

*Тезисы докладов всероссийской
научной конференции*

ФИЛОСОФИЯ И КИНО:

**ОТ ТЕОРИИ
К КРИТИЧЕСКОМУ ПЕРЕЖИВАНИЮ**

Санкт-Петербург, 22 ноября 2019

Санкт-Петербург

2019

Философия и кино: от теории к критическому переживанию. Тезисы докладов всероссийской научной конференции. Санкт-Петербург, 22 ноября 2019. — СПб., Российское эстетическое общество, 2019. — 37 стр.

Редакционная коллегия сборника:
А.Е.Радеев, С.Б.Никонова

Издание подготовлено при финансовой поддержке гранта
РФФИ №17-03-00495-ОГН «Стратегии философского анализа
кинематографического опыта».

©Российское эстетическое
общество, 2019
© Авторы докладов, 2019

*Бабаева А.В.
Санкт-Петербурге*

КИНОЭКСПАНСИЯ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Когда говорят о кино, традиционно имеют в виду художественные фильмы, забывая, что существуют документальные фильмы и любительская съемка. Кроме того, каждый из нас живет под пристальным «взглядом» кинокамер. Кино вошло в повседневную жизнь, стало неотъемлемым фоном существования человека. «Улыбайтесь, Вас снимает камера» — этот категорический императив стал настолько привычен, что мы перестали обращать на него внимание.

«Профессий много, но прекрасней всех кино. Кто в этот мир попал — навеки счастлив стал» — незамысловатая песенка из старого мультфильма заставляет посмотреть на нашу реальность с позиции постоянной видео и киносъемки. Несколько десятилетий назад надо было постараться, чтобы попасть в кадр. В настоящее время трудно остаться за границей «всевидящего ока» видеокамер. Современный человек живет в мире тотальной съемки. Кинохронику создают даже дети. Теперь мы стремимся визуально фиксировать все, что с нами происходит: от первого шага, до ухода в «мир иной». Каждый пишет свой видеодневник, пишет, как умеет, часто не задумываясь над тем, зачем он это делает. Осталось понять, насколько счастливы мы от этого процесса? И во что превращается или превратилось кино?

Игра полутонов, намеков, столь характерное для кино середины прошлого века, сменилась глянцевым блеском спецэффектов. Без них немислимы не только художественные фильмы, но и документальные и любительские. Не важно, как в реальности, важно — необычно, ярко, захватывающе. Современный мир стал прозрачным, все «складки» стали одномерно-плоскими. Спецэффекты постепенно вытеснили глубину и многогранность. Мир и человек в кино стали прямолинейными, «мелкотравчатыми», как писала В.Вульф. Внешний блеск заменил смысл, в котором происходило размышление, пере-живание событий. Со-бытие потерялось в гамоне звуков и эффектов. И как результат современный человек оказался в мире тиражирования образов. Даже фильмы по произведениям

классических авторов, которых так «полюбили» современные кинорежиссеры, превращаются в киношлягеры. Фильмы вступили в странное соревнование: в каком больше эпатажной экстравагантности. Современный человек, живя в этом мире, перестает реагировать на глупость, вымученные позы и жесты киногороев, которые повторяются и в любительских видео.

Кино не учит смотреть, всматриваться и, в конечном счете, видеть. «Легковесность бытия» постепенно стало основой существования. Надежда на то, что творческий потенциал хаоса, трансформируется в аксиологические ориентиры, сменяется безразличием. Кино и видео все больше становятся игрой без цели, превращаясь в нон-финальный процесс примеривания на человека и реальность всех возможных видов спецэффектов.

*Батичкова А.С.
Санкт-Петербург*

МАШИНИМА КАК СПОСОБ ГОВОРИТЬ О КИНО

В попытках отыскать территорию, с которой окажется возможным взглянуть на кинематограф «свежими», другими глазами, принято включать в разговор маргинальные концепты или любые кажущиеся адекватными методологии. Со своей стороны и благодаря нахождению на достаточной временной дистанции, мы предлагаем посмотреть на кино через порожденный им же другой медиум. Чему сопутствуют слова В.Эрнста о том, что только благодаря последующему медиуму мы можем вообще что-либо говорить о предыдущем. Таким последующим медиумом оказывается дигитограф в целом и машинима как его часть. Размышляя о том, что такое кинематограф, Ж.Эшштейн пишет о двух порядках реальности: кинематографической и некинематографической. В случае машинимы мы имеем дело с виртуально-кинематографической реальностью, то есть той, которая не является полностью принадлежащей полю кино, но мыслиться этим полем. Иначе говоря, машинима, обладая совершенно иной природой, перенимает и использует привычные для зрителя кинематографические приемы, жанровые конвенции и проч. Вместе с тем, несмотря на то, что в этой практике очевидно

присутствует неустранимая техническая компонента, легко обнаруживающая себя в природе цифровых медиа в целом — пиксели, которые имеют в своей основе код и алгебраические функции, позволяющие существовать всему каркасу виртуального мира и его вещей — по большей части машиними работает с этим миром в привычных фотореалистических конфигурациях, в редких случаях предлагая ему проявить свою сугубо математическую структуру.

Случай машиними иллюстрирует ситуацию невозможности репрезентации реальности как таковой в кинематографе. И тем самым проливает свет на то, что пространство кинематографа, как и пространство самой машиними, всегда является виртуальным, всегда привносит что-либо извне самого медиума. Подобно невидимому миру, который способна запечатлеть кинокамера, но не человеческий глаз, о чем упоминает В.Беньямин, существует невидимый мир кода и функций, сокрытый фотореалистичным пространством видеоигры, захватываемый в режиме реального времени машинимой. Это принуждает нас оказаться в неловком положении невозможности полностью познать эти медиа, и потому во время просмотра/анализа/интерпретации мы прежде всего смотрим на себя, анализируем то, как мы думаем и интерпретируем увиденное нами, а не кино или машинимой. Однако такие размышления в духе картезианства, приводят нас к мысли, что машиними отчетливее выражает то коллективное Я, огромного Левиафана, которым мы все представляемся, находясь в кинотеатре. Что в свою очередь дает право говорить о со-бытии. И поскольку машиними состоит из гигантских пластов кода, наиболее перспективным представляется говорить о её событийности словами А.Бадью, который причислял себя к традиции Декарта и, следовательно, понимал онтологию событийности математически. Так, согласно Бадью, образы, найденные и схваченные в чистом поле реального (ноуменах), порождены осознанием «родового» (понятого как принадлежащее социуму) как личного. Этот процесс Бадью называет превращением бытия в событие. Схожий механизм превращения срабатывает при столкновении с просмотром кино, и то, как этот просмотр оказывается со-бытием (эту банальность, которую обычно трудно схватить и отрефлексировать) хорошо показывает пример машиними.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ОПЫТ И НЕ-ДРАМАТИЧЕСКАЯ НАРРАЦИЯ

Доклад подготовлен при финансовой поддержке гранта РФФИ №17-03-00495-ОГН «Стратегии философского анализа кинематографического опыта»

За более чем сотню лет своего существования кино постоянно имело дело с набором весьма специфических модусов репрезентации, которые были неразрывно связаны с понятиями «реальности», «правды», «субъективности / объективности», «взгляда» и т.п. Распределение чувственности и значения в рамках каждой новой кинематографической конвенции (будь то классическое кино Голливуда или фильмы Британской новой волны) зависело от того, как понимаются отношения между реальностью и репрезентацией в каждый конкретный исторический момент, и какое место в этих отношениях занимает субъект. Сама структура репрезентации оказывается здесь ключевой, и — возможно — именно из-за этого кинотеория попадает в ловушку. Жанровая теория, семиотика, психоаналитические интерпретации кино и другие теоретические рамки так или иначе стремятся прояснить отношения между всеми участниками репрезентативной структуры, фокусируясь либо на герменевтических стратегиях («как понимать кино»), либо на оптической, визуальной составляющей фильма.

К середине XX века становится очевидной проблематичность понятия «реализм»: с одной стороны, оно стереотипно и влечет за собой ложные коннотации вроде «объективности»; с другой стороны, оно исторически и политически опосредовано. Линии преодоления сложившейся политики репрезентации известны: разрыв между словом и изображением в структуре аргументации в неигровом кино, бесчисленные «новые волны», постдокументальность середины нулевых годов. Тем не менее, все эти стратегии продолжают удерживать реальность в качестве авторитета — пусть даже фокус смещается с действительности эмпирической, развернутой перед камерой, к действительности зрителя, действительности переживания и аффекта. В премьерных последних лет (фильмы Хирокадзу Корээды, Лукаса Доната, Марен

Аде, Ангелы Шанелек и др.) виден следующий шаг: их режиссеры стремятся переработать не только отношения между аудиальным и визуальным, но и всю нарративную структуру в целом. Этот новый модус наррации может быть описан как «дедраматизированный нарратив» и основывается не на действиях персонажей, но на особых корреляциях между кинематографическим временем, пространством, визуальным и звуковым рядами. Этот нарратив не подлежит пересказу, разворачиваясь исключительно в поле синтетического восприятия фильма и зрительского опыта. В конечном итоге, меня интересует нарратив вне языковой парадигмы — та история, которая разворачивается не внутри диегезиса, а где-то еще.

Касавченко И.С.
Краснодар

ВГЛУБЬ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО: ОПЫТ ПЕРЕНОСА ТЕОРИИ РОЖЕ КАЙУА

Кинематографическое переживание предлагается рассмотреть с помощью концепта «фантастического» Роже Кайуа. В своем эссе французский теоретик уводит фантастическое из контекста грубого производства нереалистичных образов, и редуцирует его к формам воздействия средствами повествования и техники. Поскольку попытки феноменологии кино совершили аналогичные выводы, мы попробуем приспособить практику анализа гравюры и живописи у Кайуа к анализу фильмов при помощи понятия *предметного слоя* у Ингардена в связке с понятием *контрапункта* у Эйзенштейна.

Выделенные Кайуа «четыре типа фантастического» последовательно объективируют конфигурации предметного и технического, и мы считаем небезынтересным применить их логику к кино:

1. Первое фантастическое «понятно автору и адресату — независимо от сюжета и может вступать с ним в противоречия». Фантастичность реализма (не фантастического реализма, а реализма повседневности), называется Кайуа «наиболее содержательной, но притом наиболее редкой». Примеры такой, своего рода, *кинематографичности простого* легко найти в классике

— начальные титры «Бешеных псов», вступительная сцена дебюта де Пальмы, сцена с приемником в «Страннее рая». Впечатления производится не фабульным нарративом, не радикальной формой, а самим контрапунктом базовых выразительных средств — композиции и/или частоты кадра с длительностью, выраженной в той или иной форме.

2. Второе «понятно автору, но не адресату — требует посвящения интерпретирующего». Такой механики впечатления придерживаются фильмы, реферирующие к культурным сюжетам, будь то ссылки на кватроченто у Пазолини, на кино у Тарантино, на политический дискурс у Кубрика, и т.п.

3. Третье «автору не понятно, но поддается расшифровке как примитивная языковая деятельность». В данном случае возможна претендующая на полноту (но по Кайуа не способная к полноте) критическая экспликация биографических либо идеологических причин стиля и предметности фильмов, например, Альберто Сера, Эйзенштейна и других.

4. Наконец четвертое фантастическое непонятно как автору, так и публике, в нем воздействует «неясность, которой автор покрывает рисунок, надпись и взаимоотношение их». Эта логика привлекает у себя, например, Энсора и Юфита, «чувствующих значительность образа, но полностью не понимающих непосредственного значения». С другой стороны, этот уровень располагает к упразднению содержаний (в том числе тех, устройство которых производит аффект) либо сведению содержаний к примитивным приемам.

На наш взгляд, анализ Кайуа произведений позднего средневековья созвучен современному анализу киноленты. В и том и другом случае это анализ связи образной системы с возможными аффектами, связи *семантического слоя* с *сенсильными содержаниями*, появление которых является также анализируемым. Работа в этом направлении позволит разработать вопросы о темпе и логике развития кинематографа.

СТАНОВЛЕНИЕ ДРУГИМ: ТРАНСФОРМАЦИЯ В СЕРИАЛЕ «ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ»

Человек находится в неудобном положении, из-за вынужденной необходимости в сдерживании негативных эмоций и неудобных для культуры желаний. При этом необходимо осуществить поиск самого себя и своего положения в мире, в котором всему найдется место и основание, кроме самого субъекта. В связи с этим, человеку приходится изобретать возможности выхода из этого неудобства, пусть и иллюзорного. Одним из способов обрести себя и понять свое место в мире, а также на мгновение избавиться от оков собственной нравственности и заложенного внутри нас идеологического аппарата становится кино. В данном исследовании предлагается анализ нарративных практик криминальной драмы, на примере сериала «Во все тяжкие». Реальность, которую постулирует кино, во многом противоречит действительности, т.к. мир, создаваемый в криминальной драме, трансформирует привычные нормы морали, стирая границы между добром и злом, и сдвигая акценты. Мораль для криминального героя низводится до условности, и, вместе с тем, и зритель забывает о том, что на экране преступник, по большому счету — злодей. Аморальные поступки всегда необходимы для достижения более высокой цели: спасения близких, свершения правосудия, и т.д. Но мало поместить преступника в фильм, куда более успешным способом манипулирования аффектами зрителя становится сериальная форма криминальной драмы. Сериальное кинопроизводство позволяет приблизить кинореальность к привычному для зрителя восприятию мира. Бытие предстает в своей длительности, линейности, в череде положительных и отрицательных моментов, сериал демонстрирует более живой диапазон эмоций и чувств и более динамичные переходы от счастья к несчастью, от удовольствия к неудовольствию, что в режиме полнометражного фильма невозможно было бы достичь. Жизненные обстоятельства хаотично разбросаны по линии судьбы героев, что позволяет им развиваться на экране, становиться для зрителей более родными, а

значит хорошими. Ко всему прочему, герой преступник обладает тем, чего так не хватает субъекту-зрителю — доказательством собственного существования. Алиби его присутствия в мире — это реализация собственных желаний, боль, страдания, сомнения, страхи, столкновение с опасностями. Для криминального жанра не существует привычных для морали оппозиций хороший/плохой, для достижение особого зрительского аффекта, отклика, необходимо формирование иных моральных установок. В данном жанре акцент делается на морали «плохих», в отсутствии «хороших». Категория «плохой» расслаивается на плохой(хороший) и плохой(плохой), зритель помещен в мир преступников, герои которого постоянно ищут свое место в этих непростых оппозиционных отношениях, которые неуклонно ведут главных героев к фатальному исходу.

*Никонова С.Б.
Санкт-Петербурге*

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ЗВУКА И АУДИАЛИЗАЦИЯ ОБРАЗА В КИНЕМАТОГРАФЕ

Доклад подготовлен при финансовой поддержке гранта РФФИ №17-03-00495-ОГН «Стратегии философского анализа кинематографического опыта»

На значимость звукового ряда в кинематографе внимание обращается, безусловно, с самого появления звукового кино, а в последнее время звук в кино становится все более востребованной темой для обсуждения, что связано также и с совершенствующимися способами его передачи и воспроизведения в фильмах, благодаря чему он становится важной частью работы с картиной. Тем не менее роль звука в кино постоянно вызывает споры, переход к звуковому кино в свое время оказался предметом критики и разочарования как со стороны многих режиссеров, так и теоретиков, воспринявших его как утрату художественной специфики.

Исследователи Т. Эльзессер и М. Хагенер, авторы обширного очерка способов воздействия кинематографа на все чувства человека «Теория кино. Глаз, эмоции, тело» (2007), не просто полагают, что можно считать звук и изображение в кино эквивалентными по значимости, но отмечают совершенно особую

роль слуха, вовлекающего в пространство кинематографа там, где изображение, напротив, выстраивает дистанцию (1, с.292-293). Кроме того, даже относительно немного кино они обращают внимание на важную роль звука, поскольку это кино никогда не бывает на самом деле немым, не только непрерывно указывая на звук, но и сопровождаясь непременным звуковым, музыкальным рядом, хотя он и носит внешний по отношению к видеоряду характер. Исследователи замечают, что в целом остается не совсем ясным, что в принципе, при возникновении способов записи, служило дополнением чему: звук ли дополнял изображение, или наоборот, движущееся изображение сопровождало записанный звук (1, с.262).

Также исследователи подчеркивают важность приемов по визуализации звука в немом кино — то есть приемов по демонстрации звуковых эффектов визуальными средствами (в первую очередь, акцентирование в кадре звучащих объектов). И конечно же, если мы сталкиваемся с приемами по визуализации звука, то мы сталкиваемся с приемами визуального искусства. Претензия критиков звукового кино и состояла, в первую очередь, в том, что теперь эти приемы по визуализации становятся не нужны и кино превращается в простое повествование, не требующее особых средств выразительности. Сразу же можно возразить, что и для показа, сопровождаемого встроенным в него звуковым рядом, существуют свои сложные приемы визуальной выразительности, ведь этот показ все равно требует визуального структурирования. Однако нас в данном случае волнует другое: сохраняется ли необходимость в визуализации звука в звуковом кино, а кроме того, не дает ли звук кинематографу еще одной возможности, а именно возможности для аудиализации образа, то есть переструктурирования визуального образа звуковыми средствами.

Эльзесер и Хагенер указывают на существующие классификации использования звука в кино: он может быть закадровым и внутрикадровым (в зависимости от нахождения источника звука в кадре), он может быть диегетическим и недиегетическим (в зависимости от включенности в нарративный мир фильма), синхронизированным и несинхронизированным (в зависимости от совпадения визуального показа источника звука с самим звуком) (1, с.270).

Режиссеры часто прибегают к игре с данными способами использования звука, чтобы дополнить выразительность фильма. Но иногда звук благодаря этой игре начинает изменять визуальный образ, скрывать его, создавать образ, без этого звука не существующий. Безусловно самым простым способом формирующего новые образы воздействия являлась еще в немом кино и является до сих пор закадровая музыка. Однако даже использование внутрикадровых диегетических синхронизированных звуков может оказаться вовлекающим в совершенно мистическое аудиальное пространство, которому визуальный ряд становится лишь выразительным дополнением. Одним из режиссеров, уделяющим звуку и его способности преобразовывать визуальный ряд огромное внимание можно назвать А. Сокурова.

Кроме того, как мы уже говорили, звуковое кино отнюдь не заграждает пути для работы с приемами по визуализации звука, то есть способы создания аудиальных образов визуальными средствами по-прежнему остаются актуальными и дополняют выразительную ткань фильма вовлекая зрителя в такое пространство, которое немислимо и несхватываемо для обычных способов нашего восприятия реальности посредством органов чувств. Таким образом можно сказать, что кинематограф способен существенным образом расширять наши способы восприятия.

Литература

1. Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2018. – 440 с.

*Петрин И.С.
Санкт-Петербург*

ПРИОСТАНОВИТЬ ЧУВСТВЕННОСТЬ: КРИТИЧЕСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ М. ДЮРАС

Исследование кинематографического материала предполагает анализ визуальных и аудиальных эффектов в их соотношении, которое позволяет раскрыть сущность художественной специфики кино. Несовпадение этих элементов при использовании экспериментальных техник выстраивания связи между ними зачастую приостанавливают работу чувственности в пользу

критической переориентации (перенастройки) системы восприятия.

Если, согласно С.Шавиро, новый опыт вводит всегда нового субъекта, то эксперимент, производящий новый опыт, артикулирует само производство новой субъективности (т.е. новый эксперимент запускает новую аналитическую программу).

Технологии этого производства можно назвать скорее деструктивными и аналитическими, нежели конструктивными и перцептивными. Они реформируют порядок «чувственность — рассудок»: потоки многообразных чувственных данных, качественно дифференцированные, диссоциируются и извлекаются из любого единства как самостоятельные серии. Рассудок оказывается не операциональной, но сырьевой инстанцией. В этом смысле радикальные эксперименты в кино апеллируют скорее к критическим, нежели чувственным способностям. Примером такого кинематографа является творчество М.Дюрас.

Кино Дюрас представляет собой в чистом виде обнажение такой аналитической программы. В данном случае кино — это уже не вопрос чувственности или эстетического опыта, но критический вопрос соответствия разнородных элементов, визуальной и аудиальной серий. В этом смысле кино у Дюрас не собирает серии воедино, но откладывает восприятие критическим вопрошанием о (не)соответствии перцептивных потоков.

Концептуально это проблематическое несоответствие — дизъюнкция медиумов литературы и кино. В этом отношении в работах Ж.Моссьера (Mossière) и М.Боргомано (Borgomano) утверждается, что критическим топосом осмысления кинематографического творчества Дюрас оказывается интервал между словом и образом, разрыв [faillie] между тем, что сказано, и тем, что показано (в анализе Ж.Делёза это несоответствие обозначается как иррациональная купюра).

Так в «Разрушать, говорит она» исчезает корреляция между статичными, пустыми героями и абстрактными моно/диалогами. Как говорит Дюрас, герои фильма взаимозаменяемы, слова одного может произнести любой другой. В «Натали Гранже» происходит раздвоение на драматическую серию голосов и образы обездвиженной обыденности. «Женщина с Ганга» оказывается двумя фильмами сразу: фильм изображения и фильм голосов;

последний, по словам Дюрас, не дополняет первый, но нарушает его порядок.

Таким образом, эксперименты Дюрас по девальвации связи между визуальным и аудиальным превращают кинематограф в некую машину диссоциации, останавливающую чувственность в разрыве между словом и образом и запускающую критическую работу по удержанию дистанции между ними.

Познин В.Ф.
Санкт-Петербург

ВИРТУАЛЬНОЕ ЭКРАННОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ИМИТАЦИЯ РЕАЛЬНОСТИ И ВООБРАЖАЕМЫЙ МИР

Понятие «виртуальная реальность» (VR) сегодня имеет несколько значений. Применительно к экранным искусствам, на наш взгляд, целесообразно рассматривать два вида VR.

Визуальная виртуальная реальность в широком смысле этого слова начинает создаваться в кино уже в первые годы существования этого вида искусства — с помощью монтажа и различных методов комбинированных съемок, учитывающих особенности восприятия зрителем изображения на плоскости экрана.

Вторая коннотация понятия экранной VR применима к определенному сегменту современной кинопродукции, имитирующему реальное пространство с помощью компьютерных технологий.

И в первом, и во втором случае используются два способа создания на экране не существующей на самом деле реальности: 1) создание иллюзии копии реального пространства; 2) создание на экране совершенно новой реальности.

В современном кино, благодаря использованию цифровых технологий, стало возможным совмещения черно-белого и цветного изображения, реального пространства с мультипликацией, хроникального изображения с постановочным и т.д.

Благодаря внедрению в экранное искусство новых технологий, появились неограниченные возможности для создания на экране

несуществующих объектов, то есть визуального воплощения любых фантазий и сюжетов, не говоря уже о явлениях природы, всевозможных природных и техногенных катастроф и т.п. Подлинной революцией в способах создания экранного пространства стало совмещение смоделированных на компьютере объектов с реальным фоном, воспроизведение на экране огня, дыма, воды любых материалов, объектов и явлений. Благодаря новым технологиям съемки персонажи фильма могут "зависать" в воздухе, совершать фантастические кульбиты и прыжки. Можно «стирать» попавшие в кадр ненужные объекты, не соответствующем показываемой эпохе, вставлять те объекты, которые нужны режиссеру, а с помощью так называемого «клонирование» использовать вместо актеров их компьютерных двойников и создавать на экране огромные «массовки».

Технология композитинга позволяет создавать на экране любое пространство комбинируя его из нескольких различных изображений, подгоняя их по размеру, цвету и характеру освещения.

Тем не менее, создавая с помощью компьютерных технологий виртуальную реальность, авторы стараются соизмерять фантастическое с реальным, чтобы зритель мог легко и быстро воспринимать происходящие на экране. Создавая на компьютере сцену падения вертолета, взрывов или движения фантастических животных, насекомых и т.п., создатели визуальных эффектов берут за основу реальные явления и объекты, чтобы создать на экране художественно убедительное пространство.

Усиление иллюзии экранного пространства происходит также за счет использования звуковых эффектов, поскольку звук, в силу волновой природы, физиологически и психологически значительно усиливает иллюзию реальности. Использование системы Dolby Surround и других аналогичных разработок обеспечивает не только чистоту, но и пространственность звучания фонограммы, а также локализацию голоса и шумов.

Кроме понятия «виртуальная реальность» и «виртуальное пространство», сегодня все чаще можно встретить термин «экранное киберпространство», которое понимается как некий иной мир, который способен моделировать содержание компьютерной оперативной среды и «наполнение» компьютерных сетей, что породило ряд фильмов, созданных в жанре

«киберпанк». Одной из самых удачных попыток художественного освоения экранного киберпространства стала картина «Матрица» (реж. Энди Вачовски и Ларри Вачовски, США-Австралия, 1999).

Итак, если в кинематографе XX века спецэффекты использовались для создания необычного, созданного воображением авторов мистического или сказочного мира, который чаще всего контрастировал с миром реальным, привычным зрителю, то в современных фильмах, создаваемых в жанре фэнтези или киберпанка, мы все чаще видим мир придуманный, но при этом предельно достоверный и убедительный. Этот стиль давно стал для зрителя, особенно молодого, привычным и востребованным. В отличие от зрителя минувшего века, нынешний зритель ждет не того, чтобы его удивляли кинематографическими фокусами, а желает перенестись в откровенно фантастический мир, существующий как бы в другом измерении. В какой-то мере это можно объяснить стремлением частью аудитории к эскапизму, уходу от рутинной повседневности, отчасти предчувствием нового мира, в котором виртуальная реальность будет занимать все больше места в жизни человека.

*Полужтков А.А.
Архангельск*

КОГНИТИВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ТЕОРИИ КИНО

В 1970-е годы появляется новое течение в исследовании кинематографа, которое известно, как когнитивные науки о кино. Частично эти исследования вырастают из семиотической парадигмы. В 1980-е годы многие исследователи подвергли критике языковую модель кинематографа. Дело в том, что данная модель была основана на изучении фонологии и семантики и не учитывала других аспектов языка: синтаксис и прагматику. Переворот в лингвистике позволил переориентировать методы анализа фильмов.

В эссе «Сила кино» Ноэль Кэрролл предложил пересмотреть кинотеорию, ориентируясь на когнитивные программы того времени. Он предположил, что популярность современных медиа зависит от того, насколько они ориентируются на навыки

аудитории. Репрезентации мира в кино опираются на наше представление о реальности. Зритель понимает сюжет, поскольку он имеет «лаконичную ясность», в отличие от «беспорядочной действительности». Используемые режиссером нарративы, опираются на способность зрителя понимать, что именно происходит в сцене. Задавая вопрос, что именно происходит, мы всегда ждем подсказки или ответа режиссера. «Наше внимание приковано к поминутному развертыванию сюжета. Иначе говоря, великая загадка заставляет нас жить ею. Мы не думаем, как завершится история, а погружены в происходящее прямо сейчас».

Этот процесс понимания, как считает Кэрролл, носит преимущественно перцептивный и когнитивный характер. Воспринимая информацию с экрана, мы получаем неполные знания об изображаемом мире. Во время просмотра мы выбираем, организовываем, систематизируем информацию на основе наших знаний о мире. Если в кадре мы видим человека, который стоит спиной к окну, а за кадром слышится звук выстрела, то по реакции героя мы согласовываем два события, получая тем самым полную версию событий.

Анализ различных теорий показывает, что для понимания изображения зритель должен не только уметь интерпретировать нарратив, разворачивающийся на экране, но и иметь возможность воспринимать повествование, как непрерывный поток информации. Человек «участвует в создании кинообразов» на двух уровнях восприятия. С одной стороны, воспринимая звуки, цвета, очертания предметов, световые решения и так далее, мы выстраиваем «соразмерные пространственно-временные представления о киносцене». С другой, в нашем восприятии фильма принимают активное участие сложившиеся художественные и эстетические конвенции.

На зрительном уровне восприятия, для понимания изображения нам необходима минимальная информация. С помощью нее мы выделяем наиболее значимые объекты на экране. И выстраиваем схему кадра. Это позволяет нам ориентироваться в пространстве и времени сцены: реагировать на реплики, передвижения, жесты персонажей. Все это создает иллюзию непрерывного действия при монтаже и фильм воспринимается, как логичная последовательность кадров.

Понимание эмоций, повествования, сюжета происходит на более высоком уровне. Композиция кадра, различные виды монтажа, мизансцены имитируют формы мышления человека. Зритель, таким образом, направляемый замыслом режиссера, становится исследователем возможных миров.

*Прыгун А.С.
Санкт-Петербург*

ПРЕОДОЛЕНИЕ РАЗРЫВА И НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Современный кинематограф призывает нас к иному осмыслению человеческого в человеке, формируя своего собственного идеального зрителя, создавая особые формы чувственности. Переживания телесного опыта трактуется каждым зрителем на основе собственного восприятия действительности фильма, и, следовательно, стремится к универсальному, но это стремление неминуемо несёт в себе разрыв, который мы обнаруживаем при интерпретации кинопроизведения. Иначе говоря, согласно теории С.М.Эйзенштейна — мы в среде горизонтального движения фильма, где, когда нас что-то цепляет, мы оказываемся в вертикально-становящемся времени в точке актуального, так как кино приближает далекое и заставляет присутствовать здесь и сейчас. Возникает вопрос: что тогда остаётся от человеческого? Если дистанция исчезает и образ прикасается к человеку, то говоря словами Ж.Деррида: «у письма всегда имеется возможность не дойти до адресата». Не зря В.Ф.Перкинс указывает на несостоятельность символического прочтения, так как символы являются самой эстетикой фильма. И вероятно, поэтому современные режиссёры стремятся взломать изнутри вымысел виртуальности и искусственную модифицированную реальность, обнажая тот резерв, в котором нет ничего важнее, чем сам человек. Как писал Лотман: «художественное переживание в кино складывается из двух одновременных и неразделимых тенденций: предельной верности действительности и предельной же свободы по отношению к действительности» — это даёт нам основание думать о постоянном поиске особых форм чувственности, как о новом языке кинематографа (реальное-реальное или реальное-вымысел).

Различные кинотеории стремительно сменяют друг друга, претендуя на исправление предыдущей, но онтологическое, эпистемологическое и феноменологическое основание для них всегда остается неизменным, поскольку вопросы философии, связанные с темпоральностью, восприятием, сознанием, являются центральными и для кино, и для зрителя. К этому еще накладывается проблема технического развития, которая создает ситуацию диалога о кинематографическом опыте, строящегося вокруг того выбора, который делает режиссёр, используя те или иные технические возможности, тем самым, создавая новую реальность.

*Пугачёва Ю.С.
Санкт-Петербург*

ФЕНОМЕН ПРЯМОГО ВЗГЛЯДА В КИНОИСКУССТВЕ

Природа взгляда такова, что он непосредственно касается каждого и одновременно с этим придает всему, на чем он останавливается определенный внешний вид. Это позволяет создавать визуальную материю в различных формах искусства. Что же касается кинематографа, то этот род визуального искусства основан на антропологии взгляда и ему удастся воплотить опыт рассматриваемого и рассматривающего бытия, используя изменение позиции, с которой зритель и герои осуществляют зрительный контакт.

Так, если на киноэкране актеры смотрят куда угодно, но не в камеру, то зритель занимает положение наблюдателя, следящего за тем, как развиваются сюжетные линии, и включается в сопереживание, идентифицируя свои эмоции с чувствами персонажей. Появление же прямого взгляда, устремленного в камеру, а значит на зрителя, мгновенно придает чувственной стороне восприятия физиологический характер ничуть не меньше, чем современные 3/5D технологии.

Прямой взгляд разрушает прозрачную стену экрана, становится композиционной доминантой кадра и останавливает хронометрическое течение времени с присущими ему культурно-социальными координатами, выводя на поверхность пульсацию внутреннего времени человеческой жизни. А герой фильма

перестает быть вымышленным персонажем и становится субъектом, обладающим собственным уникальным бытием.

Недаром этот прием встречается не так уж и часто, но всегда становится ключевым моментом чувственного откровения кинопроизведения. Стоит только вспомнить полные метафизической муки глаза Донатаса Баниониса и Юри Ярвета в «Солярисе» А.Тарковского или жгучую ярость во взглядах героев фильма М.Кассовица «Ненависть». В финале «Сладкой жизни» Ф.Феллини мы также встречаемся с растерянным и устремленным на нас взглядом Марчелло Мastroяни, а в конце «На последнем дыхании» Ж.Л.Годара нас ожидает игривый и бездумный взгляд Джини Сибберг. В глазах героя может отразиться вся суть кинокартины. Таков взор главного героя фильма Р.В.Фассбиндера «Отчаяние», чьи иллюзии и надежды рассыпались в один момент. В кинематографе же И.Бергмана прямой взгляд является лейтмотивом практически всех его фильмов. Но взгляд может отражать не только глубину внутреннего мира, но и фундаментальные пласты мироздания. Примером этому могут послужить фильмы Э.Климова «Иди и смотри», «Иваново детство» А.Тарковского, «Волки» А.Колбышева, «Враги» М.Снежной или же «Дылда» К.Балагова — во всех этих кинокартинах в глазах героев (чаще всего это дети) отражается та душераздирающая личная и планетарная катастрофа, которая случается на земле, когда на ней происходит война.

Таким образом прямой взгляд в киноискусстве никогда не остается без внимания, так как сразу становится событием, вызывающим чистый аффект. Поэтому сила данного приема заключается не в сосредоточенности на чем-то внешнем, а в душевных переживаниях и уникальном опыте контакта глаза в глаза, который не может быть сведен к чистой объективации.

Радеев А.Е.
Санкт-Петербурге

«ПОВОРОТ К ПЕРЕЖИВАНИЮ» И КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ОПЫТ

Доклад подготовлен при финансовой поддержке гранта РФФИ №17-03-00495-ОГН «Стратегии философского анализа кинематографического опыта»

Сложившаяся философская мода на повороты вынуждает со скепсисом относиться к новым лозунгам, манифестам или даже развернутым обоснованиям нового витка в философии. Скепсис связан как с поспешностью, с которой зачастую эти повороты заявляют о себе, так и с принципиальной невозможностью подвести все поле современной философской проблематики под единый ракурс нового поворота. В то же время настойчивость, с которой все чаще аналитики современности говорят о поворотах, вынуждает признать, что сам дискурс поворота является неотъемлемой составляющей в различных областях философии. А это, в свою очередь, позволяет говорить о поворотах в современной философии, но не с позиции обобщения, а с позиции среза, допускающего как возможность иных срезов, так и необходимость принятия во внимание длины среза и контуров, ими образованных.

Одним из таких срезов является провозглашаемый рядом аналитиков «поворот к переживанию». Д. фон Хантельмаан, Р.Мокан и другие авторы констатируют тот факт, что в современных арт-практиках все чаще наблюдается уход от арт-объектов, ориентированных на саморепрезентацию, в сторону арт-объектов, обращенных к погружению в переживание встречи реципиента с произведением искусства. Как подчеркивает Д. фон Хантельмаан, искусство не столько производит (produce) художественный опыт, сколько оттачивает (shape) его. Основой для этого поворота к переживанию, как правило, провозглашается переход от общества потребления к обществу переживания.

Полагаю, что схожую тенденцию можно наблюдать и в осмыслении кинематографического опыта.

Здесь я хотел бы обозначить контуры этого осмысления, прекрасно понимая, что каждой из линий этих контуров следует уделить особое внимание.

Первое. На основе ряда кинотеорий можно показать, во-первых, как кинематографический опыт формировался в эпоху классической образности, при этом существенным являлся переход от экспрессивного к репрезентативному модусу киноопыта, показать, во-вторых, как этот опыт формируется в эпоху синефилии, для которой существенным становится переход от репрезентативного к импрессивному модусу киноопыта, и показать, в-третьих, как в эпоху «смерти синефилии» начинает формироваться новый тип кинематографического опыта, для которого существенным является переход от импрессивного к «переживательному» модусу киноопыта.

Второе. На основе ряда примеров современных форм кинематографического опыта можно показать, как в них представлены различные моменты «переживательного» модуса киноопыта. Например, крайне показательным является феномен кинолокаций, для которого свойственны такие моменты, как регистрация переживания кинематографического опыта, представление о «намоленности» пространства посредством киноопыта, становление киноопыта как формы чувственности. К такому же примеру современной формы кинематографического опыта относится и возникновение новой фигуры зрителя — не столько образцового, сколько опытного. Этот зритель словно обречен смотреть кино «с прищуром», не имея возможности встать в позицию исключения из своего киноопыта как моментов, присущих его опытности просмотра и рефлексии о кино, так и моментов погруженности в оттачивание (shaping) переживания в большей степени, нежели погруженности в его производство (producing).

Третье. Можно показать, как, используя модель «Кино» Ж.Делеза, происходит переход в современном кинематографе от образа-времени к образу-опыту. Выделение в опыте активной и реактивной сил дает возможность создать абрис образа-опыта и ряда сопутствующих этому образу моментов — образ-настроение, образ-присутствие, образ-ускользание. Различные тенденции медленного и экспериментального кино позволяют точнее раскрыть особенности этой образности.

Кинематографический опыт — крайне примечательный феномен современности, порождающий интенсивность не только в форме испытывания его, но и в форме рефлексии о нем.

*Русанов В.Ю.
Санкт-Петербурге*

КИНО-ГЛАЗ КАК КОНЦЕПЦИЯ ПРЕОДОЛЕНИЯ ТРАВМЫ

Болезненный, пропитанный декадансом мир модерна требовал создать оптимистическую теорию переустройства мира. Думаю, схожие мысли привели были основой для появления левого авангарда. Очень скоро представители левого авангарда пришли к идее коммунистической революции, в особенности ставшей популярной из-за деятельности (или лучше сказать без деятельности) царского правительства в начале XX в. Речь идёт о насильственном характере царской власти, а значит, травматическом опыте её жителей.

Как же коммунистическая революция решит проблему насилия? В статье «К критике насилия», близкий к авангардистам, немецкий философ Вальтер Беньямина говорит о возможности ненасильственного преодоления насилия путём «частых средств», которые не являются чем-то материальным, они всегда опосредованы; философ называет технику (в широком смысле слова) областью чистых средств. Сферой же достижения соглашения между людьми В. Беньямин называет язык. Объединяя эти два пункта — травма и язык — предположу тезис, согласно которому в своей деятельности авангардисты хотели создать концепции, принципиально отрицающие насилие и помогающие пережить травматический опыт.

Отрицая любые связи с предыдущим развитием искусства, имея в распоряжении социальную реальность, с помощью принципиально иных методов и форм творчества, авангардисты способствовали появлению новой, по выражению И.М.Чубарова, «коллективной чувственности». Примером создания подобной чувственности является кинематограф Дзиги Вертова. Наиболее острым травматическим опытом в его жизни являлся погром 1906 г. в его родном городе Белостоке: для Д. Вертова, которому на то время было 11 лет, такая острая дискриминация по национальному признаку, ощущение своей инаковости, были и травмой, и импульсом, побудителем к творческой деятельности.

Например, в одном из своих манифестов, где Д. Вертов пытается обозначить задачи своего метода работы с

киноматериалом — Кино-Глаза, он напишет: «Установить зрительную (Кино-Глаз) и слуховую (Радио-Ухо) классовую связь между пролетариями всех наций и всех стран на платформе коммунистической расшифровки мира. Расшифровки жизни, как она есть. Воздействие фактами на сознание трудящихся». Здесь декларируется связь между пролетариями, для предотвращения конфликтов, противоречий, в том числе и территориальных, для создания единой армии пролетариев. А вопрос конфликтов между ними уже после объединения сам собой отпадает в виду их общего классового основания, предопределяющего общность их целей, желаний, потребностей и т.п. Также, другой известный тезис Д. Вертова о Кино-Глазе как о «коммунистическая расшифровка действительности» является не менее важным. Он предназначен для того, чтобы наглядно показать, вскрыть, отсутствие насилия в постреволюционной реальности. По мнению того же В. Беньямина, после пролетарской революции создаётся такая конфигурация труда, которая через уничтожение источника насилия, организует коммунитарное общество.

*Савченкова Н.М.
Санкт-Петербург*

КРИТИЧЕСКОЕ «КОНТЕЙНИРОВАНИЕ» И КОНЦЕПТ «РЕВЕРИ» В КИНООПЫТЕ

Доклад подготовлен при финансовой поддержке гранта РФФИ №17-03-00495-ОГН «Стратегии философского анализа кинематографического опыта»

Концепт «критического переживания» может быть существенно обогащен психоаналитическими понятиями «контейнирование» и «ревери», пришедшими из британской психоаналитической традиции. Так, «контейнирование» рассматривается Бионом как особый род герменевтического поведения, используемый в ситуации герменевтической катастрофы, то есть, когда аналитик имеет дело с невыносимыми и неинтеллигибельными содержаниями (Bion W., 1963). Идея Биона состоит в том, что психическое развитие и жизнь имеет изначально интерсубъективную природу и может осуществляться лишь тогда, когда психическое пространство другого человека предоставляет место для собственных состояний и аффектов субъекта. В этом

смысле, контейнирование представляет собой опыт соотнесения психических пространств и установления пространственных отношений, описываемых в категориях внутреннее-внешнее, часть-целое, часть-часть, объемлющее-объемлемое; опыт, в контексте которого изобретаются формы совместности существования и производится «бессознательное знание» (де Серто, 2013). Представляется, что подобная стратегия весьма значима для современной коммуникативной ситуации, в которой находятся зритель и критик, основные опасности которой связаны с информационным потоком и соблазном для критика занять экспертную и промоутерскую позицию в отношении кино. Культура «контейнирования», на мой взгляд, позволяет сущностно трансформировать ритм киноопыта, удержать зрителя в пространстве фильма и настаивать на совместном присутствии здесь, связанном с порождением «бессознательного знания».

Если «контейнирование» выступает в качестве стратегии критического переживания, то «ревери» (Огден Т., 2001) относится к его технике. Будучи разновидностью свободных ассоциаций, «ревери» указывает на иное понимание сновидческой природы кинематографа. В классической теории кино киносеанс рассматривается как глубокая регрессия, имеющая своей целью исполнение желания и удовольствие. Дж. Чивитарезе и Карла Амброзио Гарсиа модифицируют этот взгляд и предлагают более сложное понимание киносеанса, связанное с парадоксальным чувством реальности, основанном на договоре, когда магическое всемогущество влечения не соглашается на ограничения, но отстаивает свое право быть за счет символических расширений, признаваемых окружающими. Такого рода «расширения» и лежат в основании такой психической продукции как «ревери». В этом смысле киноопыт предстает не в качестве регрессивных компенсаций, но оказывается фундаментальным процессом формирования «аппарата для думания мыслей» или просто способности мышления.

**С. М. ЭЙЗЕНШТЕЙН:
КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ОПЫТ СИНЕСТЕЗИИ**

Доклад подготовлен при финансовой поддержке гранта РФФИ №17-03-00495-ОГН «Стратегии философского анализа кинематографического опыта»

В своих статьях и выступлениях Эйзенштейн нередко выражал протест против появления звука и цвета в кино. Но если бы этим его отношение к техническим новшествам кинематографа и ограничивалось, беспрецедентное исследование аудиовизуальных и цветовых эффектов и в его фильмах, и в его теории кино никогда не было бы достигнуто. С одной стороны, значительный сдвиг в его теоретических и эстетических интересах от конфликта и монтажа аттракционов к синестезии чувств и полифонической структуре был обусловлен политическими причинами, но с другой он был связан и с внутренней необходимостью изучить новую реальность звука и цвета как необходимых компонентов кинематографа. Технология кино неуклонно стремилась к включению в кинореальность звука, диалога и цвета, и Эйзенштейн, как режиссер и теоретик, не мог уклониться от этого процесса. Кроме того, художественное мышление Эйзенштейна стимулировалось господствующими тенденциями эстетических поисков его времени. Применение Эйзенштейном музыкальных теорий в кино было тесно связано с влиянием его наставника В.Э.Мейерхольда, чей театр тщательно изучал музыку, с сотрудничеством с великим композитором С.С.Прокофьевым, а также с опытом постановки оперы Р.Вагнера «Валькирия» в Большом театре в 1940 г. Эйзенштейн был вдохновлен вагнеровской идеей лейтмотива и использовал ее в кинотеории.

Его доктрина аудиовизуальной интермедиальности была исторически укоренена в двух эстетических направлениях рубежа XIX-XX веков. Во-первых, вагнеровская идея универсального произведения искусства, выросшая из философии романтизма, продолжала оказывать влияние на более поздних художников, композиторов и теоретиков. И, во-вторых, символистская идея «соответствий» стала в современном искусстве основой синестетических опытов, расшатывающих иерархию чувств.

Интерес Эйзенштейна к синестезии как форме связи звука и визуального образа стимулировался также клиническими исследованиями Л.С.Выготского и А.Р.Лурии, входившими в организованный Эйзенштейном кружок по исследованию иррациональных черт речи. Также Эйзенштейн был заинтригован идеями Дж.Фрэзера и Л.Леви-Брюля, которые видели в экстатических состояниях и мимесисе наследие архаической эпохи в современном мире, и размышлял о том, какими средствами это наследие может быть воплощено в кинематографе. В его неопубликованной книге «Метод» описан парадоксальный процесс вызывания у зрителей дологических и чувственных аффектов математически выверенными средствами. Киноопыт не тождествен зрительному процессу, несмотря на кажущуюся несомненность того, что кино именно смотрят. Согласно Эйзенштейну, мультисенсорный кинематографический опыт выходит за пределы визуального опыта и связан с феноменом синестезии, позволяющим достичь сенсорной «полифонии».

*Скиба А.С.
Санкт-Петербург*

ОТ ЗНАКА К ФИЛЬМУ: ТЕОРИЯ ВЫСКАЗЫВАНИЯ И ЯЗЫК КИНО

Как связаны язык и кино, способны ли эти два слова на коллокацию? Должны ли мы попрощаться с языком, поставив под сомнение, на манер Ж.-Л.Годара, связь между *langue* и *parole*? Или же нам, скорее, следует спросить себя: «Что такое кино: *langue* или *langage*?» Для попытки ответа на заданные вопросы, нам необходимо обратиться к теории К.Метца. Как известно, французский исследователь берет в качестве основы лингвистику высказывания Э.Бенвениста, которая является, по словам Д.Агамбена, его наиболее выдающимся творением.

В частности, для Метца оказываются полезными термины истории/дискурса, пропущенные через психоаналитическое сито. Дискурс, в трактовке французского лингвиста являет собой некую симуляцию письменным высказыванием диалога *vis-a-vis*. В других случаях письменное высказывание избегает референции к

какой-либо ситуации или темпоральному контексту. События говорят сами за себя, что и означает, соответственно, историю.

Отметим, что Метц проводит аналогию между ситуацией просмотра фильма и фрейдистским описанием эксгибиционизма/вуайеризма, однако оговаривается, что данная аналогия может иметь место только при разработке её посредством фреймворка теории высказывания. Оценивая кинематограф в данных понятиях, вывод будет таков, что фильм есть не что иное, как история, однако может быть представлен и как дискурс, если мы сошлёмся на изначальную интенцию творца.

Укажем, что позиция Метца не замедлила отыскать своих критиков и приверженцев. Так, например, Д.Бордуэлл стал отрицать, что фильм обладает набором форм сравнимых с лицами и временами вербального языка. Действительно, описываемая теория имеет свои недостатки, которые могут быть представлены следующим образом: такие абстрактные сущности, как «кино», необоснованно трансформируются в персонализированных субъектов; концепты «высказывания» и «дискурса» зачастую совпадают; и, наконец, акт высказывания из вербальной активности переходит в активность оптическую.

Суммаризации всей критики и дальнейшему развитию теории посвящена работа Метца «L'Enonciation impersonnelle ou le Site du film». Французский учёный выделяет три риска, грозящие теории, среди которых: антропоморфизм, искусственное использование лингвистических концептов и трансформация коммуникации в высказывание. Разбор выдвинутых возражений и ответ на них сделал возможным возрождение теории и дискуссий, направленных в её адрес.

Также, Метц отсылает нас к двум возможным «стадиям» высказывания: текстуальной и персональной. В то время как сам автор озадачен именно первой стадией, современные теоретики обращают большое внимание также и на то, что было названо «персональной стадией». Иначе говоря, объектом изучения отныне становится не только текст кино, но также и опыт самого просмотра фильма, с его когнитивной и аффективной составляющей.

*Стругова Е.А.
Санкт-Петербурге*

«ЧТО ТАКОЕ» ЗРИТЕЛЬ: АЛЬТЕРНАТИВА АНДРЕ БАЗЕНА

Выделение зрительского статуса как проблемы и его типологизация в традиции исследований кино формативного и новейшего периода способствует выявлению условий его формирования в контексте определенных концепций. Такие аспекты взаимодействия зрителя с медиумом фильма как реализм, «эффект реальности» и различные последствия его иллюзии на перцептивном, идеологическом и эпистемологическом уровне рассматривались, начиная с 1960-х гг., в ядре психоаналитических, семиологических и нарратологических исследований, если не в качестве возникших, то приобретших утверждение и легитимацию в контексте работ французского теоретика кино Андре Базена. Тем самым, акцент был постепенно перемещен на валидность самого репрезентативного отношения к реальности в терминах различных позиций, отведенных зрителю. Следует обосновать то, что некоторые условия, обозначенные еще Базеном, предоставляют альтернативы по выявлению нескольких режимов просмотра и типов зрителя.

Факт того, что работах Базена не исключалась идея об осведомленности зрителя о проективных механизмах кино, указывает на допущение им отсутствия каузальной связи между детерминацией процесса кинематографического опыта аппаратом и его работой по автоматическому установлению доверия зрителя. В связи с этим следует выделить два типа зрительской активности, которые можно условно обозначить в качестве эстетического и психологического. Последний предполагает, что кинематографический опыт становится нерerefлексивным при условии отделения времени просмотра от экранного, но не при условии, когда действительная совокупность действий зрителя не совпадает с необходимой для того, чтобы интерпретация образов кино была адекватна критерию реализма. Эстетический тип активности признает необходимость отказа воспринимать пробелы в структуре или, буквально, в реальности фильма как точки прерывности опыта, поскольку последовательное

изложение событий фиксируется в ретроактивном режиме зрительского опыта.

Таким образом, в контексте реалистической интерпретации киноопыта и, в частности, в теории А.Базена следует обозначить две несколько противоположных тенденции. Несмотря на то, что некоторые схемы «поведения» таких факторов как камера, наррация и стилевые эффекты действительно модифицируют характер зрительской агентивности за счет их объективного статуса в контексте фильмической реальности, осведомленность о них должна сохраняться. Притом их исключение из горизонта внимания зрителя допускает и подтверждает то, что деятельность режиссера по представлению профилмического события доказывает эквивалентность двух типов восприятия: субъективного и объективного, — выраженных через такое средство репрезентации как мизансцена. В случае реализма даже первоначальное осознание зрителем вымысла фильма включает в себя условие того, что конвенциональность репрезентации не отменяет его воображаемый статус.

Тимашов К.Н.
Санкт-Петербург

РОЛАН БАРТ И КИНО: ОТ КРИТИКИ К ТЕОРИИ И ОБРАТНО

На протяжении всей своей жизни Ролан Барт писал о кино рецензии, критические заметки, научные статьи. К этим работам примыкают закадровый текст для документального фильма, письмо к Антониони и два интервью, а также многочисленные комментарии к фильмам в работах, непосредственно не связанных с кино.

Три периода его творческой биографии, каждый длиной примерно в одно десятилетие, можно соотнести с тремя интеллектуальными жестами, определяющих каждый из них.

Критика слева — *против*. Сотрудничая с литературными и театральными журналами, Барт резко критикует буржуазную сцену, а после знакомства с политическим театром Брехта на всю жизнь становится поборником эстетики эпического театра, с которым он идеологически солидарен. Он склонен рассматривать

продукты и практики общества потребления как элементы «деградировавшего спектакля». В этот период он разрабатывает *мифологический метод критики*, который вобрал в себя элементы эстетики театра Брехта. Повседневная жизнь — будь то спектакль, путешествие или теннисный матч — в его изложении приобретает вид театральной мизансцены, отчуждённой критическим письмом. Рассматривая фильмы как один из продуктов массовой культуры, Барт делает кино предметом политической критики слева. В ракурсе представлены фильмы Манкевича, Казана, Шаброля и др. Кино же Чаплина и Эйзенштейна рассматриваются им как образцы левого искусства.

Теория по ту сторону — *над*. С конца 50-х гг. в работах Барта заметен отход от резкой идеологической критики, сопровождающийся ослаблением интереса к театру. Непродолжительное сотрудничество с канадскими документалистами «прямого кино» не изменили вектора этого движения. Переходя от мифологии к более общей науке — семиологии, он принимает структуралистскую парадигму и разрабатывает общую теорию знаковых систем. Кино же его интересует как коммуникативная система, в основе которой лежит особый тип сообщения — предмет науки о значении в кино, названной им «*семиология фильмического образа*». Барт сделал лишь первые шаги в разработке этой теории, которую развил его последователь К.Метц.

Критическая теория без места — *за*. В постструктуралистский период Барт предпочитает говорить не о значении, а о смысле, уже в рамках новой семиологии — *многоуровневой семиотики*. Теперь он занят не проведением «партийной» критики и не разработкой знаковой теории, которые играли бы роль метаязыка (оценки или анализа), им разрабатывается *эстетика*, которая приобретает черты критической теории. Теория Текста, психоанализ, философия, драматургия Брехта и новое кино встречаются в рамках новой семиологии. Для неё характерно обращение к произведениям, которые сами осуществляют критику и разрушают мифы (Тешине, Пазолини, Антониони). Вместе с художниками критическая теория ведёт борьбу на всех фронтах.

**К ВОПРОСУ ОБ АНАЛИТИКЕ ВРЕМЕНИ
В КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОМ ОПЫТЕ:
РАЗМЫШЛЕНИЯ О МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОМ ФИЛЬМЕ
М. СИНКАЯ «ТВОЁ ИМЯ»**

Фильм «Твоё имя» вышел на большие экраны в 2016 г. и стал одним из самых популярных и любимых фильмов в истории кинематографии Японии. В этом фильме посредством выражения контраста при обмене телами и, соответственно, жизнями главных героев, Макото Синкай изобразил пространственный и временной критерии направленности человеческих судеб.

«Плетёные шнуры храма Миямидзу выражают собою суть течения времени: их нити гнутся, сплетаются, распускаются, а потом сплетаются вновь, и это и есть время». Макото Синкай создал в фильме символ «плетёных шнуров» древнего храма, как хранителя японских традиций, которым связано всё произведение. В них выражается смысл человеческих судеб, в том числе связи, человека с божествами, с другими людьми, с природой и вещью, при этом это и есть время.

Символ «дерева» — тело божества-хранителя храма и есть то исходное начало жизни. Оно спустило корни и крепко держится за землю, растёт, испускает стволы и листья, а значит и жизнь. Как пишет А.Бергсон в книге «Материя и память», «с самого начала дана совокупность образов; в этой совокупности есть «центры действия», в которых как бы отражаются интересующие нас образы; так рождаются восприятия и подготавливаются действия. *Моё тело* — это то, что вырисовывается в центре этих восприятий; *моя личность* — существо, к которому следует относить эти действия. Всё становится ясно, если идти этим путем — от периферии представления к центру». В фильме прорисовывается путь человека, который в поисках времени и сути жизни идет от периферии к истоку.

Понятие времени у Макото Синкай тесно связано с воспоминаниями, а древнеяпонские слова являются хранителями традиций. Помня эти старые слова-выражения, человек всё ещё имеет некую связь с исходным началом, с той частью человеческой

жизни, которая имеет метафизическое значение. Так, по Бергсону «Всё происходит так, как будто путем действительного возврата реальных или виртуальных действий к точкам их приложения или исхода внешние образы оказываются отражёнными нашим телом в окружающее его пространство, а реальные действия задержанными им внутри его субстанции». В фильме режиссёр совершил интеллектуальный эксперимент, поместив главных героев в одно и то же время, но в разное пространство, а затем в одно пространство, но в разное время. В рамках реальности фильма эти факторы на первый взгляд являются основополагающими предпосылками существования их как таковых. Однако при ином толковании событий автор скорее всего ключевой мыслью заложил воспоминания или чувство этих воспоминаний. Возможно, время уже утрачивает значение, оно становится для каждого человека нескончаемым – безграничным. Если представить, что кантовское «время, как форма чистого созерцания» перестает быть *a priori*, перестает существовать вообще, то и человеческая сущность прекращает своё существование. Впрочем, это, наверное, и есть послыл Макото Синкая на современные общественные изменения.

*Шлычкова Г.И.
Иваново*

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ОПЫТ В НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Вот он, новый ли, поворот кинематографии. Исчерпало ли себя киноискусство, живое, активное, действенное, не умирает ли в судорогах реминисценций, алгоритмах сюжетов, новом имидже старых образов, или это профанное движущееся изображение, замещая аналог цифрой, марширует рядом со временем в подновлённых масках, подстраиваясь к искусству.

Не пришло ли время, в смене технологий усматривая мнимый кинематографический поворот, ответить, что такое кино. Не древняя ли магическая суть феномена зрелищ возрождается фениксом в изобретении кино. Восприятие радостных грустных и страшных, старых и новых историй вечный источник мышления, восторг смыслоформирующий антропоморфный, сродни

первородному греху. Таким кино было в начале, таким его ждут зрители и теперь, и будут ждать всегда.

Искусство ли то, чем именуется кино сегодня. Пока небесный луч света будоражит, пугая космическими фантомами, спонтанными картинками мира, и тьмы выделяют мыслете движущихся изображений, обгоняя кинематограф, талант режиссёра и алгоритмы искусства, попирается эстетический опыт восприятия страданий и радостей.

Современное же кино, блокируя прекрасное, не помня первородства комического, выявляет лишь палитру трагического, ужасного и низменного, вытягивая липкий каучук извечного страха смерти, забывая, что искусство кино рождалось и создавалось не для «самоосознания» технических возможностей, но прежде всего, для мультимедиаторов эстетического восприятия и собирания эстетического опыта.

Доминирование киноискусства над движущимся изображением определяется эстетической оценкой накопления, переработки и передачи духовных интенций искусства, способного препарировать, реанимировать, синтезировать, моделируя новые реальности прошлого и будущего.

Эстетика, по словам А.Ф.Лосева, точная наука, и ей предстоит связать воедино все гаммы палитры эстетического чувства, догоняя искусство кино, бегущее впереди науки, взрывающее рутины экзистенций, высвечивая неторные дороги в будущее философии.

Дольше века, должествуя править функции эстетические, эпистемные и дидактические, не нарушая интонационности, декоративности; литературности, музыкальности, сценичности и изобразительности, кино утверждалось важнейшим искусством среди всех.

Изошрённые теории не заменят жаждающим зрелища, а виртуозные танцы в парах и пятёрках зарубежных и отечественных теоретиков велением времени с доски почёта снимаются, и приходит пора развивать способности эстетического восприятия и копить опыт, явленный искусством кино.

Оценим по достоинству эстетический опыт, сохраняющий в новой реальности когнитивные ценности палитры эстетического чувства выражения-восприятия мифа и документа истории историй, и древнейшей идеологии морали, нравственности, совести в искусстве кино.

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Бабаева А.В.</i>	
Киноэкспансия в современном мире	3
<i>Батичкова А.С.</i>	
Машинима как способ говорить о кино	4
<i>Давыдова О.С.</i>	
Кинематографический опыт и не-драматическая наррация	6
<i>Касавченко И.С.</i>	
Вглубь кинематографического: опыт переноса теории Роже Кайуа	7
<i>Назарова К.С.</i>	
Становление Другим: трансформация в сериале «Во все тяжкие»	9
<i>Никонова С.Б.</i>	
Визуализация звука и аудиализация образа в кинематографе	10
<i>Петрин И.С.</i>	
Приостановить чувственность: критический эксперимент М. Дюрас	12
<i>Познин В.Ф.</i>	
Виртуальное экранное пространство как имитация реальности и воображаемый мир	14
<i>Полужетов А.А.</i>	
Когнитивные предпосылки теории кино	16
<i>Прыгун А.С.</i>	
Преодоление разрыва и новая реальность	18
<i>Пугачёва Ю.С.</i>	
Феномен прямого взгляда в киноискусстве	19
<i>Радеев А.Е.</i>	
«Поворот к переживанию» и кинематографический опыт	21
<i>Русанов В.Ю.</i>	
Кино-глаз как концепция преодоления травмы	23
<i>Савченкова Н.М.</i>	
Критическое «контейнирование» и концепт «реверси» в киноопыте	24
<i>Сидоров А.М.</i>	
С. М. Эйзенштейн: кинематографический опыт синестезии	26
<i>Скиба А.С.</i>	
От знака к фильму: теория высказывания и язык кино	27
<i>Стругова Е.А.</i>	
«Что такое» зритель: альтернатива Андре Базена	29
<i>Тимашов К.Н.</i>	
Ролан Барт и кино: от критики к теории и обратно	30

Чжан Эн Дэ

К вопросу об аналитике времени

в кинематографическом опыте: размышления

о мультипликационном фильме М. Синкая «Твоё имя»32

Шлычкова Г.И.

Кинематографический опыт в новой реальности33

Философия и кино: от теории к критическому переживанию.
Тезисы докладов всероссийской научной конференции. Санкт-Петербург, 22 ноября 2019. — СПб., Российское эстетическое общество, 2019. — 37 стр.

Редакционная коллегия сборника:
А.Е.Радеев, С.Б.Никонова

Тексты печатаются в авторской редакции

Подписано в печать ____ .11.2019 г.

Формат 70x80/16

Тираж ____ экз. Заказ № _____