

Кризис идей в современном кинематографе

Научный руководитель – Ледовских Наталья Петровна

Климов Ярослав Игоревич

Аспирант

Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина, Факультет русской филологии и национальной культуры, Рязань, Россия

E-mail: kyai@mail.ru

Многие кинокритики говорят, что современное кино переживает кризис идей, выражающийся в отсутствии оригинальных сюжетов и стремлении компенсировать это красивым и реалистичным изображением, которое в обычных своих жизненных условиях человек увидеть не способен. Хорошим примером будет реакция на фильм «Гравитация» 2013 года (режиссер Альфонсо Куарон), где около 60% экранного времени занимают компьютерные спецэффекты, а лица актеров Сандры Буллок и Джорджа Клуни - единственное средоточие живой игры в фильме! (по сюжету персонажи-космонавты все время в скафандрах) - были «вклеены» в сгенерированное изображение. Критики отметили прорывные технологии съемки... при откровенно заезженном и банальном сюжете. Обозреватель портала afisha.ru С. Зельвенский написал: «История о выживании и связанном с ним перерождении могла произойти и многократно в кино происходила — где угодно, хоть в пустыне, хоть в горах, хоть в море, но Куарон выбрал самые эффектные декорации на свете: за его пределами» [1]. Однако при этом сюжет - это «лишь инструментарий, размер, рифмы, но не сами стихи» [1]. Фильм сделан для того, чтобы дать зрителю красивую картинку, производящую впечатление абсолютной реальности и, наверное, более ничего.

Отсутствие оригинальных сюжетов в культуре — это идея, разработанная в структурализме: любые повествования строятся из функциональных единиц, подобных тем, которые выделяли ученые-классики: В. Пропп [2] в теории волшебных сказок и К. Леви-Стросс [3] в своих эссе о мифах. В рассказе «Четыре цикла» писатель Х-Л. Борхес в структуралистском ключе замечает, что истории не сочиняются - а лишь сводятся к четырем базовым: об укрепленном городе, о возвращении («Гравитация» относится как раз сюда), о поиске и о самоубийстве божества. «Сколько бы времени нам ни осталось, мы будем пересказывать их - в том или ином виде» [4]. Тот же Леви-Стросс в структурной антропологии отмечал, что теоретически, возможно, сюжеты сможет компилировать компьютер. Правда, в компьютерных науках до сих пор не очень понятно, где принципиальная «стена» между творчеством и псевдотворчеством, в основании которого не лежит миропонимание и, в частности, эмоциональная оценка мира и его событий. Обзор новых жанров, в целом, показывает, что их новизна заключается в сугубо «красивой картинке» и возможности взаимодействия с произведением, причем работает это на более глубокое вовлечение зрителя в созданный кинематографистами мир. В плане того, что именно рассказывается (а не *как* рассказывается), кино остается прежним.

Культурологи, занимающиеся кино, такие, как Ноэль Кэрролл, говорят о наступающем ненарративном кино - кино, в котором традиционный сюжет не играет столь существенной роли. Джим Макклелан пишет, комментируя фильмы «Трон» и «Газонокосильщик», что де факто современные цифровые блокбастеры снимаются не ради рассказывания истории, а ради демонстрации спецэффектов, которые привлекут максимальное число людей в кинотеатры: «глупый, бессвязный, совершенно предсказуемый сюжет скорее отвлекает от реального зрелища - смены анимированных с помощью компьютера картинок... Повествование, возможно, необходимо лишь для того, чтобы вовлечь зрителя в

процесс исследования виртуального мира» [5]. Вероятно, в будущем сюжет будет функционировать лишь как пригласительный билет в виртуальный мир, где зритель сможет свободно двигаться в любом направлении (пусть и с учетом авторских и других ограничений) [5].

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

Также кризис в современном кино связан с тем, что крупнейшие киностудии и режиссеры обычно акцентируют визуальную составляющую кино в ущерб оригинальному сюжету. В будущем возможна как окончательная победа ненарративного кино (Н.Кэрролл) и фильмов «без актера», так и ренессанс нарративного искусства в соответствии с циклической моделью развития кинематографа (И.В. Беленький).

Источники и литература

- 1) С. Зельвенский Афиша [сайт]. URL: <https://www.afisha.ru/movie/207419/reviews/> (дата обращения 02.03.2021)
- 2) Пропп В. Я. Морфология сказки. Исторические корни волшебной сказки. (Собрание трудов В. Я. Проппа.) – Изд. "Лабиринт", М., 1998, 512 с.
- 3) Леви-Стросс К. Структурная антропология: [Пер. с фр.]; АН СССР, Институт этнографии им. Н.Н. Миклухо-Маклая; Отв.ред. Н.А. Бутинов, В.В. Иванов. – М.: Наука, 1983. – 535 с.
- 4) Хорхе Луис Борхес. Золото тигров / URL: http://lib.ru/BORHES/tigry.txt_with-big-pictures.html (дата обращения 02.03.2021)
- 5) McClellan J. Being There: Virtual Reality in the Cinema / https://www.closeupfilmcentre.com/vertigo_magazine/volume-1-issue-3-spring-1994/being-there-virtual-reality-in-the-cinema/ (дата обращения 02.02.2021)