Ирина Андреевна КОЧУК

МЕТОДОЛОГИЯ МУЛЬТИМОДАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЖЕСТОКОСТИ В КИНЕМАТОГРАФЕ

В статье рассматривается специфика перцепции и интерпретации жестокости в кинотексте. Утверждается мысль о перспективности исследования жестокости в кино посредством сочетания семиотического и окулографического анализов, а также глубинного интервью.

Ключевые слова: *киноязык, жанровое кино, айтрекинг, семиотика, эстетика, мультимодальность.*

Irina A. KOCHUK

METHODOLOGY OF MULTIMODAL STUDYING OF REPRESENTATION OF CRUELTY IN CINEMATOGRAPHY

The article deals with the specifics of the perception and interpretation of cruelty in the film text. The idea is affirmed of the prospects for the study of cruelty in cinema through a combination of semiotic and oculographic analyzes, as well as in-depth interviews.

Keywords: *film language, genre cinema, eye-tracking, semiotics, aesthetics, multimodality.*

Постановка проблемы

Кинотекст как сложное коммуникативное явление, в котором соединяются словесные, звуковые и иконические сообщения, является поликодовым, или мультимодальным текстом (Эко 1998: 161).

Ю.М. Лотман подчеркивает, что разнообразно построенная, сложно организованная и предельно сконцентрированная информация в кино оказывает сильное воздействие на зрителя – «от заполнения ячеек его памяти до перестройки структуры его личности» (Лотман 1973: 24). В связи с этим отметим, что исследования визуальной рецепции и рефлексии аудитории кинематографа не теряют своей актуальности по сей день.

Теоретик кино З. Кракауэр, исследуя возможности полного отражения реальности в искусстве, отмечал, что жестокость всегда привлекала внимание зрителя: «С незапамятных времен народ требовал зрелищ, позволяющих ему сопереживать с его участниками ярость огня, чрезмерную жестокость, невероятные страдания и отвратительную похоть, — зрелищ, настолько бьющих по нервам, что зритель уже не просто бы восхищался или содрогался от ужаса, но и

становился как бы участником всего происходящего на экране» (Кракауэр 1974: 55).

По Э. Фромму жестокость трактуется как «специфическая человеческая страсть к абсолютному господству над другими живыми существами и желание разрушать» (Фромм 2015: 7). В кинематографе жестокость проявляется в сценах физического, психологического и сексуального насилия – как действия, так и бездействия. В данном исследовании преимущественно рассматриваются проявления физической жестокости, так как восприятие психологической жестокости реципиентами без понимания повествовательного элемента фильма при просмотре предложенных сцен заслуживает отдельного внимания.

Р. Юренев в «Чудесном окне» объясняет популярность фильмов, содержащих сцены жестокости, использованием художественных средств, включающих музыкальное сопровождение, яркую партитуру фильма или появление привлекательных персонажей: «Большинство юношей охотно идёт на хитрые приманки: зубодробительные потасовки, головокружительные погони, сцены жестокости, цинизма и бесстыдства, так как сопровождаются они модной музыкой, исполняются в ярких расцветках обаятельными актёрами» (Юренев 1983: 152).

Изучение эстетизации жестокости в кино как взаимоотношения человека с искусством восходит к вопросам рецептивной эстетики и строится на исследованиях в области кинематографа, семиотики, мультимодальности.

1. Структурно-семиотический анализ

Жанровое кино можно рассматривать как самодостаточную кинематографическую форму со сложной структурой, допускающую использование принципа двойного кодирования (ориентации как на массового, так и на элитарного зрителя). Подобные фильмы способны волновать зрителей, несмотря на знакомый сюжет и тривиальные клише. Существуя в рамках культурного контекста, жанровое кино отображает социальные изменения в обществе – в нашем случае это восприятие жестокости реципиентами, – а также может сподвигнуть к переоценке жизненных ценностей во время просмотра.

При изучении жестокости в жанровом кино мы акцентируем внимание на коды вкуса и сенсорные коды, выделенные У. Эко как имеющие наиболее подвижные коннотации (Эко 1998: 159). Так,

жестокость в драме может ассоциироваться со страданиями и лишениями, а в комедии казаться нелепой и смешной, что объясняется различием в формах коммуникативных ситуаций.

Многие жанры – например, ужасы, по О.Э. Артемьевой, – определяются не сюжетной составляющей и внешним антуражем, а диапазоном эмоций, формирующимся у зрителей во время просмотра (Артемьева 2010: 11). В ужасах главенствующей эмоцией является страх. Шоковый эффект связан с демонстрацией чего-то такого, что выходит за рамки обыденного опыта зрителя – это может быть как чудовище, связанное с потусторонней силой, так и человек с девиантными отклонениями. Тревожность у зрителя формируется путем использования в ужасах саспенса, съемки в низком ключе, фокусирующей внимание зрителей на тенях и контурах объектов и оставляющей вне видимости детали и фон. Точечное освещение и резкие звуки –в числе наиболее популярных выразительных средств в фильмах ужасов.

В кинокомедии эмоционально-смысловой акцент смещен на юмор, в котором нередко используется «двухактная структура шуток (сетап – панчлайн)» (Лаврецкий http://). По теории несоответствия И. Канта, юмор основывается на некотором парадоксе, несоответствии ожиданий (Кант 1994: 207). Так, в кинокомедии это может быть нарочито нелепый монтаж, гэги (визуальные шутки), скетчевый формат, эффект «буффоного баса» и др. Отметим, что З. Фрейд в «Остроумии и его отношении к бессознательному» определял юмор как сознательную попытку отобразить подавляемые в обществе мысли и чувства (Фрейд 2015: 82). В этом плане жестокость в кинокомедии представляет собой безвредную ситуацию, которая не связана с реальной угрозой, но способна довести зрителя до катарсиса путём высмеивания пороков общества.

Боевик характеризуется остросюжетностью и полярностью, то есть четким разделением на «плохих» и «хороших», «злых» и «добрых». В боевике особенно четко заметна акцентуация ударных моментов действия (рваный, скачкообразный монтаж), энергичные наезды, большое количество боев и поединков, представляющих собой основные динамические сцены. Обаятельность протагониста и безликость фоновых персонажей в боевике помогают зрителю ориентироваться среди бесчисленного количества героев в экшен-сценах.

Основой драмы являются переживания персонажа, его

эмоциональные состояния. По законам драматического кино зритель должен не только сопереживать герою, но и отождествлять себя с ним. Вследствие этого жестокость в драме, несмотря на меньшее количественное соотношение подобных сцен по сравнению с другими жанрами, предстает более выразительной и впечатляющей, чем в боевике или комедии. Акцент на конфликтных отношениях и трудных жизненных ситуациях, которые психологически или социально актуализированы, создает ощущение достоверности и реалистичности. Для этого при создании кинодрамы используют внутренний монолог, глубинные мизансцены, изменение динамики звучания во времени (громкое тяжелое дыхание протагониста, резкий звук от пощечины и т.д.).

При просмотре триллера в сознании зрителей формируются особые, схожие с игровыми, условные правила, задающие идентификацию киноповествования как тревожного, волнующего, неизвестного. Триллерам свойственны отвлекающие маневры, приём ненадежного рассказчика, плот-твисты, нарастание музыкального напряжения, а также использование темных цветов как атрибутивной характеристики жанра и основы визуальной информации о персонажах.

Репрезентативная форма воплощения киножанра помогает зрителю интуитивно определить антагониста и протагониста, «домыслить» дальнейшее развитие событий в сцене по визуальным шаблонам, свойственным жанровым фильмам. Я.И. Тяжлов отмечает, что «на пути героев к благородной цели (свободе, отмщению) зритель не только готов простить жертвы, но и эмоционально поощряет насилие, что подтверждает мощный манипулятивный потенциал риторики насилия» (Тяжлов 2016: 132).

Подчеркнем, что зритель может получить наслаждение от фильма в целом и от сцен жестокости в частности, если его ожидания будут соответствовать жанровой принадлежности фильма: перестрелка в боевике означает не навязчивый штамп, а гарантию зрительского удовлетворения в ответ на понимание внутренней логики фильма (Кожемякин, Манохин 2013: 128).

Таким образом, структурно-семиотический анализ позволяет определить семантические особенности игрового кино, нарративные и риторические аспекты выражения жестокости на экране. Изучение знаковой системы кино начинается с выявления лексикода массового игрового кино, определения кинознаков, свойственных жанровым

фильмам.

2. Окулографическое исследование

Окулографическое, или айтрекинговое исследование позволяет собрать и проанализировать данные о движении глаз во время просмотра визуального контента. Применительно к кинематографу айтрекинг может быть использован для фиксации зрительской рецепции и оценки её особенностей в соответствии с жанровой спецификой кино.

На этом этапе исследования можно выявить синтаксические особенности сочетания знаков, формирующих кинотекст с помощью нарративных и риторических аспектов.

В окулографическом исследовании и глубинном интервью приняли участие 15 человек, в числе которых студенты бакалавриата и магистратуры, а также преподаватели и сотрудники факультета журналистики НИУ «БелГУ».

Мы использовали такие методы визуализации как тепловая карта и пчелиный рой.

При помощи методики тепловой карты можно оценить элементы наибольшего зрительного внимания, выделенные цветовым градиентом. Так, красно-оранжевые области говорят о значительном количестве зрительных фиксаций (а значит, и заинтересованности реципиентов), а желто-зелёные участки показывают наименее интересные участки для зрительского взгляда. Бесцветные области соответствуют тем элементам кинотекста, которые воспринимаются как фоновые – движение глаз не реагирует на них ни сознательным «поиском», например, атрибутов жестокости во время драки персонажей, ни бессознательными реакциями на визуальные стимулы, например, световые акценты или перемещение предметов в пространстве кинокадра.

Пчелиный рой – ещё один метод визуализации – используется для определения последовательности фиксаций (коротких остановок) и саккад (передвижений глаз с одного фиксируемого элемента на другой), а также сравнения зон внимания реципиентов. Каждый зрительский взгляд соответствует определенной цветовой точке, передвижение которой говорит об определении и фиксации основных элементов киноязыка.

Так, движения глаз раскрывают информацию о визуальном внимании, когнитивных побуждениях, позволяющих зрителям

оценивать сцены, содержащие жестокость, с точки зрения категорий эстетики как *«прекрасные»* и *«безобразные»*, *«трагические»* и *«комические»*, что в дальнейшем будет рассматриваться в связи со зрительской вербализацией собственных ощущений и представлений во время глубинного интервью.

3. Глубинное интервью

Во время кинопросмотра происходит осмысление и соотнесение видимого в кадре с внеэкранной действительностью и зрительскими ожиданиями, формирование определенных взглядов на жестокость, которую репрезентируют в кино.

В ходе интервью респондентам задавался ряд вопросов: «Оцените по пятибалльной шкале, насколько хорошо вы разбираетесь в кинематографе»; «Вы посмотрели сцены из пяти различных фильмов/сериалов. Видели ли вы эти фильмы/сериалы раньше?»; «Что вам запомнилось? На что вы обратили внимание?»; «Какие эмоции у вас вызвали увиденные сцены?»; «Понравились ли вам представленные сцены? Можете ли вы ранжировать их от наиболее понравившихся к наименее?»; «Смотрите ли вы фильмы со сценами жестокости? (Если да, назовите несколько примеров типичных или любимых фильмов)».

Глубинное интервью позволяет реципиенту отрефлексировать увиденное, интерпретировать элементы кинотекста и «сконструировать смысл» кино в связи с жанровой спецификой и собственным зрительским опытом.

Анализ полученных данных

Одна из гипотез исследования строилась на том, что зрители, оценившие свои киноведческие компетенции выше среднего, знают историю мирового кинематографа и синтактику жанрового кино, а значит, способны увидеть больше атрибутов жестокости. Так, предполагалось, что реципиенты, знакомые со спецификой средств знаковой выразительности кино (кинематографическими шаблонами, определенным сочетанием звукового и зрительного ряда), могут провести аналогию с просмотренными ранее фильмами, ожидая определённой развязки разворачивающихся на экране событий. Гипотеза не подтвердилась: распознавание клише как риторически санкционированных синтагматических блоков не коррелирует с данными о киноведческих компетенциях зрителей.

Жестокость в комедии в большинстве случаев рассматривается зрителями как нечто милое, безболезненно («*Умиление было, когда показали мальчишку с котенком*»; «*Эмоция умиления, не жалко, я уверена, что ему скорее всего не было больно*»). При этом те, кто смеялся во время просмотра (смех как одобрение, принятие, поощрение), подчеркивали, что сцена им не понравилась из-за жестокости («*Жалко котенка*»). Это может говорит о столкновении этической и эстетической составляющих кино, что замечают сами зрители. Так, на вопрос о понравившихся сценах респондент отвечает, что сцены насилия могут понравиться исключительно с точки зрения эстетики: «*С эстетической точки зрения понравилось «Солнцестояние», а так я не могу сказать, что мне понравилось, потому что везде здесь сцены насилия*». Это свидетельствует о том, что моральные правила в обществе затрагивают экранную действительность и диктуют оттенки зрительского восприятия.

Отметим, что при обработке ответов на вопросы учитывались не только данные окулографии и интервью, но и экстралингвистические характеристики – например, смех во время просмотра комедии интерпретировался так же, как зрительское «считывание» жанровых особенностей и возникновение реакции, являющейся классической при просмотре данного жанра.

Нередко опрашиваемые отмечали, что им не понравилась сцена, но это связано не с жестокостью в кадре, а с определением фильма как «российской комедии» («*Вызывает отторжение, не люблю российские комедии, а в фильме сразу узнается, что это российская комедия по актеру, поэтому никаких эмоций*»). В этом плане «российская комедия» предполагает определенный – в данном случае негативный – набор ожиданий, в связи с чем нет «никаких эмоций», потому что зритель имеет предубеждения, мешающие проявлению эмоциональной реакции.

Окулография позволяет выявить в боевике саккадическое подавление, т. е. размытие изображения и ухудшение зрительного восприятия в связи с изменением освещения, постоянным смещением объекта внимания, быстрым движением в кадре. Так, после просмотра сцены из боевика несколько респондентов обращают внимание на отвлекающие элементы: «*Запомнилось, что солдаты заходили и светили своими фонариками, это отвлекало*»; «*Я там ничего не запомнила, все стреляли, были избиения какие-то, кадры были очень темные*». В таком случае зрителю предоставляется возможность

«домыслить» происходящее, основываясь на своем зрительском опыте просмотра подобных фильмов.

Восприятие ужасов нередко зависит от зрительской вовлеченности, вызванной саспенсом, характерным для ужасов и триллеров. Чем раньше зритель обнаружит «угрозу» за спиной протагониста и услышит тревожную музыку («*Страх был от звука, а так я привык к более жестоким сценам*»), тем быстрее будет двигаться его взгляд от одного персонажа к другому (саккадический паттерн) и заметнее будет акцент на эмоциях при описании увиденного.

После просмотра сцен из триллера зрители, фиксирующие взглядом атрибуты жестокости и фоновые элементы, в интервью отмечают «яркую картинку», но подчеркивают, что сцена им не понравилась и не вызвала «никаких эмоций». Исключение составляли те, кто видел сериал ранее. Можно предположить, что зрительское «нравится» связано с эмоциональным всплеском (фиксация на людях), вызванным предложенной сценой, а «яркие» кадры, оставившие зрителей равнодушными, не запоминаются, несмотря на то что во время просмотра зритель считывает больше иконических знаков в триллере, чем в сценах других жанров. Также респонденты не высказали сожалений по поводу произошедшего, но «порадовались», что вспомнили, откуда эта сцена, что подчеркивает важность узнавания сцен, фильмов, жанров для появления удовлетворения у зрителя.

При просмотре сцены из драмы предполагается, что зритель начнёт определять контекст происходящего: большинство респондентов во время интервью говорили о повествовательной составляющей фильма; окулография показала фиксацию на знаках, соответствующих той или иной эпохе. Также зрители нередко фиксируются на «говорящем» персонаже, но во время интервью не могут вспомнить, о чём шла речь, и в описании сцены делают акцент на визуальном. Можно сказать, что звуковое сопровождение, в том числе речь, нередко становится сигналом обратить на персонажа внимание. Предположим также, что, поддерживая «зрительный контакт» с персонажем, зритель считывает его эмоциональное состояние, тем самым облегчает себе определение жанра кино (в типичном боевике протагонист безэмоционален, хмур, серьезен; в драме протагонист испуган, расстроен, встревожен и т.д.).

Выводы

Применённая методология соответствует исследовательским

требованиям к изучению кинотекстов и позволяет определить семантические, синтаксические и прагматические особенности жанрового кинематографа. Так, можно выявить ряд специфических особенностей восприятия сцен с жестокостью:

1) антропоцентричность зрительского восприятия (фиксация на лицах персонажей, атрибуты жестокости – в слепых пятнах) связана с безошибочным определением протагониста и антагониста в кадре, несмотря на количественный перевес фоновых персонажей, что позволяет сделать вывод о легкости декодирования визуальных знаков современным зрителем, имеющим представления о классических кинотропах;

2) рефлексия эстетической составляющей кино неразрывно связана с этическими нормами, позволяющими зрителю размышлять о допустимости и недопустимости жестокости в кино, что влияет на его общую оценку просмотренного, но не сказывается на невербальной реакции;

3) в результате полученных данных можно проследить влияние жанрового своеобразия на восприятие кино. Так, жестокость в кинокомедии может рассматриваться как нечто допустимое, «милое». В боевике можно отследить саккадическое подавление, позволяющее говорить о «достраивании» сюжетной картины в связи со зрительскими ожиданиями. Страх в ужасах связан не только с появлением чего-либо монструозного на экране, но и с использованием классического для жанра приема саспенса. В драме (особенно исторической) зрителям важнее контекст происходящего, они фиксируются на знаках, говорящих о той или иной эпохе. Изучение триллера позволило выявить закономерности восприятия понравившихся зрителям сцен и сцен, которые зрителям не запомнились: большей популярностью пользуются те кадры, во время которых необходимо смотреть на человека, считывать его эмоции, не отвлекаясь на посторонние предметы.

Список литературы

Артемьева, О.Э. Эволюция эстетической модели жанра «хоррор» в американском кино: Дис. ... канд. искусствоведения. - М., 2010.

Кант, И. Критика способности суждения. - М.: «Искусство», 1994.

Кожемякин, Е.А., Манохин, Д.К. Семиотические аспекты массовой культуры // Культура и текст. - 2013. - №1 (14). – С. 115-132.

Кракауэр, З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. – М.: «Искусство», 1974.

Лаврецкий, Н. Кризис кинокомедии в эпоху мемов и стендапа: три наблюдения // Искусство кино. – 2022. - №3/4. – Режим доступа: https://kinoart.ru/texts/krizis-kinokomedii-v-epohu-memov-i-stendapa-tri-nablyudeniya

Лотман, Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин: Ээсти Раамат, 1973.

Тяжлов, Я.И. Базовые риторические комплексы массового кинематографа // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. – 2016. – №7 (228). – С.127-140.

Фрейд, З. Остроумие и его отношение к бессознательному. – М.: Азбука, 2015.

Фромм, Э. Анатомия человеческой деструктивности. – М.: AST Publishers, 2015.

Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – М.: ТОО ТК «Петрополис», 1998.

Юренев, Р.Н. Чудесное окно: Крат. история мирового кино. – М. : Просвещение, 1983.

КОЧУК Ирина Андреевна – студент направления подготовки «Медиакоммуникации» Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород.

Научный руководитель – *КОЖЕМЯКИН Евгений Александрович*, доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород.