
ИСКУССТВОЗНАНИЕ

УДК 778.5

DOI: 10.36945/2658-3852-2020-4-29-34

М. Н. Родионова

ПОСТФИЛЬМ КАК НОВАЯ ЖАНРОВО-СТИЛИСТИЧЕСКАЯ ФОРМА ЦИФРОВОГО КИНЕМАТОГРАФА

Одно из ведущих направлений развития современной культуры и искусства связано с процессами цифровизации. Цифровые инструменты и технологии применяются для создания художественных образов. Появляются отдельные художественные направления, основывающиеся на цифровых компьютерных технологиях. В связи с этим становится очевидной необходимость изучения появляющихся в результате культурных явлений.

Как отмечает исследователь цифровой культуры Д. В. Галкин, происходившее на протяжении всего XX века сближение техники и искусства привело к имплозии, то есть слиянию и взаимоподмене формы и содержания, техники и искусства. Слияние этих двух областей ведет к появлению техно-художественных гибридов – произведений искусства, чье содержание определяется технологиями, с помощью которых они созданы [Галкин].

Техно-художественным гибридом является современный цифровой фильм, снятый на цифровые кинокамеры и включающий цифровые спецэффекты. Существование многочисленных цифровых фильмов позволяет говорить о формировании цифрового кинематографа, то есть кинематографа, создаваемого с помощью цифровых компьютерных технологий.

На данный момент практически каждый снимаемый фильм является частично или полностью цифровым, поскольку цифровые технологии применяются во время подготовки к его съемкам, в процессе съемок, на постпроизводственном этапе, для его дистрибуции и демонстрации [Gaut, 2008]. В результате к настоящему моменту в цифровом кинематографе возможно выделить отдельные жанрово-стилистические формы, одной из которых стало «посткино». Соответственно, кинокартины, снятые в посткинематографической манере, получили название «постфильма».

Посткино – жанрово-стилистическая форма цифрового кинематографа конца XX – начала XXI века, чей визуальный облик и свойства определяются цифровыми технологиями, применяемыми для его создания. Посткино исследует жизнь современного человека в его взаимодействии с цифровой средой. Исследователи характеризуют посткино как «гибридное» и «расширенное» кино, включающее в себя «галактик[у]» способов, практик, форм, рассказывания историй, опыта и различных технологий» [Arcagni, 2015, p. 204]. Его появление стало закономерной реакцией на переход кинематографа от традиционного к цифровому. При этом посткино не предполагает «смерти» кинематографа, а скорее свидетельствует о выходе за его рамки [Pence, 2003]. Анализ посткино как жанрово-стилистической формы современного цифрового кинематографа посвящена настоящая статья, которая преследует цель охарактеризовать формальные и содержательные технико-художественные свойства посткино и проследить их воплощение в конкретных постфильмах. Анализ посткино в рамках статьи позволяет частично ответить на проблемные вопросы: почему цифровой кинематограф становится особенно актуальным и востребованным на современном этапе развития культуры? С какими современными социокультурными тенденциями связано появление посткино?

В основу предлагаемого в статье исследования положен анализ посткино, проведенный киноведом Л. Оккерваль. Ученый выделяет следующие свойства посткино: постчеловеческий сенсориум; постперспективность и многозадачность; новая субъектность; инвертированный паноптикон; асинхронная одновременность и мультитемпоральность; сенсорная и когнитивная перегруженность и многозадачность [Ekervall, 2016, p. 36–51].

Постчеловеческий сенсориум посткино предполагает наличие в постфильмах новых способов смотрения и видения – например через экраны технических устройств. Так, в короткометражном фильме «Кул» (реж. А. Дж. Манн, 2018) главным героем становится система управления домом, чьими глазами зрители видят хозяев жилища.

Постперспективность и многозадачность посткино обеспечиваются использованием в постфильмах разделенных на части экранов, подражающих экранам компьютера. В отличие от единой перспективы, характерной для традиционного кино, перспектива в постфильмах становится множественной и рассредоточенной. Эффектом разделенного экрана часто пользуются режиссеры фильмов направления «скринлайф» – «жизни на экране», действия персонажей показаны с помощью их цифровых устройств. На экранах компьютеров и мобильных телефонов героев фильмов «Убрать из друзей» (реж. Л. Габриадзе, 2014) и «Поиск» (реж. А. Чаганти, 2018) одновременно находятся электронная почта, программа видеозвонков, аудиоплеер, чат для общения. Постчеловеческий сенсориум, постперспективность и многозадачность этих фильмов отражают манеру

мышления современного сетевого человека, в частности его восприятие реальности через технологии и слияние с ними. Постфильм также имитирует повседневные практики взаимодействия людей с цифровыми устройствами.

Новая субъектность посткино выражается в появлении в нем персонажа – «сетевого человека». Его повседневная жизнь немыслима без цифровых технологий. Инвертированный паноптикон¹ посткино проявляется в том, что в постфильмах устанавливается «режим визуальной и перспективной дисциплины» [Ekervall, 2016, p. 50], то есть ситуация постоянной видимости. Персонажи постфильмов часто выставляют свою жизнь напоказ перед аудиторией, становясь героями реалити-шоу или компьютерной игры. Так, герои фильма «Нерв» (реж. Г. Джуст, Э. Шульман, 2016) участвуют в онлайн-поединках, за которыми в режиме реалити-шоу наблюдают зрители по всему миру. Аудитория дает игрокам все более усложняющиеся и опасные задания. При успешном их выполнении герои игры могут получить вознаграждение и высокое место в зрительском рейтинге и превратиться в звезд. Персонажи посткино демонстрируют на публику свое избыточное потребление. Героини фильма «Поставь мне лайк» (реж. Л. Гуэрро Сараньоли, 2018) – отправившиеся на каникулах в морское путешествие на яхте три подруги – не выпускают из рук смартфоны, фиксируя все происходящее с ними на фото и публикуя снимки в социальных сетях. Обмениваясь с миром свидетельствами собственной жизни, девушки пытаются найти поддержку для собственной самооценки. Очевидно, что представленная в постфильмах фигура «сетевого человека» отражает интерес к частной жизни, пристрастие к зрелищности, стремление получать сильные эмоции. Новая субъектность персонажей постфильмов, живущих в условиях наблюдения за ними со стороны, отражает происходящий в современном цифровом обществе процесс стирания границ между частной и публичной жизнью человека.

Асинхронная одновременность и мультитемпоральность посткино подразумевают, что в постфильме может быть представлено несколько несвязанных сюжетных линий, разворачивающихся в нелинейной последовательности. Нелинейность постфильма дополняется сложным отношением с историческим временем, которое выражается в наличии в постфильме разных временных пластов – настоящего, прошлого и будущего. Ярким примером нелинейного мультитемпорального повествования является кинокартина «Облачный атлас» (реж. Л. и Э. Вачовски, Т. Тыквер, 2012). В фильм включены шесть историй из прошлого, настоящего и будущего, разделенных на фрагменты и смонтированных нехронологически. Каждая из сюжетных линий содержит в себе причину для развития событий, показываемых в других сюжетных ответвлениях. Персонажей из прошлого, настоящего

и будущего играют одни и те же актеры, каждый раз перевоплощающиеся в новых героев.

Сенсорная и когнитивная перегруженность посткино реализуется в том, что на экране при просмотре постфильма появляются насыщенные цвета, необычные углы и ракурсы съемки. «Гипернасыщенные информацией» образы постфильма отклоняются от норм человеческого восприятия, заставляя зрителя охватывать взглядом все предметы в кадре одновременно, приспособляясь либо к очень большой, либо к очень медленной скорости развития событий. Эту технику работы с изображениями киновед Ш. Денсон называет «дискорреляцией» – несоответствием изображения человеческому восприятию [Denson, 2016, p. 8]. Образцом гиперинформативного посткино можно считать фильм «Геймер» (реж. М. Невелдайн, Б. Тейлор, 2009). Визуальный ряд картины переполнен яркими, хаотично движущимися героями, быстро изменяющимися ситуациями и динамичным перемещением в пространстве, резкими и частыми поворотами перспективы. Фильм имитирует лихорадочное прохождение компьютерной игры-шутера, где на каждом углу игрока и зрителя подстерегает насилие и опасность. Восприятие персонажей и зрителей быстро перегружается бесконечным переключением со сцены на сцену, с действия на действие. Фильм словно выталкивает героя и зрителя из своей агрессивной и враждебной среды. В визуальной агрессии фильма воплощается то, что Ш. Денсон назвал эффектом «вымирания», характерным для современного посткино, которое, как предполагает исследователь, готовит нас к восприятию такого будущего, где не будет человека [Denson, 2016, p. 8]. Асинхронность, мультитемпоральность и перегруженность визуальной стилистики постфильма отражают особенности восприятия современного человека, живущего в условиях многозадачности и высокой сенсорно-когнитивной нагрузки.

Дополняя свойства посткино, выявленные Л. Оккерваль, искусствовед В. Н. Новиков обращает внимание на гибкую реалистичность этой жанрово-стилистической формы. С точки зрения зрителя, посткино обладает высокой реалистичностью, приближающейся к фотографии. С точки зрения его создателей, оно максимально нереалистично, так как в нем широко используются цифровые спецэффекты [Новиков, 2019]. Создавать гибкую реалистичность посткино помогают также присутствующие в нем заимствованные из других медиаформ (ремедиатизированные) и привлекающие внимание к своей технологической сущности (гипермедиаатизированные) образы [Morsch, 2015]. Зависающие в воздухе пули и совершающие акробатические трюки за пределами человеческих возможностей герои трилогии «Матрица» (реж. Л. и Э. Вачовски, 1999–2003) – один из примеров гибкой реалистичности посткино. Ремедиатизированность и гипермедиаатизированность проявляются в посткино также в фигурах анимационных и

цифровых персонажей². Гибкая реалистичность образов посткино отражает процесс постепенного слияния цифрового и реального мира, происходящий в последние десятилетия.

Проведенный анализ показывает, что кинематограф в процессе его развития от классического голливудского кинематографа (1930–1950-е) и постклассического кино (1960-е) к современному цифровому посткино (2000-е и далее) демонстрирует переход от целостности и непрерывности в монтаже и повествовании к ее постепенному разрушению. Поэтому совокупность перечисленных выше свойств постфильма можно определить как постцелостность. Постцелостность, как отмечает автор этого термина, культуролог С. Шавиро, нарушает принцип непрерывного повествования, рациональной организации пространства и времени, типичного для снятого в классической манере кино, и становится одним из наиболее важных принципов посткино [Shaviro, 2016].

Современное посткино отличается от традиционного по технологическим характеристикам, а также предполагает новую эстетику и субъективность. Наличие в нем множественных перспектив, сюжетных линий, сложного визуального оформления позволяет назвать его «расширенным кино» [Ekervall, 2016, p. 38–39]. «Расширенное кино» позволяет зрителю объединить разные виды опыта – как тот, что получен через медиасредства, так и тот, что приобретается в ходе повседневной жизни [Бакулев, 2019].

Таким образом, можно утверждать, что посткино как жанрово-стилистическая форма современного цифрового кинематографа, чья художественность реализуется при помощи цифровых технологий, адекватно отображает пронизанное коммуникационными сетями и медиатехнологиями состояние современного мира и проживающих в нем людей. Посткино помогает осмыслить происходящие в современной культуре и обществе процессы симбиоза техники и человека, стирания границ между приватной и публичной сферами, информационной перегрузки. Посткино отражает повседневную жизнь и психологические особенности современного сетевого человека и особенности его существования в цифровом мире.

Примечания

1. Термин «паноптикон» предложен философами И. Бентамом, М. Фуко для описания контролирующей социальной структуры, в которой участники находятся под наблюдением со стороны. Соответственно, инвертированный паноптикон предполагает, что субъект по собственному желанию выставляет себя напоказ для наблюдения.

2. Необходимо отметить, что прототипы гипермедиатизированных персонажей современного посткино встречаются уже в классических фильмах раннего цифрового кинематографа. Роботы-андроиды из цикла фильмов «Терминатор» (реж. Дж. Камерон, 1984, 1991) проявляют свою технологическую природу в ставших культовыми сценах ремонта Терминатора самим собой или пластичного изменения формы жидкометаллического тела его противника Т-1000.

Библиографический список

Бакулев, Г. П. Кинематографические медиа в цифровой культуре // Вестник ВГИК. – 2019. – Т. 11. – № 1 (39). – С. 8–14.

Галкин, Д. В. Техно-художественные гибриды или Искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века // Гуманитарная информатика. – 2008. – Вып. 4. – С. 52–78.

Новиков, В. Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. – Москва, 2019. – 175 с.

Ekervall, L. Networked Selves: Ryan Trecatrtin and Lizzie Fitch's Postcinematic Aesthetics // Screen. – 2016. – Vol. 57 (1). – P. 35–51.

Arcagni, S. Pattern Recognition: The "Postcinema" Seen by William Gibson // Imaginary Films in Literature / ed. by S. Ercolino, M. Fusillo, M. Lino, L. Zenobi. – Leiden, Boston : Brill, 2015. – P. 203–212.

Denson, S. Post-Cinema After Extinction [Электронный ресурс] // Media Fields Journal. – 2018. – Vol. 13. URL: <http://mediafieldsjournal.org/post-cinema-after-extinction/> (дата обращения: 17.07.2020).

Gaut, B. Digital Cinema // The Routledge Companion to Philosophy and Film / ed. P. Livingston & C. Plantinga. – London: Taylor and Francis, 2008. – P. 75–85.

Morsch, T. A. New Image? From Postclassical Cinema to Postcinematic Film. 2015 [Электронный ресурс]. URL: <https://docplayer.net/88439189-A-new-image-from-postclassical-cinema-to-postcinematic-film.html> (дата обращения: 17.07.2020).

Pence, J. Postcinema/Postmemory // Memory and Popular Film / ed. P. Grainge. – Manchester: Manchester University Press, 2003. – P. 237–256.

Shaviro, S. Post-Continuity: An Introduction // Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film / ed. by S. Denson & J. Leyda. – REFRAME BOOKS, 2016. – P. 51–64.