зависит от цели отправителя информации, намеренно использующего те или иные признаки данных типов.

«Пресуппозиция» нарративности. В случае с игровым и анимационным кино, в киноведении присутствует «пресуппозиция» фигуративности и нарративности кино. Критика «природной» нарративности кино была проведена Ж. Делёзом (см.: Делёз 2012), однако киноведение, в целом основанное на обобщении эмпирических фактов, как правило, не учитывает несостоятельность подобной интерпретации кино и разрабатывает модели киносообщения, использование которых по отношению к фильмам, содержащим абстрактный материал и ненарративные способы организации кинообраза, приводит к тому, что эти фильмы относят к разряду т. н. «экспериментальных». Подобного рода киноведческий «геноцид» основывается на заблуждении (малое количество объектов говорит об их «неприродности») и некорректности, выражающейся в попытке построить теорию «онтологии» объекта на основании учёта определённых фактов из истории кино, которая, как известно, определяется не только имманентными факторами, но и внешними социокультурными обстоятельствами.

Специфика документального кино. С. А. Филиппов пишет, что «в документальном (неигровом) кино снимаемая реальность, вообще говоря, от автора не зависит (допускается лишь минимальное воздействие на неё: установка освещения и, например, создание исходной ситуации в интервью), и роль автора ограничивается только выбором снимаемых объектов и событий, выбором способа съёмки, озвучанием и монтажом; в разновидности документального кино кинохронике дополнительно вводится требование минимизации выражения авторского отношения к изображаемому» (Филиппов 2006: 139). Данная характеристика полностью укладывается в рамки классического киноведческого подхода и затрагивает вопрос о градации «невмешательства» автора, начиная от кинохроники и заканчивая монтажными формами откровенно идеологического характера. Однако само по себе «невмешательство» в ходе процесса создания фильма (кстати говоря, проблематичное хотя бы из-за выбора структуры кинокадрирования) не означает того, что, это «невмешательство» сохраняется в контексте кинопоказа, учитывающего место и аудиторию. Иными словами, сам по себе проблематичный семантический критерий не является «защитой» прагматического критерия. К тому же современное кино

демонстрирует случаи симуляции документального кино, которая успешно осуществляется благодаря характеристикам самого киноизображения и учёта контекста. Всё это создаёт интересные проблемы, ставящие под вопрос состоятельность классической типологии классического кино (не только в плане моделей, но и в плане их использования).

Естественно, что кроме типологии, включающей игровое, анимационное, документальное и научное кино, есть множество достаточно актуальных видовых делений. К ним относятся: подразделение в зависимости от применяемой технологии (плёночное кино, телевидение и интернет-кино); подразделение в зависимости от цензурных ограничений («0+» и т. д.); подразделение в зависимости от экономической составляющей (фильмы категории «А», «Б»). Эти подразделения часто получают аксиологическую интерпретацию. Например, плёночное кино более эстетично по изображению; фильмы категории «Б» менее зависимы от диктата кинопродюсеров и, соответственно, создают благоприятные условия для авторского самовыражения; нарушение цензурных ограничений является формой протеста или, наоборот, выражает стремление стимулировать публику «дешёвыми» эффектами. Как и всякие аксиологические интерпретации указанные ранее версии могут получать свои «контринтерпретации» (пример которой приведён в случае с цензурным ограничением). Появление новых культурных реалий стимулирует формирование новых типологий и классификаций.

Проблемы жанровой специфики кино. Слово «жанр» этимологически отсылает к значениям «род», «тип», «вид». В киноведении, как, впрочем, и в других гуманитарных науках (литературоведении и т. п.), используются все семантические оттенки этого слова, что приводит и к поиску специфики своего предмета, и к условным эмпирическим обобщениям «на случай», и к стремлению разрабатывать сложные и строгие классификации, которые, как правило, не выдерживают столь же строгой критики. Не существует также и более или менее внятного и институциализированного определения понятия жанра в контексте определённой специализации. Более того, при составлении типологий, классификаций, схем киноведение оказывается в некоторой зависимости от других дисциплин. В случае научного и документального кино это в определённой степени оправданный шаг (хотя зависимость от журналистики более проблематична), но, если речь идёт об игровом кино и анимации, то вновь можно наблюдать недостаточно обоснованное решение, базирующееся на учёте некоторых исторических фактов. Естественно, нельзя не заметить, что кино в большей степени ориентируется на нарративные технологии, частично позаимствованные из литературной практики и находящие

закрепление в форме литературного сценария. Однако это не свидетельствует о том, что кино по своей «природе» является экранизацией литературного сценария, а сам литературный сценарий является чем-то вроде партитуры в европейской академической музыке и позволяет проводить полноценный анализ фильма. Существует достаточное количество фильмов, которые не опираются на нарративные технологии литературы, но и не следуют т. н. поэтическим литературным формам, хотя ничто не мешает проводить аналогии между такими фильмами и поэзией, но наличие аналогии не является основанием для разработки жанровой классификации. Тем не менее, киноведы настойчиво заимствуют из литературоведения классификации жанров. Анимация же в целом игнорируется как «серьёзное» кино и служит лишь суррогатом игрового кино, что можно наблюдать в современной мультипликации «мейнстрима». Отсюда и «суррогат» жанров анимации. Во многом именно благодаря «культурному» компромиссу «киномейнстрима» и нежеланию киноведов анализировать вопросы специфики кино и обобщению опыта этого «мейнстрима» так и не сложилась «самобытная» классификация/типология жанров кино.

Дополнительные затруднения в использовании рассмотренных теоретических построений киноведческого дискурса создают изменения, происходящие в развитии кино в XXI столетии.

Современный игровой кинематограф воспринимается как явление постмодернистской культуры, в которой происходит смешение жанровых, стилистических, видовых, общеэстетических характеристик кино. Всё менее ощущается противопоставление «высокой» (элитарной) культуры, традиционно ориентирующейся на оригинальность эстетических решений, и «низкой» (массовой), реализующей развлекательную функцию и рассчитанной на неподготовленного адресата. Массовая культура, в ходе истории культуры впитывавшая достижения авангарда и адаптировавшая их к задачам массовой коммуникации, быстро встроилась в постмодернистский контекст, идеи которого она сама же во многом стимулировала. Современное массовое кино также ориентируется на полижанровость, самоиронию, цитатность, провокации. В этом отношении подготовленность современного зрителя формируется за счёт фонового «знания», которое он получил в ходе постоянного потребления продуктов массовой культуры. Более того, в фильмах «мейнстрима» присутствуют элементы не только «массовых» артефактов, но и фрагменты радикальной эстетики, во многом «подготовленные» видеоклипами, с которыми массовый зритель имеет постоянный контакт. Также благодаря наличию интернет-ресурсов зритель фильма получает отзывы профессиональных критиков, специальную техническую информацию и т. п., что позволяет ему

формировать оценочные суждения, содержащие «профессиональный» лексикон, пусть и в суррогатной форме. В такой ситуации феномен «артхауса», в котором пытается возродиться высокая элитарная культура, выглядит несколько проблематично. Он вызывает ассоциации с формированием «субкультуры» в среде масс-медиа, элитарность которой оказывается релятивной и может быть интерпретирована как «не-элитарность» с точки зрения любой другой «субкультуры», имеющей форму институционализации, например, в интернете (сайт поклонников фильмов некой категории, признаки которой не учитываются большинством, которое не является знакомым с данными ценностными характеристиками). К тому же «артхаус» легко может перейти в статус массовой культуры не только благодаря наличию установленных в данном сообществе клише, но и благодаря изменению контекста восприятия, ангажированного рекламой и другими формами риторики. Как бы то ни было, «артхаус» позиционирует себя как искусство в эпоху, в которую модернистская оппозиция между искусством и массовой культурой утратила свою ценность, и тем самым заслуживает внимания и изучения, при учёте тех проблем, которые были обозначены.

Современное игровое кино также находится в сложном взаимодействии с телевидением, видеоиграми, интернетом. Это взаимодействие обусловлено как тем, что названные аудиовизуальные дискурсы всё более используют приёмы игрового кино, так и тем, что всё большее распространение в кино получают цифровые технологии. Первое использование этих технологий в творчестве А. Сокурова и М. Фиггиса имело новаторский потенциал и подняло проблему внутрикадрового монтажа и организации кинематографического времени. Однако впоследствии эти технологии стали использоваться как средство улучшения качества и средство преодоления экономических проблем. Итогом этого стало то, что изображение в кино и на телевидении стали идентичными друг другу (если не брать в расчёт аспект трансляции, но и здесь есть проблемы, связанные с применением новых технологий в игровом кино, трансляцией фильмов в интернете и т. п.). Многие режиссёры игрового кино стали работать на телевидении и снимать сериалы, что, с одной стороны изменило качество и статус телевизионных сериалов, а, с другой, - выявило очередное напряжение в конкуренции кино и ТВ и их видовых спецификациях. Кино реагирует на это «3Д» эффектами, усложнением звука, что приводит, в основном, к «натурализму» и всё более превращает кино в аттракцион. Телевидение и видео парируют теми же эффектами. Что касается видеоигр, то их визуальная эволюция ускоряется, а в кино начинают использоваться интерактивные элементы. Все эти сложности угрожают существованию классического кино и либо приведут к его исчезновению, либо способствуют мутации,

последствия которой трудно предсказать.

Развитие компьютерной анимации привело к тому, что программирование позволяет создавать «натуралистическую» структуру, пространство, сложные движения камеры, градации освещения, релевантные игровому кино. Это является новаторским результатом, но в то же время способствует тому, что анимация (прежде всего, объёмная) утрачивает эстетические качества, являющиеся результатом её классических технических спецификаций. Вместе с тем, благодаря таким «усовершенствованиям» возрастает использование анимации в игровом кино, что приводит к гибридности изображения и размывает границы между мультипликационным и игровым кино. Рассмотрение этой ситуации возможно как в пуристском ключе, так и в контексте мутации кино, приводящей к интересным результатам в плане восприятия и интерпретации кинофильмов. Как бы то ни было, эти проблемы являются актуальными для современного состояния анимации и игрового кино.

Современное состояние дел в области научно-популярного кино свидетельствует о росте его эстетической составляющей. «Популярное» начало преобладает над «научным». Получают распространение сложный нарратив, приёмы драматизации, типичные для жанров триллера, усиление параллелей между животными и человеческим поведением, остроумные дикторские комментарии, оптические эффекты, живописность изображения и т. п. В итоге возрастает зрелищная составляющая, превращающая фильм в аттракцион, во многом идентичный аттракционам в игровом кино, хотя имеют место и фильмы, в которых эстетическая составляющая используется в своей автономной и доминирующей функции, не подчиняясь потребностям побудительного сообщения. В документальном кино наблюдается та же тенденция, приводящая не столько к аттракциону, сколько к формированию риторики и публицистического пафоса. Однако встречаются и чисто «музыкальные» искания, возрождающие идеалы раннего немого и звукового кино. В этом случае документальность материала способствует реализации «поэтической» функции фильма. Всё это возрождает проблемы, типичные для данных типов кино, но приобретающие новые коннотации в современном контексте.

Список литературы:

Делёз, Ж. Кино / Ж. Делёз. – М.: «Ад Маргинем Пресс», 2012. – 560 с.

Филиппов, С. А. Киноязык и история: Краткая история кинематографа и киноискусства – С. А. Филиппов. – М.: Клуб «Альма Анима», 2016. – 208 с.

Манохин Дмитрий Константинович – кандидат философских наук, доцент кафедры философии и теологии Белгородского государственного национального исследовательского университета (г. Белгород), *manokhin@bsu.edu.ru*