

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ Н. П. Кошцава

«___» _____ 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

50.03.01. Искусства и гуманитарные науки

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОВЫХ И НЕИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В
КИНЕМАТОГРАФЕ 2010-2020-х ГОДОВ (НА МАТЕРИАЛЕ АНАЛИЗА
КИНОПРОИЗВЕДЕНИЙ А. ВАРДА, Х. ЧЖАО)**

Руководитель _____ канд. философских наук, доцент М. В. Тарасова

Выпускник _____

А. А. Кузнецова

Красноярск 2023

Продолжение титульного листа бакалаврской работы по теме:
«Взаимодействие игровых и неигровых элементов в кинематографе 2010-2020-
х годов (на материале анализа кинопроизведений А. Варда, Х. Чжао)».

Нормоконтролер _____

Ю. Н. Менжуренко

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Взаимодействие игровых и неигровых элементов в кинематографе 2010-2020-х годов (на материале анализа кинопроизведений А. Варда, Х. Чжао)» содержит 136 страниц текстового документа, 2 приложения, 113 использованных источника.

Ключевые слова: ИГРОВОЕ КИНО, НЕИГРОВОЕ КИНО, СИНТЕЗ ИГРОВОГО И НЕИГРОВОГО КИНО, ВИДЫ КИНЕМАТОГРАФА, ТЕОРИЯ КИНО, ГИБРИДНОЕ КИНО.

Цель данного исследования – определение концептуальных оснований и закономерностей взаимодействия игровых и неигровых элементов в кинематографе 2010-2020-х годов на материале анализа кинопроизведений А. Варда, Х. Чжао.

Задачи, решаемые в процессе работы:

- общая характеристика неигрового вида кинематографа;
- общая характеристика игрового вида кинематографа;
- определение закономерностей взаимодействия игровых и неигровых элементов кинематографа;
- исследование взаимодействия игровых и неигровых элементов в произведении киноискусства «Земля кочевников» Хлоя Чжао;
- исследование взаимодействия игровых и неигровых элементов в произведении киноискусства «Лица, деревни» Аньес Варда и ДжейАр.

В результате проведенного исследования были выявлены элементы игрового и неигрового кинематографа, определены их значения. Взаимодействие игровых и неигровых элементов в современном кино изучено теоретически и практически, на материале анализа репрезентантов - кинофильмов Х. Чжао, А. Варда.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Игровое и неигровое кино: теория взаимодействия.....	18
1.1 Неигровое кино: общая характеристика.....	18
1.2 Игровое кино: общая характеристика.....	34
1.3 Теоретические принципы взаимодействия игровых и неигровых элементов кино.....	47
2 Игровое и неигровое кино: практика взаимодействия.....	67
2.1 Игровые элементы в неигровом фильме «Лица, деревни» Аньес Варда, ДжейАр	68
2.2 Неигровые элементы в игровом фильме «Земля кочевников» Х. Чжао ...	85
Заключение	102
Список использованных источников.....	109
Приложение А	120
Приложение Б	130

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

В научной киноведческой литературе увеличивается количество терминов, связанных с взаимодействием игрового и неигрового видов кино. К началу XXI века можно было говорить о таких понятиях, как «поэтическая документалистика», «докудрама», «докуфикшн», разные виды «реализма», - никакой классификации и четкого разграничения в этих дефинициях нет. Сейчас же в поле зрения теоретиков кино появились и такие понятия, как «парадокументальная поэтика», «постдок», по аналогии «постфикшн», «creative documentary». Новые термины не заменяют предыдущие и лишь косвенно связывают себя с их теоретической базой. Таким образом, разнообразие понятий, применяемых исследователями для изучения данной темы, одновременно и затрудняет познание в данной области, и отмечает актуальность проблемы. Стихийное развитие понятийного аппарата фиксирует и количественный рост современных фильмов, которые привлекают в свое пространство элементы двух видов кинематографа.

Игровое и неигровое кино – это две разные знаковые системы, заключающие в себе определенные картины мира с соответствующими художественными значениями. Проявляются эти значения наиболее репрезентативно в момент взаимодействия видов внутри целостного пространства фильма. Несмотря на то, что мысль о гибридизации и слиянии игрового-неигрового не является новаторской, отдельные элементы этих видов изучены лишь в малой степени. Понятия «документальное» и «художественное» до сих пор иногда употребляются как термины, характеризующие принципиально различные явления кино. Новизна данного исследования заключается в попытке выявить концептуальные основания взаимодействия игрового и неигрового кино в конкретных произведениях современного киноискусства. Исследование позволяет, как дифференцировать

сущностные характеристики игрового и неигрового кино, так и выявить закономерности взаимодействия элементов двух данных видов кинематографа.

Объектами исследования выступают произведения современного кинематографа «Лица, деревни» (2017) А. Варда, ДжейАр, «Земля кочевников» (2020) Х. Чжао.

Предметом исследования является взаимодействие игровых и неигровых элементов в произведениях современного кинематографа.

Степень изученности объектов и предмета исследования представляется весьма обширной. Литературу, способствующую продвижению исследования, можно разделить на три блока. Первые два посвящены теоретической стороне вопроса взаимодействия видов кино, третий содержит источники, рассматривающие фильмы-объекты исследования.

Первый блок литературы включает в себе исследования, классифицирующие формы кинематографа: виды, подвиды, методы, жанровые конструкты. Эти работы позволяют проанализировать понятийную разность игрового и неигрового кино, выявить специфику каждого вида в его эталонном состоянии и определить соответствующие этому состоянию киноэлементы.

Такие исследователи, как Дзига Вертов, С. М. Эйзенштейн, А. Е. Якимов, Дж. Эллис, З. Кракауэр в своих работах рассматривают виды кино относительно друг друга, проводя разграничительную черту между ними. З. Кракауэр [44] в исследовании «Природа фильма. Реабилитация физической реальности» определяет две линии, по которым развивается кинематограф, - люмьеровская (реалистическая) и мельесовская (формотворческая). Согласно этой теории, фильмы либо стремятся, подобно фотографии, запечатлеть объективную действительность без художественного вмешательства, насколько это возможно (неигровое кино), либо, напротив, увести зрителя в мир иллюзий и фантазий посредством вымышленных историй и соответствующих декораций (игровое кино). Дж. Эллис [98] в работе «Как документальное кино отделяет себя от игрового: жанровый подход» приходит к выводу об исключительно контекстуальном существовании документального кинематографа. Неигровое

кино, тесно связанное с понятием «факт», может доказывать свою подлинность теми инструментами, которые являются релевантными для верификации зрителем в конкретный исторический период. Таким образом, документальное кино – это кино, способное доказать подлинность демонстрируемой истории кинометодами. А. Е. Якимов [92] в статье «Особенности разграничения кинематографа на документальный и игровой в контексте проблемы репрезентации повседневности» приходит к выводу о том, что грань между игровыми и неигровыми фильмами пролегает в методах создания кинореальности. Фильм либо репрезентирует внехудожественную действительность (неигровое кино), либо конструирует свою реальность (игровое кино). Различить конструирование и репрезентацию помогает такой маркер, как тема повседневности и сопровождающие ее миметичные, то есть подражающие нехудожественной действительности, киноэлементы. Полемика С. М. Эйзенштейна [88] и Дзиги Вертова [15] осветила исторические, теоретико-киноведческие и идеологические условия создания фильмов. В разрезе взаимодействия игрового-неигрового суть дискуссии сводится к выявлению разделительной черты между видами - наличие субституции в киноленте. Заместитель реальной вещи или человека, то есть использование декораций и привлечение актеров, автоматически причисляет произведение к игровому виду кинематографа.

Исследователи С. В. Дробашенко, О. Ф. Нечай, Г. С. Прожико, Г. В. Ратников, С. И. Юткевич, Дж. Грирсон, Б. Николс дают качественные определения видов кинематографа, игрового или неигрового. О. Ф. Нечай и Г. В. Ратников [53] в работе «Основы киноискусства» определяют игровое кино как кино, основанное на съемках игровых сюжетов, созданных драматургом и сыгранных актерами под руководством режиссера. Авторы ставят знак тождества между такими понятиями, как «игровое кино» и «художественное кино». Схожее определение дает С. И. Юткевич [90] в своем словаре, обозначая игровое кино (то же, что и художественное) как кино, в основе которого лежит вымышленный сценарный сюжет, который

дополнительно трактуется режиссером и создается средствами актерской игры, операторского искусства. Однако в той же работе С. И. Юткевич приводит и второе определение, которое стирает знак равенства между «игровым» и «художественным». Художественность, таким образом, становится общим для видов кино маркером, обозначающим произведение искусства как таковое, вне зависимости от формы и методов его создания.

Джон Грирсон [102] заключает: документальным может считаться фильм, находящий свой ресурс из окружающего мира и видящий своей целью положительное влияние на социум, его информирование и образование. Так, неигровое кино отличается своей социальной функцией и тематическим обращением к историям среднего класса населения. С. В. Дробашенко [24] в исследовании «Феномен достоверности» утверждает, что «документальный фильм в полном его значении — авторское размышление на основе, средствами документов». Иными словами, документ как таковой — это лишь один из инструментов создания художественного пространства, но не самоцель произведения. Той же позиции придерживается Г. С. Прожико [64] в работе «Экран мировой документалистики (очерки становления языка зарубежного документального кино)», определяя «факт» и «документ» как материал для обслуживания авторской концепции мира и исследования человеческой личности в кинематографе. Цель же неигрового кино, по мнению автора, — это привлечение таких категорий восприятия у зрителя, как достоверность и правдивость увиденного, что за годы развития вида стало программно достижимым действием. Б. Николс [54] в исследовании «Введение в документалистику» определяет документальное кино не как вид, но как «голос» кинематографа, у которого могут быть разные интонации (методы). Всего есть 6 методов, заключающих в себе определенные наборы стилистических средств: метод наблюдения, поэтический метод, метод объяснения, метод соучастия, метод рефлексии и метод демонстрации. Основопологающей является мысль о том, что в игровом кино автор создает свой собственный мир и его уникальные

правила, когда в неигровом зритель наблюдает лишь точку зрения автора относительно мира, в котором живет каждый человек.

Исследователи Е. С. Трусевич, Н. А. Филипченко, А. Е. Якимов анализируют определенные кинематографические приемы и их возможные значения, то есть наиболее вероятные пути восприятия этих элементов. Н. А. Филипченко [81] в работе «Метод наблюдения в современной документалистике» анализирует метод наблюдения как операторский прием в контексте некоторых периодов развития кинематографа. Автор обнаруживает значение киноглаза в разных типах кинолент и приходит к следующему выводу. Метод наблюдения является художественно эффективной платформой, связующим звеном для создания гибридных форм кино, будь то взаимодействие видов, жанров или форматов. А. Е. Якимов [91] в исследовании «Кинематограф Дзиги Вертова как язык темпоральной рефлексии» анализирует киноэлементы, которыми пользуется режиссер для работы со временем. Автор текста выделяет такие категории, как метод взгляда и реакции, интенсивности протекания эпизода, скорости переключения между разными эпизодами. Каждый из этих элементов работает на создание определенной динамики (не дискретной, но одновременно с этим визуально крайне активной), свойственной, в первую очередь, документальному кино. Е. С. Трусевич [79] в работе «Закадровый текст в неигровом кино: попытка реабилитации» исследует художественные возможности закадрового голоса. Автор обозначает, что «голоса Бога» в киноленте неигрового кино традиционно несет значение всезнания, отстраненности и объективности. Закадровый голос, таким образом, в современном кинематографе может связывать противоположные вещи, привносить в киноленту конфликт, завязанный не на нарративе, а на несоответствии интонации\ скорости\ тембра голоса визуальным сопроводительным образам. В другой своей работе «Метод первичной ситуации в неигровом кино и на телевидении» Е. С. Трусевич [80] исследует функции метода первичной ситуации, то есть специфических социальных встреч режиссера и социального актера. Автор анализирует комплементарные

для работы с данным методом жанры и форматы кинематографа и включает: работа с методом первичной ситуации, помимо своей традиционной функции (эффект случайности и неподдельности событий), при ином монтажном подходе может еще и создавать «эффект постфактума», который лишает картину категории достоверности.

Второй блок литературы содержит исследования пограничных форм кинематографа, то есть взаимовлияние игрового и неигрового кино в едином художественном пространстве фильма. Это работы, которые рассматривают современный процесс гибридизации видов как актуальное для кинематографа явление и анализируют исторические причины данного процесса с сопутствующими этим изменениям киноэлементами.

Такие авторы, как З. К. Абдуллаева, А. В. Екимова, А. Е. Ерошенко, Б. Рамазанова, Д. Д. Смолев, Б. Николс исследуют взаимодействие игрового и неигрового кино как пространство слияния видовых элементов.

З. К. Абдуллаева [2] в «Постдок. Игровое/неигровое» заключает: ценность документа как такового долгое время возникала при возможности его верификации, причем в том виде, в котором они представлены в пространстве фильма. Однако эпоха постмодернизма поставила под сомнение явление документализма, после чего произошла реактуализация таких понятий, как «достоверность», «факт», «документ». Таким образом, автор приходит к выводу, что постдок - «... это сложное формально прозрачное пространство между воображаемым и реальным, непредставимым и внятным, виртуальным и материальным, в складках которого осуществляется не эффектный, будничней, но при этом действенный (или ранящий) опыт личного и коллективного проживания». Авторское понятие «постдок» З. К. Абдуллаевой получил распространение в кругах киноведа, благодаря чему можно выделить отдельный ряд источников, посвященных анализу данного феномена. Так, А. Е. Ерошенко [29] в работе «Постдок, или к вопросу о взаимопроникновении игрового и документального кино» приходит к выводу о тяготении постдока к виду неигрового кино, несмотря на значительное влияние игровых элементов.

Автор заключает, что игровые элементы в документальном фильме приближают его киноязык к широкому зрителю, то есть привлекают внимание к неподдельным историям через чуждые неигровому кино формы. Д. Д. Смолев [72] в исследовании «Кинематографическая территория «постдок» определяет типы взаимодействия игровых и неигровых компонентов, используя функциональный подход в анализе. Автор выявляет компенсаторную функцию применения элементов из противоположного вида кинематографа.

Б. Николс [54] в работе «Введение в документалистику» выводит 6 методов документального кино, один из которых, метод демонстрации, подразумевает равноправное включение в пространство киноленты игрового начала и неигрового. Метод демонстрации свободно использует более субъективные формы повествования, сочетая реальность и воображение. Фильмы данного метода утверждают, что мир не равняется сумме видимых в нем материальных свидетельств, потому кинематографисту стоит использовать любые творческие методы для своих целей.

А. В. Екимова [28] в работе «Новые тенденции в режиссуре документалистики «пограничных» форм» исследует предрасположенность кинематографа к гибридизации. Автор отмечает, что слияние игровых и неигровых элементов и их периодическое радикальное отталкивание друг друга являются основой для развития кинематографа в целом. Несмотря на фокус исследователя на гибридизации документальных и телевизионно-документальных форм, в работе можно обнаружить анализ игровых элементов как связующего звена при соединении различных форматов. Схожую позицию выражает Г. С. Прожико [64] в исследовании «Экран мировой документалистики (очерки становления языка зарубежного документального кино)». Автор утверждает, что игровое и неигровое кино находятся в зависимости друг от друга, и их качественное развитие происходит в моменты притяжения в единое художественное пространство видовых элементов. Нуждаясь в реалистичности, игровое кино неизбежно прибегает к документальным знакам, в то время как, пытаясь найти новые креативные

форматы повествования, неигровое кино заимствует игровые знаки. Б. Рамазанова и Г. Абикеева [111] в исследовании «Креативность как определяющая тенденция развития современного документального кино» приходят к следующему выводу. Эпоха цифровизации, которая заставила каждого человека воспринимать экраны и экранные образы как полноценное продолжение действительности (нетехнической реальности), привела к новому типу зрителя с иными, чем десятилетия до этого, запросами. В поисках ответа на новые коммуникативные вызовы документальное кино обратилось к инструментарию игрового: моделированию, реконструкции, отказу от миметичности киноэлементов, привлечение в повествовательный ряд постановочных сцен. Авторы обращают внимание и на то, что привлечение игровых элементов не просто модифицируют формы неигрового кино, но выявляют и некоторые сильные традиции документалистики, такие как: хроникальность, визуальная фрагментарность, достоверность.

Исследователи М. М. Абадиева, А. И. Горохова, А. А. Зыков, Д. Ф. Керимова, В. А. Петровская, Е. В. Скрылева, Е. С. Трусевич анализируют некоторые отдельные приемы и киноэлементы в фильмах, совмещающих игровые и неигровые знаки.

Е. В. Скрылева [68] в работе ««Документальность» как один из методов моделирования художественного пространства в современном игровом кино» обозначает две традиции неигрового кино, к визуальным и нарративным приемам которых часто обращается игровое кино, - это хроника и телевидение. Привлекая в вымышленный сюжет документальную эстетику, игровая картина апеллирует к свойственному неигровому кино уровню достоверности, правдивости, объективности. Наиболее важными и репрезентативными элементами, по мнению автора, являются фрагментарный монтаж; использование пустого времени (сверхдлительных кадров без явного драматургического конфликта); камера-участник, которого видят и с которым взаимодействуют непосредственные персонажи истории. М. М. Абадиева [1] в работе «Элементы визуальной антропологии в игровых фильмах»

рассматривает визуальную антропологию как систему знаков-индексов, которую заимствует игровое кино для нарративной демонстрации жизни тех или иных групп людей или отдельных личностей. Автор заключает, что элементы визуальной антропологии как одной из формы документального кино в игровом фильме может носить как поверхностный характер, так и, напротив, предопределять уровень достоверности киноленты, что говорит о наличии разных уровней вмешательства видовых начал. Д. Ф. Керимова и С. А. Абдуллаев [38] в статье «Мокьюментари как разновидность документального фильма» формируют критерии, отражающие специфику технологии создания псевдодокументального кино. Использование архивных видеоматериалов, привлечение к участию в фильме реальных людей и специалистов в той или иной области, использование стилистики репортажной съемки, преимущественно сатирический тон повествование, использование интершума, - всё это, по мнению авторов, привносит в любую киноленту эффект документальности.

А. А. Зыков [34] в исследовании «Метод художественной реконструкции в документальном кино: этический и эстетический аспекты» раскрывает художественные способности метода реконструкций в документалистике и псевдодокументалистике. С помощью функционального подхода автор выводит спектр возможных значений внедрения данного приема в кинополотно, анализирует его влияние на общий нарратив произведения и классифицирует виды реконструкций в зависимости от использования чистого документального инструментария, либо привлечения игровых элементов. В. А. Петровская [56] в исследовании «Художественные приемы в документалистике» анализирует художественное пространство документального кино с практической, производственной позиции. Используя количественный метод, автор рассматривает формальные кинематографические решения (свет, цвет, звук, ракурсы и планы), определяя их роль в создании документальных фильмов. А. И. Горохова [19] в исследовании «Мотива сна как художественный прием в якутском документальном фильме»

рассматривает содержательный элемент игрового кино, вымышленный элемент визуализации сна, в контексте документального кинополотна. Автор заключает, что применение игрового элемента в неигровом пространстве является моментальным проводником художественных образов на символический уровень.

Третий блок литературы посвящен объектам исследования, фильмам «Земля кочевников» (2020) Х. Чжао и «Лица, деревни» (2017) А. Варда и ДжейАр.

«Лица, деревни», Аньес Варда и ДжейАр – это документальный фильм 2017 года, победитель премии «Сезар» и номинант премии «Оскар». Кинолента является ярким репрезентантом пространства взаимодействия игровых и неигровых элементов в современном кинематографе, что отмечают как режиссеры произведения, так и некоторые исследователи. В. О. Глиberman [101] в тексте «Рецензия на фильм «Лица, деревни» отмечает, что провести ясную границу между анализом и описанием сюжета практически невозможно, так как герои творят фильм по ходу его съемок. Автор заключает, что сложность нарративного анализа указывает на формальную гибридность киноленты. Аньес Варда, одна из режиссеров фильма, не раз указывала на то, что ее кинематографической целью часто становилось стирание границ игрового и неигрового. В тексте «Варда глазами Аньес» [13] режиссер рассказывает о том, как игровое действие в документальном пространстве неизбежно становится определенного рода перформансом, который может вызвать неподдельные и непредсказуемые эмоции людей. Автор, таким образом, не стремится к реализму, а исследует границы достоверности, правдивость кинематографических аллегорий. В интервью Сергею Сычеву Аньес Варда [74] упоминает и то, что любого реального персонажа, социального актера, можно раскрыть или пересоздать на монтажном столе в экстраординарную личность, но чаще это делают сами люди, просто проживая свою жизнь. Режиссер черпает свое вдохновение в многообразии характеров,

далеко не все из которых можно соотносить с естественностью и обыденностью, присущих документальной интонации фильмов.

«Земля кочевников» Хлои Чжао – это игровой фильм 2020 года, обладатель премии «Оскар» Американской киноакадемии за лучший фильм 2021 года. Кинолента является репрезентантом современных кинематографических процессов слияния игровых и неигровых элементов, о взаимодействии которых говорит как сама режиссер, так и некоторые кинокритики. А. Плахов [59] в рецензии «Дом, который построила Ферн», обращается к рассмотрению американской традиции в виде кочевого образа жизни и соответствующего жанра роуд-муви с элементами вестерна. Кинокритик ищет традиции жанров, влияющих на идею киноленты, и дает одну из возможных интерпретаций привлечения документальных элементов. Помимо этого, автор текста рассматривает фильм и с его формалистской стороны, анализируя актерский материал, который почти полностью состоит из непрофессиональных и социальных актеров. Н. Цыркун [85] в рецензии «Блюз печальных дорог: американская мифология «Земли кочевников» обращает внимание на документальную основу картины. Автора текста проводит исследование, разбирая литературную основу фильма в виде нон-фикшн книги «Земля кочевников» Джессики Брудер. Наиболее важным элементом киноленты, по мнению автора рецензии, является привлечение социальных актеров, которые и насыщают фильм необходимым истории уровню достоверности и естественности. Хлоя Чжао в интервью Антону Долину [22] подтверждает тот факт, что соединение игровых и неигровых элементов стало решающим режиссерским приемом в создании киноленты. Автор фильма утверждает, что поэзия, художественный вымысел и субъективная эмоциональность часто доносят до других людей правду эффективнее, однако одновременно с этим необходимо обращаться к историям настоящих людей, искать такие текстуры в реальном мире, которые было бы интересно раскрывать средствами кинематографа.

Анализ литературы выявляет разнородность существующих источников, посвященных теме взаимодействия игрового и неигрового кино. Одной из современных тенденций является обращение авторов к более точным кинематографическим элементам и их функционированию в фильме. Основная же проблема в изучении заключается во взгляде с позиции лишь одного вида кинематографа, чаще неигрового. Большинство исследователей рассматривают пространства взаимовлияния, опираясь на традиции документального кино, откуда и берут начало наиболее распространенные современные киноведческие понятия «постдок» и «creative documentary». Однако для изучения взаимодействия необходимо понимать в равной степени, как коренные различия видов, так и их формальные и содержательные способы влияния друг на друга.

Цель исследования - определение концептуальных оснований и закономерностей взаимодействия игровых и неигровых элементов в кинематографе 2010-2020-х годов на материале анализа кинопроизведений А. Варда, Х. Чжао.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- дать характеристику неигрового вида кинематографа;
- охарактеризовать игровой вид кинематографа;
- теоретически определить закономерности взаимодействия игровых и неигровых элементов кинематографа;
- исследовать взаимодействие игровых и неигровых элементов в произведении киноискусства «Лица, деревни» (2017) Аньес Варда и ДжейАр.
- изучить взаимодействие игровых и неигровых элементов в произведении киноискусства «Земля кочевников» (2020) Хлои Чжао.

Методология исследования

- концептуальные положения современной теории изобразительного искусства В.И.Жуковского и Н.П.Копцевой;

- семиотические методы анализа кинопроизведений, разработанные Ю.М.Лотманом и Р.Арнхеймом;
- общенаучные теоретические и эмпирические методы исследования: наблюдение, анализ, формализация, синтез, идеализация, индукция, дедукция, интерпретация, экстраполяция.

Теоретическая и практическая значимость. Данное исследование может выступить дополнением теоретической базы знаний о кинематографе, его природе и современном состоянии. Теоретические результаты могут быть расширением учебного материала в области истории и теории кино. Помимо этого, исследование углубляет понимание коммуникативных возможностей кинематографа и ставит найденное знание в один ряд с уже изученными элементами киноязыка. Таким образом, актуализируется один из ракурсов, под которым можно изучать произведения киноискусства.

Апробация результатов исследования. Результаты теоретического исследования оснований взаимодействия игровых и неигровых элементов представлены на XIX Международной научной конференции «Перспектив Свободный - 2023». Результаты целостного исследования теории и практики взаимодействия игровых и неигровых элементов кинематографа представлены в процессе защиты выпускной квалификационной работы. Материалы исследования могут быть использованы при написании статьи для публикации в «Сибирском искусствоведческом журнале».

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав (пяти параграфов), заключения, списка источников (113) и приложений (2).

1 Игровое и неигровое кино: теория взаимодействия

Задачами первой главы выступают элементный анализ знаковых систем неигрового и игрового видов кино, а также изучение условий и видов синтезирования элементов неигрового и игрового кино в кинопроизведениях. В главе определены причины взаимовлияния двух видов кинематографа в исторической перспективе и установлены некоторые формы киновидового взаимодействия.

1.1 Неигровое кино: общая характеристика

Задача параграфа состоит в анализе ключевых положений традиционных концепций неигрового кино. Для того чтобы раскрыть сущность неигрового кино, необходимо овладеть понятийным аппаратом, созданным теоретиками и практиками данного вида киноискусства. На основе исследования существующих концепций и раскрытия их противоречий станет возможным выведение собственной дефиниции понятия «неигровое кино» и определение элементов данного вида киноязыка.

Разнообразие определений одних и тех же терминов препятствует конвенциональному пониманию данного вида кино, следовательно, усложняет процесс теоретического познания и развития новых концепций. Именно поэтому необходимо изучить актуальные контексты употребления наиболее часто встречающихся терминов, таких как «неигровое кино» и «документальное кино».

Несмотря на разницу понятий «неигровое» и «документальное», в киноведческой литературе они нередко используются как тождественные. Их терминологическая разность осталась лишь в плоскости жанровой системы кинематографа. В данной ситуации корректно будет заменить жанр понятиями «форма»\ «формат», так как речь пойдет о наборах тем, методах съемки,

целевых аудиториях, но не о картине мира, традициях или смысловых художественных конструктах. Так, классификация неигрового кино по форматам произведений выглядит следующим образом: вид кинематографа - неигровое кино; подвиды неигрового кино - научное кино и документальное кино; формы научного кино - научно-популярная, научно-исследовательская, учебная; формы документального кино - информационная (хроника, репортаж, обозрение), аналитическая (фильм-расследование, фильм-исследование, проблемный фильм, фильм-эссе, фильм-монолог), публицистическая (портрет, очерк, зарисовка, травелог, видовой фильм, мондо-фильм), арт-кино (художественно-публицистические формы, creative documentary) [12]. Формы документального кино расположены в градации от повествовательной информативности к художественной информативности. Так, становится ясно, что терминологически неигровое кино - это вид кинематографа, а документальное кино - подвид неигрового кино, его наиболее художественная, в сравнении с научным кино, форма.

Понятие неигрового кино появилось в 1920-е годы в ходе дискуссии советских режиссеров Дзиги Вертова [15] и С. М. Эйзенштейна [89]. «Неигровое» понималось в качестве произведения без игры, актерской, в первую очередь, следовательно, без объекта, способного внести игровое (неправдивое, по мнению Дзиги Вертова) начало. Так, неигровое кино - кино, исключаящее в своем пространстве субституты: актеров, декорации. Однако после 1920-х данное понятие стало употребляться лишь в качестве перевода «non-fiction», либо синонима документального кино. В дальнейшем тексте оно так же будет использоваться в общем смысле с документальным кино.

Понятие документального кино строится вокруг «документа», производственного или идеологического отношения к нему. «Документальное кино» впервые ввел в общее употребление английский режиссер Дж. Грирсон [103]. Автор считал, что документальным может считаться фильм, находящий свой ресурс в окружающем мире и видящий своей целью положительное влияние на социум, его информирование и образование.

С. В. Дробашенко [24] в книге «Феномен достоверности» утверждает, что «документальный фильм в полном его значении — авторское размышление на основе, средствами документов». Иными словами, такой подход рассматривает документ как элемент структуры, которую собирает автор, то есть строительный материал повествования. В этом случае, документами могут выступить вещественные, исторические, статистические и иные материалы. Ценность таких документов возникает при возможности их верификации, причем в том виде, в котором они представлены в пространстве фильме [2]. Чаще в подобные отношения с документом вступают такие формы, как фильмы-исследования, фильмы-расследования, проблемные фильмы, портреты, мондо-фильмы, докудрамы. Это те произведения, которые берут публицистический тон и способ повествования, документальные материалы в этом случае нужны для логической аргументации основной идеи киноленты.

Для других же фильмов документ - это художественная самоцель. В этом случае основополагающей становится идея о существовании объективной действительности, которую необходимо зафиксировать киноаппаратом. В данных отношениях с документом чаще существуют такие формы, как хроника, репортаж, обозрение, зарисовка. Такие фильмы стремятся донести до масс определенное авторское отношение к какому-либо явлению и, найдя зрителя, разделяющего такие воззрения, утвердить это суждение как факт.

Например, создатель термина «документальное кино» Дж. Грирсон [103] был убежден в достаточном величии и выразительности самой реальности и стремился задокументировать эту реальность на пленку, то есть сделать из окружающей действительности посредством киноаппарата документ. Социальная направленность и манифесты автора указывают на желание создавать «документы эпохи». В фильме «Рыбачьи суда» (1929) режиссер показывает жизнь рабочего класса, людей, которые промышленными масштабами занимаются рыбалкой. Картина открыла широкой публике жизнь простого человека. Тысячная аудитория узнала о жизни людей в море, об их тяжелом труде и командном духе. Черно-белый немой фильм, сопровождаемый

музыкой и интертитрами, построен последовательно, согласно этапам работы самих моряков. Режиссер снимает детали корабля, быт людей на нем, сложности и достоинства ремесла. На экране появляется яркий позитивный образ трудолюбивых английских рыбаков.

Неигровое кино, которое использует документ как исходный материал для фильма, либо в качестве художественной самоцели, стремится к ясному восприятию картины происходящего, к логическому пониманию повествовательной и художественной информации. Режиссеры таких кинолент пытаются донести лаконичную мысль или эмоцию до зрителя, не допуская при этом слишком широкой вариативности интерпретаций увиденного.

Стоит отметить, что киноаппарат как способ фиксации делает любой фильм документальным, то есть технически запечатлевшим определенные объекты на пленку или цифру. Однако понятие «документ» в контексте приведенной системы понимается под социально значимым фактом, отобранном для кинофильма, либо созданным средствами кинематографии.

Однако в определение документального кино включаются и киноленты, не вступающие ни на один из предложенных векторов в отношениях с документом. Такие произведения ставят идею выше логической повествовательной целостности, потому прибегают к расширенному способу репрезентации реальности. Чаще это фильмы таких форм, как creative documentary, фильм-исследование, эссе, кинодневники. Такие фильмы, будучи открыты любой теме, остаются закрытыми для большого количества зрителей, не имеющих большого опыта просмотра и анализа кинолент, так как во время их просмотра необходимо одновременно включиться во множество процессов: осмысление сюжета, рефлексия над собственными эмоциями, собирание фабулы, поиск приемов, работающих на создание художественного пространства.

Именно из-за существования подобных кинолент, сам термин «документальное кино» и образующиеся под его влиянием определения не вполне точны, так как заиклены на работе с документом, в большинстве

случаев со стороны его социальной функциональности. Необходимо отметить и мобильность жанров внутри приведенной системы «работы с документом», так как они, в отличие от игрового кино, действительно являются собой лишь формат, готовый вместить в себя разные идеи и мировоззрения.

Б. Николс [54] во «Введении в документалистику» выводит следующее определение: «<...> документальный фильм - это творческая обработка реальности, а не ее точная транскрипция». Иными словами, это репрезентация мира, в котором живет каждый зритель этого кино, но не его репродукция или слепок. В данном понятии исследователь берет «документальное» лишь как термин, полую форму, для более глубокого определения явления.

В этой же работе Б. Николс предлагает один из способов систематизации неигрового кино. Согласно его теории, неигровое кино можно разделить на 6 методов создания кинолент: метод наблюдения, поэтический метод, метод объяснения, метод соучастия, метод рефлексии и метод демонстрации. Анализ знаковой системы этих методов позволяет вывести соответствующие неигровому кино художественные значения.

В методе наблюдения основополагающей является мысль о наблюдении за жизнью без явного вмешательства. Фильм демонстрирует то, что каждый зритель мог бы увидеть на месте событий, если бы был там вместо камеры. В данном методе практически сакрализуется сам акт съемки, «кино» должно произойти в реальном мире и случайно попасть в объектив камеры, а не появиться на сценарном листе или монтажном столе. Поэтический метод выстраивает сырой материал объективной действительности в яркие ассоциации по усмотрению автора. Фильмы этого метода создают атмосферу и настроение, а не дают зрителю конкретное новое знание или нарративную информацию. Поэтика ценит эстетическую целостность, вызывающую ограниченный, то есть прогнозируемый спектр чувств у любого зрителя. Метод объяснения отличается дидактичностью повествования. Этот метод дает ответы на вопросы, а не сеет в зрителе сомнения. Смятение может появиться лишь в случае несоответствия персональных знаний или этических соображений с

посылком фильма. В данном случае кинолента утверждает свое всезнание, устанавливая вертикаль в общении со зрителем, являя ему информацию о том или ином явлении. Метод соучастия позволяет зрителю войти в режим «каково быть в данной ситуации», еще больше сокращая дистанцию между произведением и аудиторией, чем это организовывал метод наблюдения. Данный метод не притворяется, что на месте событий нет камер и режиссера, а наоборот демонстрирует то, что могло произойти только в присутствии на месте камеры и режиссера. Метод рефлексии стремится запустить в зрителе процесс осмысления увиденного, порассуждать о соотношении формы и содержания, обратиться к структуре киноязыка, выявить в себе паттерны восприятия произведения неигрового киноискусства и их причины возникновения. Метод демонстрации свободно использует более субъективные формы повествования, сочетая в своем пространстве реальность и воображение. Фильмы данного метода утверждают, что мир не равняется сумме видимых в нем материальных свидетельств, потому кинематографисту стоит использовать любые методы для поисков истины или хотя бы правды. Каждый из методов, используя определенный спектр приемов, тем самым создает мировоззренческие установки, объединяющие под собой фильмы.

Для более подробного элементного анализа киноязыка неигрового кинематографа необходимо обратиться к концептуальным положениям теории изобразительного искусства, которые позволяют применять метод анализа произведения искусства как знаковой системы к разным видам изобразительного искусства, в том числе и кино. Согласно положениям современной теории искусства, можно выделить следующие типы знаков, участвующие в создании художественного образа. Материальные знаковые элементы первыми вступают во взаимодействие со зрителем. Это вещественные формы, которые создают общее пространство произведения до начала идентификации конкретных персонажей. Индексные знаковые элементы – это персонажи произведения, которые являют собой самоценные художественные значения. Иконические знаковые элементы указывают на

связи персонажей киноленты друг с другом. Этот этап анализа раскрывает природу взаимоотношений знаков киноленты. Иконические знаки делятся на суммативно-иконические и интегрально-иконические. Суммативно-иконические знаки позволяют обнаружить материальные знаки и индексы в их связи друг с другом, то есть выявить группы знаков, схожих по значениям и функциям в кинополотне. Интегрально-иконические знаки – это синтезированные в единое целое все предыдущие типы знаков, цельный художественный образ высокого порядка.

Для установления специфики киноязыка неигрового кино необходимо рассмотреть его знаковую систему, выявить повторяющиеся элементы, художественные значения которых и характеризуют видовое начало документального кино.

Материальные знаковые элементы неигрового кино

Материальный тип знаков включает в себя все технические решения киноленты: использование той или иной киноплёнки или выбор в пользу цифрового аппарата, звук, цвет, свет и тень, монтаж, композиция, ракурсы и крупности планов, характер движения камеры (или «киноглаз»), - все то, формирует первичное впечатление о киноленте до идентификации персонажного строя.

Искусственная *игра света и тени* практически отсутствует в неигровом виде кинематографа. Освещение сцен имеет естественный характер. Это происходит из-за того, что стихийность и непредсказуемость съёмок чаще не позволяет выстраивать живописный свет в кадре.

Цветовые решения неигрового кино проявляются за счет цветокоррекции на стадии выбора киноплёнки или цифровой камеры, либо постпродакшна киноленты. Цветокоррекция влияет на характер кинопространства: фильмы в бледно-синей цветокоррекции ассоциируются с холодом, как в физическом, так и в эмоциональном ключе. Цветокор желтых и оранжевых цветов

воспринимается теплым, следовательно, позитивным, комфортным, безопасным. Однако чаще всего цветокоррекция документального кино стремится придать отснятому материалу его натуральные цвета, которые могли исказиться из-за технических качеств камеры. Стоит отметить, что черно-белое кино в современном контексте считывается как приближенное к неигровому виду кино, к хронике и репортажу [46].

Композиция в неигровом кино, как правило, уступает свое место возможности спонтанного наблюдения происходящих перед камерой событий и кинематографически эффективных на них реакций камеры. Исключением являются фильмы поэтического метода. Выстраивание читаемой композиции можно обнаружить в некоторых жанрах и методах. Например, первые десятилетия существования кинематографа использование штативов было необходимостью. Кадр имеет определенную, выбранную режиссером изначальную композицию, однако внутри статичных кадров происходит неконтролируемая динамика, спонтанный внутрикадровый монтаж. Например, в фильме «Выход рабочих с фабрики Люмьер» братьев Люмьер (1895) камера находится в единственном неподвижном состоянии, в то время как толпа рабочих то заполняет собой все пространство, то освобождает его и открывает вид статических геометрических построек.

Звук в неигровом кино чаще стремится к синхронизации с изображением. Методы наблюдения и соучастия достигают достоверного переноса аудиального пространства снятых мест на экран. Поэтический метод использует музыкальные произведения, так как цель этого метода - создать цельный эстетический образ с ограниченным спектром интерпретаций увиденного. Художественно информативная по своей природе музыка как ничто другое включает эмоциональное отношение к фильму. «Голос Бога» и аудиоряд занимают доминирующее положение в методе объяснения, изображение чаще лишь сопровождает вербально воспроизведенные фразы. Особое внимание уделяется тембру закадрового голоса, темпу, интонации, - всё должно работать на то, чтобы фильм приобрел положение «над» ситуацией,

способность ее объективно проанализировать и вынести суждение [80]. Данный прием можно обнаружить практически в любых ТВ-форматах, которые имеют достаточно устоявшиеся каркасы из материальных знаков: фильм-расследование, докудрама, фильм-исследование, проблемный фильм, фильм-монолог, портрет. Однако далеко не все их репрезентанты можно причислить к произведениям искусства [108].

Операторская работа включает в себя сразу несколько материальных знаков (планы, ракурсы, характер движения). Долгое время кинематограф имел возможность только статичной съемки, динамика задавалась за счет других средств. Однако с появлением ручных камер в 1960-х появляется подвижный, субъективный киноглаз, создающий динамику нового типа. Возможность операторов делать камеры незаметными для героев, скрытыми, «забытыми» создает множество новых ракурсов. Кроме того, кинематографисты активно внедряют привычную камеру, или «муху на стене», что позволяет героям чувствовать себя свободнее в кадре, а зрителю представить себя на месте событий, где их никто не выделяет из общей массы. Появляется такое понятие, как «direct cinema» - кино, следующее за своим героем, позволяющее самой действительности являть истории [35]. Кинематографист же и киноаппарат в этих отношениях в большей степени медиумы, нежели создатели. В методе соучастия камера, напротив, часто обозначается в качестве персонажа, то есть не скрывает себя и не заставляет других персонажей притворяться, что ее нет. Этот прием помимо нового уровня достоверности привносит в киноленту и понимание того, что происходящие события существуют в том виде, в котором могли бы быть исключительно в присутствии камеры и съемочной команды.

В неигровом кино существует сильная традиция, которая зародилась в уличных репортажах *direct cinema* и получила продолжение уже в телевизионных форматах, - это *крупные планы*. Крупные планы акцентируют внимание, в основном, на антропоморфных персонажах. Этот прием в короткие сроки сокращает дистанцию между зрителем и героем, являя тем самым

персонажа, реального человека, сразу в том художественном состоянии, которое можно назвать естественностью.

Неигровое кино нередко обращается к медлительным, *долгим планам*, которые работают на подражание не дискретности жизни [46]. Эталонным примером можно считать фильм «На 10 минут старше» Г. Франка (1978) Режиссер снимает реакцию юных посетителей театра на спектакль в течение 10 минут, используя скрытую камеру и не прибегая к монтажным склейкам. В современном неигровом кинематографе так же нередко используются и сверхдлительные планы. Например, в фильме «Человек без имени» (2010) В. Бина представлены кадры, которые длятся более 10 минут. Этот материальный знак нацелен на слом автоматизма восприятия: переход от искусственного зрительского опыта к восприятию естественного опыта, категорией которого является время.

В методе объяснения *планы* чаще выбираются общими или средними, киноглаз сохраняет дистанцию к истории, чтобы обрести статус всезнания и объективности. Крупные и сверхдинамичные кадры используются гораздо реже, так как моментально становятся акцентным, следовательно, несут большее значение в общем ряду.

Монтаж неигрового кино развивался программным образом, согласно идеологии того или иного направления. Например, представители киноков и ЛЕФа в 1920-х гг. пытаются утвердить единственно верный способ монтажа, цель которого - не создать лишних смыслов, а лишь пронести жизнь на экран в ее внехудожественном состоянии. Монтаж, таким образом, устроен по типу каталогизации: самоценный кадр сменяет другой самоценный кадр, не вступая с ним в монтажную игру, не создавая кинематографической фразы. Этот метод находит свое продолжение в линейном, хронологически логичном монтаже, который сохраняет пространственно-временной контекст прозрачным для зрителя [64].

Таким образом, неигровое кино может открывать аудитории разные ситуации и обстоятельства, показывать различные темы. Однако

ассоциирующий себя с киноглазом зритель в неигровом кино всегда остается в роли человека, так как материальные кинознаки документального кинематографа преимущественно подражают аудиовизуальным способностям самого человека.

Индексные знаковые элементы неигрового кино

Индексные знаковые элементы – это персонажи произведения, которые являют собой самоценные художественные значения. В неигровом кино режиссеры избегают использования художественных субститутов в кинопространстве. Как и материальный тип знаков, индексный часто подвергается ограничениям согласно идеологии течения, жанра, метода или любой другой системы, возникшей на определенном этапе развития неигрового кино.

Антропоморфными персонажами фильмов выступают социальные актеры, которые живут свою жизнь на камеру или играют ее. Социальные актеры являются темой наиболее ожесточенных полемик о природе неигрового кино, так как способность человека не играть, когда рядом находится камера, ставится под сомнения [104].

Первоначально индексные знаковые элементы метода наблюдения включали в себя случайных персонажей, представителей социальных слоев, в основном рабочих людей, либо конкретных и узнаваемых людей высоких постов (военная хроника). Начиная с 1950-х годов, индексный ряд метода наблюдения представляется крайне широким. Это могли быть как индексы социальных классов, кружков по интересам (спортсмены, ученые, танцоры), молодых людей или жителей конкретного города в целом, так и определенные личности, вне зависимости от их медийности. Однако в отличие от индексного ряда первого этапа метода наблюдения, кинохроники, в течении синема-верите группы представлены не безликой толпой и знаменитые люди не только лишь их публичными образами. Каждый персонаж становится индивидуальностью с

набором индексов его характеризующих. Социальные актеры раскрывают друг друга в ходе диалогов, утверждают свои мысли, чувства, ощущения. Метод наблюдения не идеализирует и не конструирует персонажей, а пытается их обнаружить в естественном состоянии, дать возможность зрителю понять их в собственном прочтении [54]. Одним из таких фильмов метода наблюдения является «Не оглядывайся» (1967) Д. А. Пеннебейкера. В нем главным индексом становится музыкант Боб Дилан - персонаж со сложным характером и своими жизненными трудностями. Привлечение знаменитых людей в индексный ряд картины преследует цель не обличить персонажа в чем-либо и не закрепить сформированные имиджевые стереотипы, а раскрыть человека с его разных, противоречивых сторон.

Индексными знаковыми элементами поэтического метода чаще становятся конкретные объекты (как «Мост» Й. Ивенса 1928 г.), улицы и достопримечательности городов или стран (как «Берлин - симфония большого города» В. Рутмана 1927 г.), инструменты и пространства ремесел (как «Стекло» Б. Хаанстра 1957 г.), явления природы (как «Акварель» В. Косаковского 2018 г.). Антропоморфные индексы если и присутствуют, то в качестве индекса-помощника для более масштабного репрезентируемого явления.

Метод объяснения внедряет в индексный ряд неигрового кино «говорящие головы». Это антропоморфные персонажи, чье мнение встраивается в киноленту для аргументации основной мысли: эксперты, свидетели, очевидцы. Из такого типа индексов важно получить знание, но не раскрыть его особенное художественное значение.

В методе соучастия в индексном ряду появляются социальные актеры из съемочной группы фильма, чаще сам режиссер. Вживаясь в материал собственного фильма, индекс-режиссер делает прорыв сквозь герметичное художественное полотно картины. В этом случае режиссер (уже в статусе социального актера) становится для зрителя фокальным персонажем, через которого тот может увидеть, ощутить, понять действительность, запечатленную

на камеру. Например, в фильме «Хроника одного лета» (1961) Ж. Руш и Э. Морен, режиссёры произведения, не просто входят в кадр, но и советуется с отобранными персонажами-индексами, парижанами, насчет возникших смыслов на отснятых с ними материалах. Авторы провоцируют социальные встречи особо типа, мини-интервью, одновременно раскрывая антропоморфных персонажей как индивидуальностей и поддерживая разгерметизированную форму собственного фильма.

Иконические знаковые элементы неигрового кино

Суммативно-иконические знаковые элементы указывают на связи персонажей. Суммативно-иконические знаки неигрового кино на протяжении всей истории развития данного вида кинематографа открывают зрителю группы персонажей, личное и прямое отношение к которым и привлекает зрителя к просмотру.

Например, в фильме «Годовщина революции» (1918) Дзиги Вертова отряды солдат, промышленные и деревенские рабочие, представители военного командования, группы церковных строений, как в целостности, так и в разрушенном состоянии, - волновали людей именно своей реалистичностью, узнаваемостью. Эти суммативно-иконические знаки позволяют проявить интегрально-иконический знак гражданской войны.

Суммативно-иконические знаки часто являют собой группы индексов, характеризующих отдельные профессии: антропоморфные персонажи-работники, индексы-инструменты данной профессии, само помещение и условия работы. Интегрально-иконические знаки в этом случае раскрывают образ труда простого человека, профессионализма в широком смысле слова.

Этнографическое кино чаще изучает небольшие культурные сообщества, следовательно, содержит суммативно-иконические знаки разнообразных мест мира, их природных условий, индексы быта различных культур, группы антропоморфных персонажей с внутренней иерархией и одновременно с этим

общими ценностями. Так, появляются интегрально-иконические знаки культуры в целом, уровней цивилизации, духовной жизни маленьких сообществ.

Суммативно-иконические знаки метода наблюдения, начиная с 1950-х годов, с одной стороны, сохраняют унифицированную социальную направленность (горожане, индексные группы профессий, социальные слои населения), и с другой, предоставляют возможность каждому антропоморфному индексу раскрыться в своей уникальности. Что важно, объектом внимания режиссера может стать любой человек и группа людей. Созданные образы стремятся раскрыть неповторимость, особенность персонажей, заставить зрителя поверить в документальность этих образов. В этом случае интегрально-иконический знак из широкого социального образа переходит в постоянный для неигрового кино мотив неисчерпаемости личностного микрокосмоса «простого человека» [64].

Суммативно-иконический ряд поэтического метода раскрывает взаимодействие ограниченного круга индексов, таких как, природные явления, группы городской архитектуры, безликие толпы людей в городской среде. В таких суммативно-иконических знаках персонажи выполняют аналогичные функции и чаще раскрывают полноту одного художественного значения, а не внедряют в пространство ленты множество возможных значений. Интегрально-иконические знаки, таким образом, открывают образы, цель которых - погрузить зрителя в художественный мир, позволить воспринять чувственный эмоциональный опыт, а не искать для себя новое, вербально оформленное знание. Это такие целостные и непротиворечивые знаки, как города и атмосфера жизни в них, образ природы и происходящих в ней процессов (катастрофы, глобальные изменения). Более современные киноленты через поэтику чаще стремятся поднять глобальные и социально значимые проблемы через традиционно ограниченный круг индексов.

Можно заключить, что неигровое кино подводит своего зрителя к восприятию происходящего как исключительно **достоверного, реалистичного,**

правдивого. Г. С. Прожико [64] в «Концепции реальности в экранном документе» пишет: «Хроникальный образ реальности, представленный еще люмьеровским поездом, сформулировал первоначальную, а для большой зрительской массы и единственную, ценность адекватного кинозапечатления действительности. Это достоинство было определено как «достоверность»...». Эта традиция восприятия стала одновременно помощником и врагом неигрового кино, так как любые нововведения в знаковую систему ставили под сомнения документальность показанного.

Неигровое кино - это вид кинематографа, который избирает своим строительным художественным материалом объекты действительности, в которой живет каждый зритель. Неигровое кино идеологически стремится исследовать и показывать аудитории объективный мир, апеллируя к таким категориям восприятия как достоверность, реалистичность, отрицание эскапизма, однако не отказывает себе в выборе тона повествования, в призме репрезентации действительности.

Выводы параграфа

Развитие понятийного аппарата неигрового кино, при котором менялись определения, но не термины, привело к ситуации полной смысловой разрозненности этих понятий. Понятие «неигровое кино» – это вид кинематографа, когда «документальное кино» есть один из подвидов неигрового кино. Однако вне контекста разговора о локальной системе вида данные понятия существуют как полноправные синонимы.

Существует шесть методов, благодаря которым создается неигровое кино: метод наблюдения, поэтический метод, метод объяснения, метод соучастия, метод рефлексии и метод демонстрации.

Материальные знаковые элементы неигрового кино включают в себя: работу со светом и тенью (естественное освещение); цветокоррекцию (воссоздание натуральных цветов); сложно читаемую композицию кадра (эффект случайности); синхронный звук (подражание слуховым способностям

человека) и закадровый голос (голос Бога); сверхсубъективную камеру; киноглаз со значением человеческого взгляда; крупные планы; сверхдолгие кадры; линейный монтаж и активный внутрикадровый монтаж.

Индексные знаковые элементы неигрового кино включают в себя такие знаки, как: социальные актеры; индексы городской среды; индексы природной среды; индексы различных культур; «говорящие головы» - персонажи-эксперты; индексы-кинематографисты, создающие фильм.

Суммативно-иконические знаковые элементы неигрового кино – это такие знаки, как рабочие среднего класса, солдаты, представители военного командования, индексы профессиональной среды (конкретные ремесла и деятельность), этнографические группы антропоморфных и не антропоморфных персонажей, отдельные персонажи одного человека и индексов его характеризующих, природные явления.

Интегрально-иконические знаковые элементы неигрового кино – это такие образы, как война и социальные потрясения или просто перемены; труд и профессия в широком смысле слова; культура; микрокосм человека-индивидуальности; жизнь города или жизнь деревни; состояние природы.

Неигровое кино - это вид кинематографа, который избирает своим строительным художественным материалом объекты действительности, в которой живет каждый зритель. Преимущественно неигровое кино апеллирует к таким категориям восприятия, как достоверность, реалистичность, отрицание эскапизма.

1.2 Игровое кино: общая характеристика

Задача параграфа состоит в анализе ключевых положений концепций игрового кино. Для того чтобы раскрыть сущность игрового кино, необходимо овладеть понятийным аппаратом, созданным теоретиками и практиками данного вида киноискусства. На основе исследования существующих концепций станет возможным выведение собственной дефиниции понятия «игровое кино» и определение элементов данного вида киноязыка.

Согласно определению О. Ф. Нечая и Г. В. Ратникова [53], игровое, или художественное, кино - это кино, основанное на съемках игровых сюжетов, созданных драматургом и сыгранных актерами под руководством режиссера. Схожее определение дает С. И. Юткевич [91] в собственном словаре, говоря, что игровое кино (то же, что и художественное) - это кино, в основе которого лежит вымышленный сценарный сюжет, который дополнительно трактуется режиссером и создается средствами актерской игры и операторского искусства. Субституты, то есть заместители реальных вещей, как грань, которую можно проложить между игровым кинематографом и неигровым, были выведены еще в 1920-х годах в дискуссии Дзиги Вертова [15] и С. М. Эйзенштейна [89]. Более современные определения добавляют и то, что принципиальным для игрового кино является привлечение вымышленных событий и элементов, способных создать игру.

Прежде чем проанализировать, какие конкретные кинознаки способны создавать игру в кинопространстве, следует обратиться к понятию «художественное кино». Понятие «художественное кино» появилось как антипод неигровому кино. В данном контексте подразумеваются фильмы, в которых художественные решения тяготеют к традициям изобразительного искусства до кинематографа (литература, живопись, театр). Однако понятие художественности шире, оно не может принадлежать конкретному виду кинематографа. С. И. Юткевич [91] в словаре кино приводит и второе определение: «Художественный (игровой) фильм в более широком смысле -

вообще произведение киноискусства, то есть фильм, обладающий художественной ценностью и выступающий в художественной функции: он может быть создан не только в формах игрового кино, но также документального, мультипликационного и научно популярного».

Художественность возникает путем мыслительной работы автора: использование обозначающих элементов должно производиться в таком соотношении, чтобы из контекста рождалось новое обозначаемое, определенный смысл и образ [68]. Материалом же для создания художественного образа могут служить самые разные объекты, существующие на разных уровнях, от технического до тематического. В 1920-х годах С. М. Эйзенштейн [89] в работе «По ту сторону игровой и неигровой» установил, что художественное кино может прибегать к использованию актера или документа и для мира искусства, тем не менее, нести равную ценность. Именно поэтому равнозначными синонимами «игровое» и «художественное» быть не могут. Игровое кино обязательно является художественным, но художественное кино не обязано быть игровым.

Художественная коммуникация зрителя и кинопроизведения подразумевает, что первый получает информацию не только из непосредственного сообщения фильма, но и из языка кино, из его структурных элементов. Для того чтобы понять, как игровое кино создает свое пространство, необходимо обратиться к семиотике кинематографа: материальным, индексным и иконическим знакам.

Материальные знаковые элементы игрового кино

Материальный тип знаков игрового кино включает в себя: выбор в использовании киноплёнки или цифрового аппарата, звук, цвет, свет и тень, монтаж, композиция, ракурсы и крупности планов, характер движения камеры.

Свет и тень, как правило, первыми контактируют со смотрящим. Живопись светом играет ключевую роль в создании игрового

кинопроизведения. Свет со значением жизни, сознательности, всезнания и ясности и тень (отсутствие света) со значением смерти, зла, иррациональности и тьмы вступают в сложное взаимодействие, образуя огромную палитру оттенков серого [3]. Исключительно мастерство оператора и других членов съемочной команды способно поддерживать искусственное световое пространство киноленты. Уже в первой половине XX века жанры и течения кинематографа, например, немецкий экспрессионизм и нуар ставят игру света и тени выше остальных кинознаков. Свет может создавать косые вертикальные линии, разрезающие кадр и наполняющие его значениями нестабильности и тревожности без физического объекта-источника угрозы. Свет, который делит героя на две половины, наделяет его значением двойственности. Например, яркую дихотомию добра и зла, света и тьмы использует Ф. Мурнау в фильме «Носферату. Симфония ужаса» (1922) Носферату, вампир и злодей, становится сильнее, когда его лицо обращено в сторону тени, и умирает, когда его пронзает свет. Наиболее репрезентативно игра света и тени проявлены в фильмах жанра нуар. Например, в фильме «Бульвар Сансет» (1950) Б. Уайлдера загнанный жизненными обстоятельствами главный герой нередко оказывается в полной темноте, образующей своеобразную клетку, находясь как бы под давлением и в тени своей новой знакомой. Женский же персонаж, существующий в мире собственных иллюзий, где она все еще востребована индустрией, оказывается поделенным световыми пятнами, которые наделяют ее личность значением раскола, раздвоения. Игра света и тени фокусируют внимание на композицию кадра сильнее, чем на непосредственно действие, разворачивающееся между персонажами в сцене.

Композиция, следующий материальный знак игрового кино, дает возможность понять характер взаимоотношений между персонажами внутри кадра. Все линии, крупности и расстояния работают на общую идею, проявляемую в сцене. В работе «Изобразительный мир экрана» Г. П. Чахирьян [87] пишет: «Такие художественные системы кинематографа как композиция, тональное решение, перспектива и т.д., которые могут быть названы

изобразительно-экспрессивными средствами, теснейшим образом связаны с живописной, графической и скульптурной традицией». Развиваясь по правилам изобразительного искусства, игровое кино часто обращается к традициям других видов искусств. Застывшая потенция динамичной композиции в кинопроизведении обретает свое движение, запечатленное на камеру. Игровое кино активно использует симметричную композицию, имеющую значение стабильности, закона, найденной точки опоры или равноправной конфронтации. Симметрия, доведенная до предельности, может означать и неестественность, так как реальная жизнь редко открывает подобные виды. Ассиметричная композиция, помещающая тот или иной предмет на точки пересечения линии третей, тем самым акцентирует на нем внимание зрителя. Замкнутая композиция подчеркивает самоценность, автономность и завершенность показанного нередко со значением ограниченности и изолированности. Открытая композиция указывает на существования мира за кадром и его потенциальном влиянии на происходящие события.

Операторская работа включает в себя сразу несколько материальных знаков игрового кино. Операторская ось, или правило 180 градусов, один из ключевых принципов построения сцен. Суть приема заключается в ограниченном 180 градусами пространстве перемещения камеры. Нарушение этого правила создает акцентный момент фильма, приводит к дезориентации зрителя и созданию новой точки зрения (третьего лица).

Крупности планов и ракурсы в игровых фильмах имеют спектр конвенционально признанных смыслов. Л. В. Кулешов [45] писал, что для кинодеятелей знаковая система кино не должна являться секретом, поэтому каждый план и ракурс следует принимать за определенный знак, как букву в языке. Каждый из семи основных планов (дальний, общий, средний-общий, средний второй, средний первый, крупный, деталь [42]) ориентирует зрителя в пространстве и влияет на степень его эмоционального соучастия. Крупные кадры помогают зрителю обратить внимание на наиболее важные для художественной идеи индексы, выделить их среди прочих и проанализировать

их в состоянии автономного существования, которое и создается в условиях крупного плана. Дальние планы позволяют увидеть общую обстановку, зритель благодаря дальним планам получает статус «над» ситуацией, что приводит к состоянию спокойствия и возможности рационального анализа происходящего.

Игровое кино не знает ограничений в ракурсах, однако наиболее узнаваемые из них - это взгляд камеры сверху вниз или снизу вверх с соответствующими значениями превосходства или подчинения.

Цвета, активно использующиеся в изобразительном искусстве, к моменту технической возможности цветной кинематографической картинки уже обладали традициями восприятия. Использование цветов позволяет режиссеру создавать стилизованные пространства, которые ведут собственное не нарративное повествование параллельно общему сюжету киноленты. Некоторые цвета имеют спектр общепринятых художественных значений. Согласно теории В. Стораро [113], цвета в кинопроизведении могут нести следующие значения.

Черный цвет может означать начало и конец жизни, иррационального и бессознательного начала происходящего. Некоторые жанры, например, жанр ужасов акцентным делает именно черный цвет, подчеркивая невозможность рационального постижения происходящего.

Серый цвет в цветном фильме может нести значения посредственности, состояния ожидания и даже томления, изолированности и эмоционально нейтрального отношения к происходящему.

Синий цвет вероятнее всего будет означать духовную силу, которая выше человека и его желаний. Синий цвет действует успокоительно на человека, позволяя ему сосредоточиться на собственных мыслях.

Зеленый цвет чаще ассоциируется с природой, жизнью, молодостью, способностью к перерождению.

Желтый цвет может нести значения знания, богатства. Персонажи, облаченные в желтый цвет, становятся интеллектуальными ориентирами или объектами почитания.

Оранжевый цвет в игровом кино ассоциируется с теплотой, семейной безопасностью.

Красный цвет в любом значении имеет сильную энергию, заставляет зрителя активизироваться. Красный цвет - цвет крови, страсти, любви (чаще в ее деструктивном проявлении), жестокости, материнства (чаще разрыва с матерью).

Использование определенного цвета в игровом кино является распространенным стилевым знаком, особенностью конкретного автора. Например, в фильме «Броненосец Потемкин» (1925) С. М. Эйзенштейна единственным цветным элементом в черно-белом фильме является красный флаг, поднятый на броненосце. Этот прием, который приходится на последнюю часть фильма после сцен с расстрелами, привносит в киноленту весь спектр цветового значения, поддерживая общий революционный дух картины.

Цвета могут появляться в фильме не только в качестве пятен или объектов, но и сливаться с пространством посредством *цветокоррекции* всего фильма. Цветокор фильма влияет на общую атмосферу, характер пространства. Так, фильмы в синей цветокоррекции ассоциируются с физическим холодом, экстраполируя свое значение и на отношения персонажей. Цветокор желтых\оранжевых цветов считается теплым. Нередко позитивным событиям фильма придают именно такую цветокоррекцию. Принимая эти приемы за правила, режиссер, концептуально нарушая их, привносит в фильм диссонанс, значение которого должен разгадать зритель.

Звук и его отсутствие тоже являются материальными знаками фильмов. В игровом кино активно используется техническая возможность асинхронной записи звука, что позволяет аудиально акцентировать внимание на одних вещах и игнорировать другие. Режиссеры игровых картин привлекают композиторов для создания оригинальной тематической мелодии фильма, которая быстрее остальных материальных знаков становится отличительной особенностью киноленты. Голос Бога в игровых лентах чаще принадлежит фокальному

персонажу истории, что роднит этот прием с литературными произведениями от первого лица, нежели с традициями неигровых фильмов.

Монтаж соединяет все сцены и знаки фильма воедино. Монтажный рисунок позволяет зрителю обратить внимание на микро и макро композицию фильма, определяя ту или иную сцену в необходимый отрезок общего хронометража. С. М. Эйзенштейн [90] выдвинул теорию золотого сечения макрокомпозиции, образующуюся благодаря монтажу. Так, каждый фильм имеет две точки наивысшей концентрации зрительского внимания, в которые режиссеру разумно помещать наиболее значительные сюжетные повороты и визуальные образы. Это точки, которые рассчитываются математически по формуле, точки наивысшего подъема напряжения и начала его спада. Помимо этого, игровое кино активно пользуется методом параллельного монтажа, комбинируя мягкие и жесткие типы склеек кадров. Параллельный монтаж позволяет асинхронно рассказывать историю, что вовлекает зрителя в своего рода игру по собиранию фабулы.

Актерский материал проявляет себя как техника исполнения и типаж. Типаж человека, исполняющего роль, может при минимальной игровой нагрузке дать зрителю исчерпывающее количество информации о предлагаемом знаке. Техника актерской игры может иметь реалистический характер, которая соотносит персонажа с объектом действительности, или иметь под собой традиции театра или киножанра. В этом случае зритель быстрее начинает воспринимать персонажа в качестве знака, указывающего на определенный набор значений. После киноглаза актерская игра имеет второе значение на пути идентификации зрителя с персонажным строем фильма.

Комплекс приемов, объединенных под операторской работой, приводит к такому понятию, как *киноглаз*. Киноглаз проявляет эскапическое начало игрового кино. Ассоциирующий себя с киноглазом зритель может взглянуть на мир с точек зрения, недоступных ему в обычной жизни: понаблюдать за событиями с высоты полета птицы, в масштабах микроскопического существа, в ракурсе неодушевленного предмета.

Индексные знаковые элементы игрового кино

В игровом кино индексами могут стать как персонажи, вдохновленные объективной действительностью, так и рожденные в воображении автора киноленты. Антропоморфные персонажи создаются благодаря актерскому материалу. Иными словами, персонажи создаются опосредованно: герой «оживает» на экране как роль, сыгранная определенным актером, который является посредником-репрезентантом в создании широчайшего спектра образов игрового кино. Не антропоморфные персонажи все равно находятся в качестве субститутов, так как их появление в киноленте было решено еще на стадии написания сценария. Это те объекты, которые вторят внешнему облику и функциональности реальных предметов, однако не принадлежат тому же контексту, в котором они появляются в фильме, следовательно, несут куда большее художественное значение, нежели их прообраз из объективной действительности. В отличие от индексов неигрового кино, элементы игрового имеют более ярко выраженные отношения обозначаемого и обозначающего. Индексы игрового кино – это не объекты действительности, а искусственно созданные знаки с набором ярких черт и значений, их характеризующих.

Игровое кино, ценностью которого является конструирование уникальных художественных миров, обращается как к индексам, вдохновленными реальной историей мира в авторской интерпретации, так и полностью вымышленным знакам. Используются знаки прошедших тысячелетий, например, вымершие виды животных и антропоморфные персонажи доисторического мира. Однако это обращение может не осуществлять образовательной функции с позиции взгляда в прошлое, а внедрять в эти пространства полноценные истории и драматические сюжеты. Например, в фильме «Парк юрского периода» (1993) С. Спилберга индексы древних животных появляются в контексте современного времени.

Традиционно игровое кино прибегает к персонажам из литературных произведений в формате экранизаций, антропоморфным героям романов,

религиозных текстов, мифологии, а также не антропоморфных персонажей с предзаданными художественными значениями.

В данном виде кинематографа возможно появление ушедших исторических эпох, соответствующим им индексов культурных деятелей, правителей, разрушенных произведений архитектуры и иного искусства. Например, в фильме «Нетерпимость» (1916) Д. У. Гриффита появляются сюжеты-реконструкции исторических событий: падения Вавилона и Варфоломеевской ночи. Для этого привлекаются соответствующие индексы городских пространств, персонажи политических деятелей и индексы случайных невиновных людей.

Жанр научной фантастики включает индексы разных существующих и вымышленных планет и миров свободно перемещающихся по ним путешественников (космонавты, капитаны и моряки, гиды, авантюристов). Соответственно, появляются персонажи иных культурных сообществ и характеризующие их неантропоморфные индексы, разнообразие технологических устройств (летательные аппараты, нано-приспособления). Помимо этого, путешествие может происходить и по времени, благодаря индексам продвинутых технологий, различных машин и развитых искусственных интеллектов.

Данный вид кинематографа так же активно использует персонажей с длительной историей трансформации в других видах искусства, например, литературы. Так, индексы вампиров, зомби, магов и ведьм являются широко распространёнными в игровом кино знаками, значения которых, с одной стороны, имеют традиции, и с другой, постоянно меняются и реактуализируются.

Помимо этого, индексами игрового кино нередко являются персонажи, которые характеризуются своими сверхспособностями, так же берущими свое начало из реальных талантов людей, либо полностью вымышленных. Это индексы людей-гениев, персонажей с развитыми физическими способностями, герои с суперсилами, которые являются обязательными элементами жанра

фэнтези. Ярким примером может послужить современная киновселенная Marvel, создающая фильмы-сериалы с индексами экстраординарных людей.

Помимо персонажей, которых зритель мог видеть в реальной жизни, или о которых мог прочитать в исторических источниках, игровое кино может предложить и целый пласт существ с разными качествами, обликом, функциями, не имеющих прообразов в объективной действительности. Однако стоит отметить, что, несмотря на визуальную отчужденность, на содержательном уровне такие персонажи не могут быть полностью оторванными от правил объективной действительности, в которой живет каждый зритель. Их значения раскрываются в иконических знаках.

Иконические знаковые элементы игрового кино

Иконические знаковые элементы указывают на связи персонажей киноленты друг с другом.

Игровое кино, подобно другим видами изобразительного искусства, открывает зрителю широкий спектр тем и миров, визуально связанных или нет с объективной действительностью. Однако следует отметить, что погруженный в художественную игру с нетипичными персонажами и темами зритель, осваивая и осмысляя предложенные знаки, все равно обнаруживает общечеловеческое начало предлагаемых образов, познает через кинопроизведения себя как человека. Игра, реализованная через разные техники актерской игры, использование субституций, особое сопровождение истории на технологическом уровне, позволяет игровому кино сохранять герметичность своего пространства и являть самые разнообразные образы. Смысл при этом считывается даже при полном визуальном отчуждении от действительности.

Знаки вымышленных культурных сообществ, например, иные расы, формы жизни с других планет, в суммативно-иконическом статусе все равно раскрываются не как разрозненные вымышленных индексы, а как знакомые

зрителю типы иерархий, устройства общества. Таким образом, предоставляется возможность интерпретации группы вымышленных знаков посредством аналогии с реальными историческими процессами действительности. Возникает интегрально-иконический знак общества, мироустройства, цивилизации.

В жанрах фэнтези, научной фантастики и приключения появляются суммативно-иконические группы антропоморфных персонажей, объединенных единой целью. Например, спасательные отряды, поисковые группы, компании персонажей-друзей. Чаще, в этих же картинах встречаются и суммативно-иконические знаки-антиподы фокального героя, то есть персонажи-злодеи, которые так же объединены в группировки с общей целью и мировоззрением. В таких произведениях помимо интегрально-иконических знаков странствий, поисков, спасения, обязательно появляются и тема борьбы, конфликта, преодоления.

С фильма «Путешествие на Луну» (1902) Ж. Мельеса игровое кино стремится своим художественным инструментарием познать недоступные человеку места и миры. Появляются суммативно-иконические знаки ученых сообщества, групп путешественников, пространств продвинутого технического сопровождения. Это позволяет создавать интегрально-иконические знаки путешествия, проявиться теме познания мира.

Репрезентативным интегрально-иконическим знаком игрового кино выступает прошлое. Оно может сопровождаться суммативно-иконическими знаками как некоторой общности людей (страны, культуры), так и отдельного человека и его персональной истории с соответствующими группами индексов. Поддерживается этот знак индексами соответствующего ушедшего времени, а так же на материальном уровне часто нелинейным монтажом и несколькими типами цветокоррекции в ленте.

Интегрально-иконический знак сна и других субъективных состояний человека часто появляется в игровом кинематографе. Особенностью этого знака является его конструирование в большей степени благодаря материальным

знакам, а не индексным. Цвет, фокус и движение камеры, ракурсы, светотень и звук позволяют проявить тему измененного сознания, изучение и репрезентация которого присущи данному виду кинематографа.

Можно отметить, что знаки игрового кино стремятся придать вещам над-обыденный характер. Это может быть уникальное визуальное и аудиальное сопровождение материального статуса, может быть привлечение специфических индексов в киноленту, создание неординарных суммативно-иконических знаков. Однако интегрально-иконический статус произведения все равно проявляет спектр тем и образов, знакомых зрителю: культурные и социальные проблемы, разные состояния человека по ходу жизни и их смены друг друга, межличностные отношения внутри небольших групп, глобальные мировые процессы перемен или стагнации.

Таким образом, игровое кино - это вид кинематографа, который избирает своим строительным художественным материалом вымышленные сценарные истории и игру, реализованные через актеров и другие субституты. Игровое кино стремится показывать аудитории воображаемые миры и ситуации, суть которых, однако, раскрывается непосредственно в их связи с исторической действительностью.

Выводы параграфа

Несмотря на то, что в киноведческой литературе между «игровое» и «художественное» нередко ставится знак равенства, следует понимать разность этих понятий. Художественное начало кинолент позволяет поставить их в один ряд с произведениями изобразительного искусства в целом, но не определить место во внутренней системе кинематографа.

Материальные знаковые элементы игрового кинематографа включают в себя искусственную игру света и тени, композиционные решения, операторскую работу (сохраняющую герметичность пространства), функции киноглаза (возможность эскапизма), цвет, цветокор, звук и музыку, монтажные схемы, актерский материал, состоящие из типажа и техники игры.

Индексные знаковые элементы игрового кинематографа включают в себя таких персонажей, как представители вымерших виды форм жизни, деятели из других эпох, восстановленные для фильма здания и целые населенные пункты, уничтоженные произведения искусства, литературные персонажи, несуществующие технологические устройства, недоступные человеку планеты и вымышленные места, путешественники (чаще космонавты, авантюристы, исследователи), герои мифов. Индексы игрового кино создаются благодаря актерам и другим субститутам. Кроме того, данный вид кинематографа отличается использованием вымышленных персонажей с новыми визуальными качествами без связи с реальным миром.

Суммативно-иконические знаковые элементы игрового кинематографа могут включать в себя такие знаки, как группы антропоморфных персонажей или группы исчезнувших форм жизни, сообщества инопланетных персонажей, или спасательные отряды, компании друзей-авантюристов, злодейские группировки, команды путешественников, продвинутое технологическое пространство.

Интегрально-иконические знаковые элементы игрового кинематографа включают в себя такие знаки, как образы цивилизаций и обществ, нового или иного мира, темы поиска, странствий, спасения, борьбы, преодоления, познания мира. Помимо этого, маркерами игрового кино в интегрально-иконических знаках можно считать темы прошлого, сна и иных субъективных состояний человека.

Игровое кино - это вид кинематографа, который избирает своим строительным художественным материалом вымышленные сценарные истории и игру, реализованные через актеров и другие субституты.

1.3 Теоретические принципы взаимодействия игровых и неигровых элементов кино

Задача параграфа состоит в изучении условий и видов синтезирования элементов игрового и неигрового кинематографа. После обнаружения причин взаимовлияния двух видов кино в исторической перспективе и установления некоторых форм взаимодействия станет возможным определение современного состояния кинематографа в разрезе данной проблематики.

Историческая перспектива вопроса взаимодействия игрового и неигрового кино

З. Кракауэр [44] в работе «Природа фильма. Реабилитация физической реальности» определяет две противопоставленные друг другу линии, по которым развивается кинематограф, - люмьеровская и мельесовская. Согласно этой теории, фильмы либо стремятся запечатлеть объективную действительность без художественного вмешательства, насколько это возможно, либо, напротив, увести зрителя в мир иллюзий и фантазий посредством вымышленных историй и соответствующих декораций. Так, творчество братьев Люмьер стало точкой отсчета для неигрового вида кинематографа, а творчество Ж. Мельеса для игрового.

Для понимания взаимодействия изначально противопоставленных друг другу видов необходимо обозначить смысловые качества, возникающие в чистых репрезентантах видов кино, которые были выявлены в первых двух параграфах первой главы.

Люмьеровская ветвь развития, или неигровое кино, избирает своим художественным материалом объекты действительности, в которой живет каждый зритель. Неигровое кино стремится исследовать и показывать аудитории объективный мир, апеллируя к таким категориям восприятия как достоверность, отрицание эскапизма, реалистичность. Неигровое начало несёт

такие значения, как естественность, обыденность, достоверность, синхронность, реальность, миметичность.

Мельесовская ветвь развития, или игровое кино, избирает своим художественным материалом вымышленные сценарные истории и художественную игру, реализованные через актеров и другие субституты. Игровое кино на визуальном уровне не ограничивает себя объективной действительностью, позволяя реципиенту предаться эскапизму и примерить на себя любые роли посредством кинознаков. Игровое начало несёт такие значения, как эскапизм, вымысел, искусственность, игру, искусность, надобыденность, иллюзорность.

В исторической перспективе развитие кинематографа в двух замкнутых и противоположных системах без какого-либо взаимовлияния не представляется возможным. Г. С. Прожико [62] в работе «Концепция реальности в экранном документе» пишет: «Вся система художественного освоения реальности человечеством представляла собой историю взаимодействия - отталкивания различных видов искусств в целях не столько умозрительной «специфики», сколько во имя осознания и расширения своих собственных средств выразительности, преодоления табуированных границ возможного именно для этого вида искусства». Так, взаимодействие противопоставленных по значению элементов решает сразу несколько задач: обнаруживает кинознаки в их связи с определенным видом кино, расширяет возможности видов кино в их локальном существовании и создает пространство слияния с его собственными значениями и спецификой.

Взаимопроникновение происходит в двух измерениях: форме и содержании, - и только качественное приближение элементов в обеих категориях может отнести фильм к пространству слияния видовых начал. Модель взаимодействия игровых и неигровых элементов кинематографа представляет собой спектр, на краях которого находятся репрезентанты видов. На векторе движения к центру располагаются фильмы, заключающие в себе

одновременно элементы двух видов, от наименее активного взаимовлияния знаков противоположного вида до их слияния.

Уже в 1920-х годах, в творчестве Р. Флаэрти, можно обнаружить взаимодействие игровых и неигровых элементов. Антропологические фильмы 1920-х совмещали хроникальное, репортажное кино и реконструкции, драматургическое повествование. Например, «Нанук с севера» 1922 года - это фильм-исследование, долгое время считавшийся чистым наблюдением без вмешательства автора. В киноленте не было тенденциозных сцен из жизни другой культуры, шокирующего для «цивилизованного» человека быта или специфических обрядов, в достоверность запечатления которых не так просто поверить. Напротив, режиссер впервые становится в один ряд с героями фильма, не прибегая к снисходительности или надменности по отношению к людям другой культуры. Сочетание игрового и неигрового заключается в игре эскимосов собственной жизни. Известно, что семья в кадре не настоящая, а собранная из разных членов группы; иглу, в несколько раз превышающее принятые размеры, построено специально для съемок. Однако обращение неигрового кино к возможностям игрового не приводит к обману зрителя. Методы этнографии выявляют типичные единицы общества, но не особенности каждого человека в отдельности. Неигровое кино, обращая внимания на определенных персонажей, мгновенно выявляет их уникальность, в то время как игровое помогает создавать собирательные образы. Режиссер-этнограф выявляет типичную единицу, собирательный образ семьи, а эскимосам позволяет поделиться с миром своей жизнью так, как они видят ее сами, посредством совместной творческой работы. Таким образом, фильм технологически нуждается в применении формальных игровых элементов, реконструкции быта без потери обыденного характера этого быта. Документальная основа при этом из фильма не исчезает, а укрепляется.

В 1920-х годах появляются фильмы поэтического и рефлексивного метода документального кино. Фильмы поэтического метода, например, «Дождь» (1929) или «Мост» (1928) Й. Ивенса создают эстетическую

художественную целостность. Эти фильмы используют сырой материал объективной действительности, однако находятся вне отношений иллюзорность-реальность или достоверность-вымысел, так как ставят своей целью создание определенного настроения без нарративной информации, требующей верификации. Задача таких кинолент - погружение зрителя в эстетический опыт, а не просвещение в каком-либо вопросе.

В эти же годы появляется течение киноправды, которое в значении его основателя Дзиги Вертова, подразумевает реальность киноискусства, правду, явленную кинометодами. Отрицая игровое кино только в его связи с театральной и литературной традицией, использовании субституты вещей и людей, саму игру с ее значениями над-обыденности, иллюзорности, искусности режиссер не избегает. В «Человеке с киноаппаратом» (1929) автор, используя фрагментарные сцены из жизни, тем не менее, не прибегает к миметической традиции неигрового кино. Фильм свободно использует хроникальные кадры и вымышленные образы, такие как «живой» кинотеатр, маленький кинооператор на камере, человеческий глаз в объективе киноаппарата. Дзига Вертов своим произведением приглашает зрителя вступить в киноигру по декодированию отдельных кадров и сцен, синтез которых приводит к мысли о над-человеческой силе кинематографа, киноглаза в частности. Так, рассуждения о природе кино и истинно верном, по мнению автора, его восприятию не могло обойтись без взаимодействия игровых и неигровых элементов.

Игровой кинематограф начал взаимодействие с неигровым кино за счет обращения к его тематическому спектру. Изначально присущий неигровому кино фокус на жизни и быте общества, остросоциальных проблемах слоев населения, войне и гражданских конфликтах, поиске уникальности и индивидуальности человека вне зависимости от его статуса, - в 1930-х годах стал активно появляться в течение поэтического реализма. Например, фильм Ж. Виго «Ноль по поведению» (1933) показывает жизнь в колледже-пансионе для мальчиков. В киноленте автор поднимает проблемы неэффективности системы обучения и воспитания, чрезмерной строгости и жестокости со стороны

учителей, и даже нездоровой тяги некоторых преподавателей к ученикам. Однако это содержательное заимствование за счет формотворческого инструментария игрового кино придает реалистичной истории над-обыденный характер, концентрируя, драматизируя, преувеличивая события в традициях собственного сюжетного, визуального и аудиального построения.

Одновременно категории и содержания, и формы элементов неигрового кино впервые встречаются в игровом кинематографе в 1940-х годах в течение неореализма. Например, фильм «Похитители велосипедов» (1948) В. де Сика, каноничный пример неореализма, обращается как к тематическому спектру неигрового кино (жизнь человека среднего класса), так и к его инструментарию (естественное освещение, съемки на натуре). Непрофессиональные актеры - это тоже знак взаимодействия игрового и неигрового, середина между профессиональным актером и социальным, сложное взаимодействие искусственности, искусности и естественности. В фильме элементы неигрового кино поддерживают уровень значения достоверности произошедшего с героем несчастья. Автор обращается к драматичности повседневных ситуаций, показывает зрителю маленькие трагедии из хроники жизни. Этот фильм находится далеко от пространства равноправного слияния, однако совмещает обыденность несправедливой ситуации, которая может произойти с кем-угодно в послевоенном Риме, и над-обыденность в восприятии участника события, его истинно трагическое отношение к произошедшему.

Неореализм как течение первым выявил взаимозависимость видов кино в развитии кинематографа в целом. Отказы от звезд кино, стереотипов и типажей в героях, предугадываемых и неподвижных сценариев, театральной актерской игры и доминирования студийной съемки могли иметь значение только с фоном чистого игрового кино прошлых лет. Ю. М. Лотман [46] в работе «Семиотика кино и проблемы киноэстетики», рассуждая о неореализме, пишет: «Свою внехудожественную роль «крика о правде», о правде любой ценой, правде как условию жизни, а не средстве достижения каких-либо преходящих целей, это искусство могло выполнить лишь постольку, поскольку язык его

воспринимался зрителем как беспощадный и бескомпромиссный», - для зрителей 1940-х годов.

1950-1960-е годы являются поворотной точкой в истории взаимодействия игрового и неигрового кино. Особый вклад внесло творчество французских авторов. Примечательно, что документальное и игровое кино этого периода создавали, по большей части, одни и те же кинематографисты, либо признавали значительное влияние друг друга.

Концепция киноправды, впервые озвученная Дзигой Вертовым в 1920-е годы, нашла свое продолжение в документальном течении синема-верите. Авторы фиксировали ход жизни на камеру, однако использовали отснятый материал и его неигровые качества для конструирования собственной экранной реальности.

Например, одним из первых режиссеров синема-верите считается французский документалист-антрополог Жан Руш. Фильм «Я-негр» (1958) - это свободное сочетание документального исследования жизни молодого африканца, живущего в городе бывшей французской колонии, социально-философских рассуждений о классовом разделении труда и воображаемых мечтаний героев. Кинолента не берет привычный для неигрового кино публицистический тон повествования, а отдает право на рассказ нескольким персонажам. Закадровый голос в таком случае не становится «голосом Бога», не получает позицию над ситуацией, информационно или эмоционально отстранившись. Вместо этого он становится персонажем-другом и проводником, объясняющим мировоззрение героев. Субъективная камера и крупные кадры, которые использованы в местах вечеринок и танцев, взгляды героев в камеру заставляют зрителя стать полноценным участником, узнающим, чем живут его новые знакомые. Герои рассказывают о своем быте, работе и о том, кем бы они хотели быть: великими боксерами, актерами, агентами ФБР. Герои, реальные африканцы, трудящиеся на низкооплачиваемой работе, но имеющие возможность видеть более цивилизованную и благополучную жизнь, стремятся выбраться из этих условий. Однако

единственная возможность побыть вне собственной действительности - это уход в иллюзии и мечты.

Так, неигровой фильм приглашает зрителя не только нарративным способом узнать о проблемах и стремлениях людей другой культуры, но и погрузиться в чужое личное. Некоторые сцены построены от первого лица, например, сцена общения с девушкой мечты главного героя. Так, зритель за счет кинематографических, игровых и неигровых средств имеет возможность достичь той мечты, о которой постоянно думает африканец. Таким образом, кинолента, исследующая средний класс в иной (для европейского зрителя) культуре обнаруживает популярное среди молодых рабочих людей желание иметь другую жизнь: с высокими статусами, большим количеством денег и вниманием девушек. Показать эскапизм персонажей, материализовав мечты героев, - функция игрового кино в данной киноленте.

Параллельно с направлением синема-верите развивается и другое важнейшее течение кинематографа - французская новая волна. Однако если синема-верите стала формальным продолжением киноправды и этнографического кино 1920-х годов, то французская новая волна стала продолжением линии неореализма [37]. Одним из наиболее влиятельных фильмов этого течения считается «На последнем дыхании» (1960) Жана Люка Годара.

Вымышленная история о том, как прожигатель жизни и бунтарь Мишель случайно убивает полицейского, после чего хочет уехать из Франции в Италию вместе со своей подругой Патрисией, разумной и красивой иностранкой. Полностью придуманная история, тем не менее, сопровождается целым рядом приемов, традиции которых уходят в неигровое кино. В одной из первых сцен, когда Мишель едет в только что угнанной им машине, он начинает вслух произносить свои мысли о Франции, жизни, девушках, направляя свой взгляд прямо в камеру. Так, персонаж ломает четвертую стену, тем самым заставляя художественное пространство разгерметизироваться, когда традиционно инструментальный игровой кино стремится изобретательно вовлечь зрителя в

целостность вымышленной истории. Ручная субъективная камера усиливает эффект человеческого значения киноглаза, роли соучастия зрителя. Эти документальные приемы в художественном контексте фильма позволяют прийти к выводу, что персонажу, который только что совершил кражу, все равно, наблюдают за ним или нет, осуждают его или поддерживают. Весь фильм снят на черно-белую пленку, которая лишает наполненный Париж привычного для него праздника жизни. Однако помимо этого значения, черно-белые кадры, как пишет Ю. М. Лотман [46] в работе «Семиотика кинематографа и проблемы киноэстетики», с появлением возможности цветного кино в силу определенных традиций стали считываться как более естественные, документальные кадры. Режиссер прибегает к рваному активному монтажу и асинхронной аудиодорожке диалогов, которые, напротив, подчеркивают искусственность и дискретность происходящего. Автор таким образом неустанно напоминает зрителю об игровой, иллюзорной природе происходящего на его глазах кино. Натурные съемки приобретают документальный характер за счет того, что прохожие люди постоянно смотрят в камеру и оглядываются на главных персонажей без видимой на то причины, когда те ведут непримечательные диалоги.

Одновременно с этим фильм следует и традициям игрового кино, в частности жанра нуар. Та же черно-белая пленка подчеркивает известную дихотомию света и тьмы, которые раскрывают главного персонажа в его двойственности. Режиссер не раз цитирует классические фильмы-нуар, обращается к простой фабуле криминальной истории и сам относит свою работу к этому жанру. Конец истории - это смерть главного героя. Сцена эта имеет целостность, монтаж переключает внимание зрителя между Мишелем и Патрицией, но назвать его рваным нельзя; прохожие люди первое время не обращают никакого внимания на происходящее. В макрокомпозиции это можно интерпретировать как: простые занятия и обыденная жизнь обладает большей ценностью, нежели быстрая авантюра и трагическая смерть, навстречу которой герой сам выбрал пойти.

Так, художественная идея фильма заключается в духе бунта, нонконформистской борьбе главного героя, но не столько с социальными нормами или давлением государства, сколько с самой жизнью, ее обыденностью и бесцветностью, остроту которых ощущает герой. Однако сама жизнь цену имеет, и из-за отрицания этой мысли, ее игнорирования, главный герой и умирает. Его иллюзорный мир, в котором можно красть и убивать и оставаться безнаказанным, разрушается реальными правилами социума. Таким образом, слияние игровых и неигровых элементов в данном фильме было необходимостью для реализации художественной идеи киноленты.

Новая волна, возникшая в 1950-х годах и оформившаяся в 1960-х, была реакцией кинематографа на засилье студийный однотипных кинокартин. Можно зафиксировать, что именно в эти годы движение видов кино навстречу друг другу имело обоюдный характер. Это мировая тенденция, которая несла за собой ряд общих черт, в том числе взаимодействие игровых и документальных знаков, так или иначе, отразилась на кино в каждой стране, допуская национальные особенности в общей канве развития. Однако политическая ситуация не всегда позволяла фильмам отказаться от шаблонных утвержденных решений, поэтому это высвобождение киноприемов приходилось на разные годы для разных стран. Например, иранская новая волна началась только в 1980-х годах, а эталонные фильмы течения появились в 1990-х.

Фильм «Крупный план» (1990) А. Киаростами является ярким репрезентантом новой иранской волны. В основе сюжета реальная история мужчины Хосейна Сабзиана, который выдал себя за известного иранского режиссера Мохсена Махмальбафа и поселился в доме у семьи, поверившей в подлинность общения с киноавтором. В фильме участвуют социальные актеры, которые действительно прожили события киноленты. Однако первую половину истории они сыграли ради реконструкции (сцены знакомства матери и Сабзиана, обучения сыновей у Сабзиана, арест Сабзиана). И эта реконструкция не есть воспроизведение бытовой ординарной сцены жизни, а именно разыгрывание уникальных драматических событий. Так, за счет

взаимодействия игровых и неигровых элементов усложняются фабульно-сюжетные отношения. Понимая, что документалист Киаростами познакомился с главным героем, когда тот уже находился под арестом в полиции, зритель вступает в игру по собиранию фабулы и сюжета. Одновременно с этим в киноленту проникают и такие понятия, как искусственность-естественность, ложь-правда, эскапизм-принятие действительности, иллюзорность-реальность.

Разгерметизация художественного пространства – традиция неигрового кино. Однако если в неигровом кино вынос съемочной группы лишь укореняет категорию достоверности и полной откровенности со зрителем, то в игровом кино разгерметизация подсвечивает истинную искусственность происходящего, ее иллюзорность. В фильме «Крупный план», который поровну состоит из хроникальных кадров и субституций, прием разгерметизации работает одновременно в обеих категориях. Хлопушка съемочной площадки объявляет о начале съемок, и начинаются хроникальные кадры съемок суда. Этот прием вкупе с крупным планом главного героя в суде заставляет зрителя самому стать судьей, попытаться разоблачить или оправдать, поверить или вывести на чистую воду Сабзиана. Сам фильм ответа не дает, лишь обращает внимание зрителя на важные вопросы: умеет ли вообще человек жить, не играя; может ли он существовать без масок, даже когда не имеет злых намерений или выгод от такого поведения; как далеко можно уходить в эскапизм, как долго не обращать внимания на обстоятельства действительности; и где у этого личного побега границы этики относительно других людей? Для размышлений такого уровня режиссер и привлек в пространство одной киноленты два противоположных начала видов кино.

В 1990-х годах появляется и другое течение, провозгласившее свой курс на документальность происходящего, несмотря на игровые вымышленные сюжеты. «Догма 95» - это направление в кинематографе, просуществовавшее с 1995 года по 2005 год. Идейные вдохновители Л. фон Триер и Т. Винтенберг создали манифест «Догма 95», в котором объявили, что точная техника и продуманная стилистика, на которой строится игровое кино, на самом деле, не

нужны ни зрителю, ни кинематографу, в отличие от сложного сюжета и необычных персонажей. Авторы написали свод правил, согласно которым кинематографистам стоит подражать документальному способу съемки: натурные съемки, отсутствие реквизита, отсутствие наложенной музыки и звуков, ручная камера, только цветное изображение, отсутствие спецэффектов, запрет на жанр (то есть апеллирование к традиции игрового кино). Например, фильм «Идиоты» (1998) Л. фон Триера рассказывает историю группы людей, которые решили коллективно вести себя таким образом, чтобы общество принимало их за умственно неразвитых людей. Приемы игрового кино в данной ситуации усложняют и обостряют и без того сложный этический разговор, что и было целью автора. Документальная эстетика одновременно привносит свои видовые значения естественности и реальности, но и подчеркивает мир игры и иллюзии: в кадре постоянно появляются атрибуты съемочной команды, операторы и звукорежиссеры. Взаимодействие элементов позволяет достигнуть необходимого уровня напряженности, к которому стремится автор.

Стоит отметить, что в разные годы истории кинематографа появлялись некоторые режиссеры и жанры фильмов (эссе, очерки, дневники), не получившие генеральной программной линии развития, однако имеющих, тем не менее, высокую ценность художественного потенциала кинолента. Например, создателем киноэссеистики считается режиссер Крис Маркер. Его фильм «Без солнца» (1982) - это зафиксированный кинометодами мысленный поток, нарративно облаченный в форму письма к некой женщине, а визуально путешествующий по разным странам и городам, обращаясь тем самым к линии визуальной антропологии. В этой киноленте зритель может увидеть экзотические образы разных национальностей, которые в кинофразе обретают еще более неординарное, исключительно субъективное значение. Автор свободно составляет разнородные документальные кадры в один ряд, то поддерживая закадровым голосом эти визуальные воплощения, то не обращая на них никакого внимания. Такие формы кино, как очерки, дневники, эссе

подразумевают личное и активное включение автора. Это исследования психической реальности человека и погружение зрителя в эстетический чувственный опыт. Именно поэтому дихотомия игровое-неигровое и соответствующие этому столкновению значения не совсем эффективны для подробного анализа подобных кинолент.

Таким образом, можно заключить, что история кинематографа началась с развития двух противоположных видов кино, разных по форме и содержанию знаковых систем, образующих локальные и отрицающие друг друга мировоззренческие установки. Начиная с зарождения кино и до сегодняшних дней возможно проследить их изолированное друг от друга развитие, киноленты, приближенные к чистоте своего вида. Однако есть и третья историческая линия развития, которая включает в себя фильмы, вставшие на путь взаимодействия игровых и неигровых элементов, от формальных заимствований до практически полного слияния видовых начал.

Типология взаимодействия игровых и неигровых элементов по характеру взаимовлияния

Изучив наиболее репрезентативные течения и формы фильмов, найдя их эталонные кинопроизведения и проведя анализ взаимодействия в них игровых и неигровых элементов, можно вывести типологию этого взаимодействия.

Первый тип взаимодействия игровых и неигровых элементов кино – Диктат одного из киновидов над другим

Данный тип подразумевает неравное включение элементов двух видов кинематографа в кинополотно. Фильмы данного типа используют лишь некоторые *материальные знаки* другого вида кино

В ситуации диктата игрового вида кинематографа над неигровым, в игровое полотно чаще привлекаются такие знаки, как естественное освещение,

телевизионно-репортажная эстетика, обилие крупных планов, субъективная камера, синхронный сверхреалистичный звук, камера-вуайерист, длинные планы, подражающие недискретности жизни.

Игровое кино чаще привлекает документальные знаки для усиления категории достоверности. В этом случае игровое кино прибегает к человеческому статусу киноглаза неигрового кино, чтобы вовлечь зрителя в его собственном состоянии, а не заставлять его ассоциировать себя с другой ролью. Однако иногда неигровые элементы со своим значением обыденности могут разрушить целостность игры, обличить ее иллюзорный характер существования. На материальном уровне это может задействовать сверхсубъективную камеру, рваный монтаж, хаотичные движения камеры, несоблюдение правила 180 градусов операторской работы.

В ситуации диктата неигрового вида кинематографа над игровым, в пространство неигровой картины привлекаются такие знаки, как выстроенная композиция (чаще выделяются из общего ряда симметричные кадры), безучастная камера, ракурсы, неестественные для полевой съемки, цветовой код в фильме, асинхронный звук.

Материальные знаки игрового кино, такие как искусственная игра света и тени, точная композиция, симметрия, актерская игра, - чаще разрушают документальное восприятие картины. Такие элементы дедокументализируют киноленту, а иногда и вовсе превращают ее в «антидокумент», принося такие значения, как ложь и искусственность и в категорию формы, и в категорию содержания. Однако приемы игрового кино могут воссоздать или реконструировать события бытового характера для документального фильма, тем самым позволив ему обрести целостность нарративной и визуальной истории.

Значения используемых комбинаций игровых-неигровых элементов раскрываются индивидуально в каждом произведении, приемы могут работать на определенную категорию, но не приносить в фильм всю полноту видового начала.

Примеры игровых фильмов с материальными знаками неигрового кино с типом взаимодействия «диктат одного из киновидов над другим»: «Зази в метро» (1960) Л. Маль, «Список Шиндлера» (1991) С. Спилберг, «Ведьма из Блэр: Курсовая с того света» (1999) А. Вингард, Э. Санчес и др.

Неигровые фильмы с игровыми элементами с типом взаимодействия «диктат одного вида из киновидов над другим»: “Зоопарк” (1961) Б. Хаанстра, “Люменум” (2022) М. Шонфельд, “В ожидании Хандке” (2022) Г. Радованович.

Второй тип взаимодействия игровых и неигровых элементов кино –
Конфликт киновидов

В фильмах данного типа элементы противоположных видов сосуществуют в киноленте как самоценные видовые единицы. Провести границу между знаками игрового и неигрового кино достаточно просто, а художественная идея произведения, таким образом, находится в прямой зависимости от конфликта видовых значений. Это киноленты, которые за счет знаковых систем (материальные, индексные, иконические знаки) видов кино заставляют зрителя искать границы в понятиях искусственность-естественность, эскапичность-миметичность, вымысел-достоверность, надобыденность-обыденность и выводить благодаря этим поискам идеи произведения. Важно отметить, что основа в виде определенного вида кино сохраняется: кинолента либо игровая, либо неигровая. Однако диалог игрового и неигрового настолько подчеркнут в киноленте, что элементы самым репрезентативным образом вступают в свои видовые значения.

Примеры игровых фильмов с неигровыми элементами с типом взаимодействия «конфликт киновидов»: «Клоуны» (1970) Ф. Феллини, «Идиоты» (1998) Л. фон Триер, «Торжество» (1998) Т. Винтерберг.

Примеры неигровых фильмов с игровыми элементами с типом взаимодействия «конфликт киновидов»: «Я-негр» (1958) Ж. Руш, «Крупный

план» (1991) А. Киаростами, «Салам, синема!» (1995) М. Махмальбаф, «Лица, деревни» (2017) А. Варда и ДжейАр.

Третий тип взаимодействия игровых и неигровых элементов кино –

Союз киновидов

В фильмах данного типа истончается граница игрового и неигрового. Авторы не стремятся подчеркнуть разность природы знаков, а ищут пути их гармоничного соединения в киноленте. Иллюзия и реальность и соответствующие им материальные, индексные и иконические знаки, таким образом, свободно совмещаются в киноленте практически в равной пропорции. Часто обнаружение элементов в их связи с игровым или неигровым видом в таких фильмах требует исследовательских исканий, дополнительных знаний о производстве. Однако анализ таких кинолент на предмет взаимодействия элементов все еще имеет смысл, так как художественная идея в данном случае так же находится в зависимом положении от взаимовлияния элементов. Часто это фильмы, которые репрезентируют единое новое пространство, созданное из остатков старых миров (смена традиций, слом личного восприятия мира, субъективные состояния человека и изучения глобальных мировых процессов посредством кинематографического инструментария).

Примеры игровых фильмов с неигровыми элементами с типом взаимодействия «союз киновидов»: «Канава» (2010) В. Бин, «Теснота» (2017) К. Балагов, «Земля кочевников» (2020) Х. Чжао.

Примеры неигровых фильмов с игровыми элементами с типом взаимодействия «союз киновидов»: «Декабрьский портрет» (1994) Ж. Л. Годар, «Кинофазия» (2011) А. Абатуров, «Такси» (2015) Дж. Панахи.

Современное состояние взаимодействия игровых и неигровых элементов кино

Как уже было обозначено в первой части параграфа, история кинематографа началась с развития двух противоположных видов кино, разных по форме и содержанию знаковых систем, образующих локальные и отрицающие друг друга мировоззренческие установки. Начиная с зарождения кино и до сегодняшних дней, представляется возможным проследить их изолированное друг от друга развитие, киноленты, приближенные к чистоте своего вида. Однако есть и третья историческая линия развития, которая включает в себя фильмы, вставшие на путь взаимодействия игровых и неигровых элементов.

Тенденция взаимопроникновения началась с использования ограниченного спектра материальных знаков не столько ради создания нового специфического пространства слияния, сколько ради расширения собственного видового инструментария. Однако вскоре все большее заимствование элементов привело к их концептуальному видovому взаимодействию. В фильмах все чаще стали появляться пространства, в которых художественные идеи основываются на столкновении, либо взаимопроникновении противоположных начал.

Стоит отметить, что длительная история взаимодействия игровых и неигровых элементов к периоду 2010-2020-х гг. привела к практическому стиранию видовых границ, придав некоторым кинознакам обще кинематографическое значение. В современном кинематографе с каждым годом появляется все меньшее количество репрезентантов видов. Неигровое кино без вмешательства игровых элементов может лишиться статуса произведения искусства, а игровое кино, не прибегая к элементам документального, выглядит чрезмерно неестественным для современного зрителя.

Неигрового кино за счет собственного инструментария в современности создает фильмы, которые стремятся восстановить естественный зрительский

опыт. Частый прием таких кинолент – сверхдлительные планы, которые подключают категорию времени, его переживания без искусственной концентрации событий в киноленте. Статус документальности, таким образом, помимо демонстрации объектов действительности поддерживается и реально пережитым опытом каждого зрителя отдельно.

Игровое кино за счет собственного инструментария в современности создает фильмы, которые базируются на системе звездных актеров и вымышленных метавселенных с собственным набором правил существования. Это различные фильмы с супергероями, визуально не имеющих аналогов в реальности существами и наборами узнаваемых типажей в актерском материале. Однако стоит отметить, что обособленные от сериальной системы фильмов киноленты в современном кинематографе могут привлекать эскапическое начало игровых элементов только на фоне реалистической тенденции преобладающего количества картин. Таким образом, художественная идея ленты раскрывается не только в герметичном пространстве фильма, но и в общем контексте актуального состояния кинематографа.

Основной же пласт производимых кинолент 2010-2020-х гг., так или иначе, находится в зависимости от привлечения элементов двух видов кинематографа. Потребность зрителя наблюдать правдивые или правдоподобные истории, в которых можно узнать себя и мир, в котором живет каждый, заставляет виды кино идти навстречу друг другу ради обновления киноязыка и поиска новых средств выразительности.

Параллельно можно проследить две тенденции во взаимодействии элементов в современном кинематографе. С одной стороны, некоторые знаки со временем утрачивают свои видовые значения и переходят в статус общекинематографического элемента. С другой стороны, можно проследить и процесс более осознанного использования элементов противоположных видов, программно достигаемое взаимодействие, обосновывающее художественный

потенциал произведения. Теоретическое и практическое познание этого процесса позволяет создавать и анализировать киноленты нового типа.

Наиболее распространенными понятиями, определяющими пространства активного взаимовлияния игрового и неигрового начал, являются «постдок» и «creative documentary». Сразу стоит отметить, что оба термина опираются на документальное кино и его движение в сторону взаимодействия с игровым кинематографом. Однако это лишь обозначает то, что данный процесс чуть раньше был зафиксирован в неигровом виде кинематографа. Обосновывается это традиционным отношением к явлению документа как такового, который, согласно теоретическим положениям XX века, лишается своего статуса при любом контакте с игровым видом кино. Однако сами определения терминов «постдок» и «creative documentary» указывают на равноценный обмен видовых начал своими формальными и содержательными элементами. По определению З. К. Абдуллаевой [2], такие фильмы являют собой «... сложное формально прозрачное пространство между воображаемым и реальным, непредставимым и внятным, виртуальным и материальным, в складках которого осуществляется не эффектный, будничным, но при этом действенный (или ранящий) опыт личного и коллективного проживания».

Таким образом, можно заключить, что ценностью современного кинематографа, в частности 2010-2020-х гг., является донесение определенной художественной идеи любыми средствами, которое ему доступно, вне зависимости от видов кино, однако с учетом привносимых этими видами значений. Элементы неигрового и игрового кинематографа имеют собственные традиции и условия применения внутри своего вида, и, понимая этот факт, можно как создавать, так и анализировать киноленты, выводя концептуальную основу этого взаимодействия.

Стоит отметить, что процесс активного и в большей степени равноправного участия видовых элементов кино длится не первый год. Это означает, что совсем скоро понадобится не только анализ видового взаимодействия, но и осмысление развития пространства слияния, которое,

вероятно, очистит знаки от их предыдущих значений и создаст новое качество художественных знаков такого типа кинолент.

Выводы параграфа

Кинематограф начал свое развитие с борьбы противоположностей, игрового и неигрового кино. Игровое кино как вид кинематографа со своей знаковой системой содержит такие значения, как эскапизм, вымысел, искусственность, игру, искусность, над-обыденность, иллюзорность. Неигровое кино содержит такие значения, как естественность, обыденность, достоверность, синхронность, реальность, миметичность.

В исторической перспективе развитие кинематографа только лишь в состоянии двух замкнутых противоположных систем невозможно. Именно поэтому киноленты уже к 1920-м годам встали на путь взаимопроникновения видовых начал. Взаимодействие это происходит через категории формы и содержания.

В 1920-е годы движение к взаимодействию начинает неигровое кино. Такие режиссеры, как Р. Флаэрти и его течение визуальной антропологии, Й. Ивенс, Дзига Вертов с программой киноправды создают киноленты, привлекающие в свое пространство игровые элементы.

В 1930-е и 1940-е годы навстречу взаимодействию начинают движение игровые киноленты таких течений, как поэтический реализм и неореализм. Это фильмы, которые стремились художественно задокументировать актуальную им эпоху, передать ее дух через вымышленные драматизированные истории, по большей части лишённые миметического характера визуального сопровождения.

В 1950-1990-х годах к взаимопроникновению стремятся оба вида кинематографа. «Новые волны» и новые технические возможности позволяют кинематографистам свободно сочетать в пространстве фильма любые элементы, которые способны передать их идеи. Общий дух экзистенциальной

рефлексии и борьбы с нонконформизмом идеально подходили для столкновения значений видов кино.

В 1990-х годах появляется течение «Догма 95», целью которого становится уход от герметичного и высокохудожественного эстетического пространства игрового кино. Вымышленные истории, сюжеты сопровождаются инструментарием документальной съемки фильма.

Помимо глобальных процессов взаимовлияния видов кино существовали и более локальные явления, такие как фильмы-эссе, дневники и очерки. Эти произведения исследуют психическую реальность человека, глобальные нематериальные мировые процессы, поэтому их достоверность или иллюзорность не принадлежат никаким методам верификации.

Модель взаимодействия игрового и неигрового кино можно представить в виде спектра, по краям которого располагаются репрезентанты видов, а на векторе движения к центру фильма с разными типами взаимодействия вплоть до практически полного слияния.

Типология взаимодействия игрового и неигрового кинематографа представляет собой 3 типа взаимовлияния элементов: диктат одного из киновидов над другим, конфликт видов, союз видов.

Кинематограф 2010-2020-х гг. невозможно представить без кинолент, которые совмещают в своем пространстве игровые и неигровые элементы. Репрезентанты видов встречаются реже, чем пространства взаимодействия видовых начал. Помимо обоснования взаимовлияния знаков игрового и неигрового кино совсем скоро современным киноведам необходимо будет и начать процесс осмысления и теоретизирования положений обособленного пространства слияния и рождающихся в нем новых художественных значений знаков.

2 Игровое и неигровое кино: практика взаимодействия

Вторая глава исследования рассматривает взаимодействие игровых и неигровых элементов в ходе анализа конкретных произведений киноискусства. Задача второй главы состоит в исследовании характера взаимодействия игровых и неигровых элементов кино в фильмах «Земля кочевников» Х. Чжао и «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр. Элементный анализ знаковых систем фильмов, обозначение их художественной идеи и отнесение кинолент к одному из типов взаимодействия, выведенных в первой главе исследования, сделают возможным рассмотрение современных тенденций взаимодействия видов кино. Объектами исследования выбраны фильмы, репрезентирующие два типа взаимодействия игровых и неигровых элементов: конфликт киновидов и союз киновидов. Тип «диктат одного из киновидов над другим» не используется для изучения практики взаимодействия видов кино в современном кинематографе, так как в большей степени характеризуется количественным включением формальных элементов, а не концептуальным взаимовлиянием видов и их традиций. Это киноленты, которые тяготеют к репрезентативному состоянию собственного вида. Именно поэтому анализ взаимодействия игрового и неигрового начал не представляется эффективным в изучении данных произведений ни с точки зрения современных кинематографических процессов, ни с позиции дешифрования киноязыка.

Признание кинокритическим сообществом фильмов-объектов исследования и интерес к ним широкой публики указывает на возможность рассматривать эти произведения как репрезентанты современного кинематографа. Однако помимо этого, киноленты «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр и «Земля кочевников» Х. Чжао были отобраны в качестве объектов и из-за того, что их режиссеры не раз публично подтверждали факт концептуального взаимодействия двух видов кино в своих произведениях. И Аньес Варда [13], и Хлои Чжао [22] своими произведениями и

кинематографической карьерой в целом доказывают, что автор может свободно перемещаться между пространствами игрового и неигрового кино, то выбирая лишь один вид для работы, то совмещая их элементы в едином художественном пространстве.

2.1 Игровые элементы в неигровом фильме «Лица, деревни» Аньес Варда, ДжейАр

Задача параграфа заключается в исследовании взаимодействия игровых и неигровых элементов фильма «Лица, деревни» А. Варда и ДжейАр. Семиотический анализ позволит увидеть этапное становление художественного образа и разобрать каждый элемент произведения в его обособленности от остальных. Это, в свою очередь, предоставляет возможность соотнести каждый выявленный кинознак с одним из двух видов кинематографа, элементный анализ которых произведен в первой главе исследования.

«Лица, деревни»— это документальный фильм 2017 года А. Варда и ДжейАр. Кинолента была номинирована на премии «Оскар» за «Лучший документальный фильм», получила награду «Сезар» в номинации «Лучший документальный фильм» и участвовала во внеконкурсной программе 70-го Каннского международного кинофестиваля,- что указывает на вес произведения в современном кинематографическом пространстве. Фильм повествует о путешествии фотографа ДжейАра и режиссера Аньес Варды по разным деревням и промышленным объектам Франции, в которых авторы создают фотомуралы. История фильма, согласно документальной традиции, разворачивается прямо в кадре, однако одновременно с этим в киноленте появляются разыгранные социальными актерами сцены, не скрывающие искусственную природу своего появления. Анализ киноленты позволит увидеть, в какие моменты и для чего появляются знаки двух видов кино, после

чего станет возможным формирование гипотез взаимодействия игрового и неигрового кинематографа в пространстве данного фильма.

Конфликт игровых и неигровых элементов в материальных знаках фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр

Материальный тип знаков включает в себя все технические решения киноленты: использование той или иной киноплёнки или выбор в пользу цифрового аппарата, звук, цвет, свет и тень, монтаж, композиция, ракурсы и крупности планов, характер движения камеры (или «киноглаз»), - все то, формирует первичное впечатление о киноленте до идентификации персонажного строя.

Звук первым появляется в киноленте, открывая субтитры. Отдельные ноты на расстроенной гитаре то приближаются к подобию мелодии, то снова действуют разрозненно. Звук в этой части создает ощущение разлаженности, случайности. Далее несогласованность гитарной игры сменяется цельными небольшими произведениями, музыкой, которая сопровождает путешествия главных героев. Инструментов с каждой мелодией становится больше, мотивы усложняются, однако, не создавая высокого напряжения от сцены к сцене. Случайность и стихийность сменяется гармонией и сплоченностью. Такие трансформации сигнализируют об усложнении повествования, создаваемых образов и поднимаемых тем. Знак звука в данном случае невозможно определить к одному виду кино, однако способ его внедрения в полотно апеллирует к значениям, как игрового кино, так и неигрового.

Вторым звуковым решением в фильме является рассинхронизация аудиоряда с изображением. Закадровые голоса в документальном кино несут значение объективности, голос «Бога» отстраненно ведет свое повествование, подчиняя визуальный ряд своим нуждам. В фильме асинхронность звука создает конфликт игровой и неигровой традиции: с одной стороны, голоса принадлежат героям в кадре и часто озвучивают происходящие события или

размышляют о них умозрительно, однако, с другой стороны, эти же голоса вступают в искусственно созданные диалоги, комичные разговоры. Это голоса мужчины средних лет и пожилой женщины.

Освещение киноленты естественного характера, присущее неигровому кино: ясное изображение в дневное время, размытое в дождливую и туманную погоду, глубокие тени в ночное время (рис. А.1). Однако появляется и постановочное освещение, а точнее намек на игру света и тени. Это происходит в сценах с фотосъемкой. Зрителя не погружают полностью в это пространство, а лишь обозначают его существование в общем плане кадра.

Цвет в фильме несет несколько значений. С одной стороны, документальность съемки не фокусирует внимание на отдельные цвета в сценах, которые появляются там случайно. Однако сквозь всю киноленту неизменно в кадре появляются два главных персонажа, практически всегда не изменяющие собственному стилю: яркая цветная одежда Аньес Варды и черные очки и шляпа ДжейАра, которые он никогда не снимает (рис. А.2). Случайность цветовой палитры обычной жизни вступает в конфликт с цветным кодом, который задается главными героями. Дихотомия между героями (цвет против бесцветности) задает такие значения, как праздник жизни и ее мрачность, экстраординарность и обыденность, участие и безразличие. Этот же спор поддерживает и внедрение в кинополотно черно-белых фотографий.

Ракурсы в фильмах всегда имеют прямой угол, то есть взгляд направлен прямо на персонажа, камера находится на уровне глаз человека. Киноглаз, таким образом, несет значение человеческого статуса взгляда на мир. Тем ярче возникают кадры, в которых камера находится над объектом съемки – пролеты над заброшенной деревней. Взгляд сверху привносит значение объективности, положения «над» ситуацией (рис. А.3). Ракурсы, не подражающие человеческой способности зрения, присущи игровому виду кино.

Планы в фильме преимущественно крупные, либо первый средний. Преобладание таких планов и находящихся в кадре людей говорит о традиции неигрового кино. Такой прием быстрее сближает зрителя и персонажа, являя

жизни случайных и реальных людей как бы в том состоянии, в котором они и существуют за пределами кинополотна. Короткое расстояние от лица вызывает доверие и фокусирует внимание (рис. А.4). Дальние планы сопровождают каждую отдельную локацию, в которую попадают главные герои, что позволяет увидеть все объекты как на ладони. Дальние планы позволяют отстраненно посмотреть на условия показанного мира на экране (рис. А.5). В знаке крупности планов преобладает неигровое начало.

Движение камеры характеризуется борьбой статики и динамики. Статика появляется в кадрах с фотографиями, сделанными главными героями. Фотографическое изображение считается предтечей неигрового вида кино ввиду своего сверхреалистического характера художественного пространства (рис. А.6). Динамика задается двумя способами. Первый – это субъективная камера оператора, которая имеет специфическое дрожание. Второе – внутрикадровое движение героев, которое появляется в нескольких сценах. Внутрикадровый монтаж, который создается за счет перемещений персонажей на разные планы и стороны кадра, использован только в игровых сценах произведения. Движение вглубь кадра, так же появляющееся всего несколько раз в фильме, говорит о внедрении в иное пространство, погружение в мир персонажей, находящихся в кадре. Помимо этого, камера часто совершает движение справа налево, что означает движение назад, возвращение к чему-то, взгляд в прошлое. Этот прием, его повторяемость и общепринятое значение, которые относятся к игровому виду кино, вступают в конфликт со случайным и хаотичным движением камеры неигрового кино, которое так же часто появляется в киноленте.

Таким образом, можно заключить, что киноглаз, который образуется от сочетания ракурса, плана, движения и фокусировки, в большинстве сцен подражает человеческой способности зрения. Зрителю открывается обзор с привычной высоты человеческого роста, взгляд этот направлен из обычных мест: машины, дома, улицы. Линза камеры подвержена искажениям воды под дождем, замутненности во время тумана, расфокусировки в сценах, когда

взгляд камеры подражает определенному герою с плохим зрением (рис. А.7). Однако чем количественно больше сцен с неигровой формой визуального повествования, тем репрезентативнее и четче проявляются игровые кадры. В фильме есть и несколько сцен с над-человеческим киноглазом, который может рассмотреть пространство с высоты птичьего полета (рис. А.3). Это взаимодействие может раскрывать значение истинных способностей человеческого взгляда, который может видеть больше, чем принято считать. Зрителю предоставляется возможность поразмышлять над тем, что кажется обыденностью, но таковой может не являться.

Композиция в фильме решена следующим образом. Персонажи чаще находятся на одной из вертикальных третей кадра, что особенно фокусирует на них внимание. Так как кинолента изобилует крупными планами, такой прием полностью с ними резонирует. И крупные планы, и такое расположение в них персонажей традициями уходят в неигровое кино. Однако в фильме есть и полностью симметричные кадры, которые выделяются из общего визуального ряда. Симметричные кадры присущи игровому кино, так как в действительности можно не так часто встретить идеально расположенные по отношению друг к другу предметы, в том числе и из-за периферийного зрения человека. В таких кадрах в центре обязательно оказываются главные герои и их произведения искусства (рис. А.8). В сценах, когда в кадре появляется реальная съемочная команда проекта, композиция теряется и размывается, что подчеркивает документальность происходящего, несет значение правдивости и открытости. Конфликт композиционных решений в данной киноленте задает дихотомию естественности (неигрового начала) и искусственности (игрового начала).

В общем монтажном последовательном строе, который отвечает всем правилам документалистики, есть один яркий элемент. Игровые сцены и закадровые прописанные диалоги обязательно используются на стыках тематических блоков документального повествования. Это привносит в киноленту значение того, что игра и свойственный ей легкий, веселый характер

поддерживает документальную повседневность, скрепляет ее для целостности. Помимо этого, несколько раз использован рваный монтаж, который подчеркивает искусственность и дискретность кинополотна.

Актерский материал фильма – это социальные актеры, реально существующие люди, которые появляются в неигрового кино. Однако режиссеры превращают социальных актеров в непрофессиональных актеров, которые в некоторых сценах разыгрывают определенные ситуации. Таким образом, в столкновения приходят такие значения видов, как естественность и искусственность, игра и действительность, мастерство и случайность.

Конфликт игровых и неигровых элементов в индексных знаках фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр

Индексные знаковые элементы – это персонажи киноленты, каждый из которых несет самоценные художественные значения.

Аньес Варда (как персонаж киноленты) – это французский режиссёр, одна из зачинателей новой французской волны. Данный персонаж, хоть и является документальным и реальным, все же собственным образом жизни и мышлением задает дихотомию значений игрового и неигрового кино. Она всегда одевается в яркую разноцветную одежду, даже ее прическа имеет два цвета: седые волосы по центру на макушке и красно-каштановые по краям каре. Уже на визуальном уровне данная героиня сочетает в себе легкость, любовь к жизни и груз прожитых лет, опыта (рис. А.9). Она умеет наслаждаться нынешним днем, но всегда вспоминает свое прошлое, обращается к нему и благодарит. Аньес Варда как визуальный персонаж неразрывно связана с собственным закадровым голосом, который комментирует события на экране, вступает в диалог с другим персонажем, либо уходит в собственные размышления.

ДжейАр (как персонаж киноленты) – это французский фотограф и художник, который обращается к изображению простых людей на

монументальных постройках (от архитектурных памятников до промышленных металлических блоков). Данный персонаж, с одной стороны, являет самого себя в фильме, и с другой, собственноручно создает игровой образ, загадочный силуэт собственной личности. Его внешний вид (всегда черная шляпа и солнцезащитные очки) привносит такие значения, как безразличие, скрытность, замкнутость. Герой скептичен и ироничен ко всему окружающему, однако он не создает отрицательный образ, скорее, демонстрирует собственную независимость от любых мнений и суждений (рис. А.10). ДжейАр так же связан со своим закадровым голосом, таким образом, практически никогда не исчезает из пространства фильма.

Автобус-фотобудка – это большая машина, в которой главные герои передвигаются в своем путешествии по Франции. С одной стороны, это техническое устройство с понятными функциями, но одновременно с этим это механизм для создания искусства. Обыденность транспортного средства вступает в конфликт с высоким назначением материала художника. Автобус имеет большой рисунок фотоаппарата с двух стороны, а внутри находится специальное помещение, в котором можно сделать фотографию и тут же распечатать ее в больших размерах (рис. А. 11). Фотобудка на колесах несет такие значения, как передвижение, процесс, странствующее искусство, творчество, доступное в разных условиях.

Фильмы Аньес Варда «Клео от 5 до 7», «Побережья Аньес», «Со стороны Берега» - это реально существующие киноленты, которые либо лишь упоминаются героями в ходе диалогов, либо визуально вплетаются в киноленту некоторыми сценами. Эти фильмы, некоторые из которых были сняты за 50 лет до съемок «Лица, деревни» задают глубину времени. Они несут значение традиции, преемственности, актуальности произведений искусства других эпох.

Инсталляция «Inside Out, Au Panthéon!» - проект ДжейАра, некоторые кадры которого попадают в фильм. Это произведение, в котором черно-белые фотографии десятков лиц людей крупным планом и в коллажной технике размещены в стенах Пантеона (рис. А.12). Значения, которые приходят в

киноленту с этим проектом – антропоцентризм, вневременная взаимосвязь произведений искусства и людей, их созерцающих.

Ги Бурден – это реально существовавший фотограф, известный своими провокационными модными съемками. С этой точки зрения, он привносит в киноленту значения искусственности, вызова, постановочности. С другой стороны, изображение фотографа в виде архивного снимка Аньес Варды, что присоединяет художника к документальности, пойманному мгновению. Это заставляет создать такие пары значений, как разоблаченная игра, естественная искусность.

Анри Картье-Брессон – это фотограф, знаменитый своими репортажными фотосъемками. Привлечение этого автора в киноленту вводит такие значения, как искусство документальности, случайность, мгновение.

Жан-Люк Годар – режиссер, который появляется в визуальном ряде старого фильма Аньес Варды, несколько раз упоминается словесно и практически материализуется в киноленте. Внедрение этого персонажа в киноленту привносит такие значения, как спонтанность, неординарность, торжество кинематографа, слияние игрового и неигрового кино (Ж. Л. Годар – и документалист, и режиссер игрового кино).

Луис Бунюэль – режиссер, фильм «Андалузский пес» которого так же появляется в кинополотне «Лица, деревни». Значение привлечения фигуры этого автора здесь так же расщепляется. С одной стороны, «Андалузский пес» – это классика сюрреализма, вымысла, игры, обмана. С другой стороны, знаменитый кадр с разрезанным глазом идет сразу вслед за документальным кадром процедуры укола на настоящий глаз Аньес Варда. Помимо этого, сам автор Луис Бунюэль так же снимал как игровые киноленты, так и документальные, что усложняет его значение в анализируемом произведении.

Дорога появляется между основными сценами фильма. Это и разделительный элемент, подчеркивающий структуру киноленты, и знак пути, движения, смены видов и планов. Дорога для героев предзадана их маршрутом, для зрителя неизвестна.

Виды Франции – это тоже постоянный индекс фильма, который указывает на естественность, природность, свободу, отсутствие рамок.

Конфликт персонажей-коз задается следующим образом. В фильме козы появляются в двух состояниях: без рогов и с рогами. Козы без рогов с сопровождением игровых материальных знаков несут значение подчинения человеку, послушанию, идеи возможности искусственности во благо (так они не бодают друг друга и не ломают кости). Козы с рогами, которые живут на поле, а не в загонах, в сопровождении материальных знаков неигрового кино несут значение естественности, стихийности, добровольного послушания, гармоничного сосуществования с человеком (рис. А.13).

Старые полуразрушенные дома несут значение забытья, разрушительной силы времени, пустоты, отсутствия жизни и энергии (рис. А.3). В традициях неигрового кино – показывать разрушенные объекты действительности в их актуальном и естественном состоянии. В традициях игрового кино – возвращать жизнь в то, что считается невозвратно утерянным. Однако вместо игровой реконструкции и декораций жизнь в эти ряды полуразваленных зданий возвращается посредством деятельности антропоморфных героев (увековечивание посредством искусства).

Витиеватая лестница, по которой поднимаются Аньес Варда и ДжейАр, указывает на спиралевидный, диалектический путь движения вверх, вперед, подвластный не каждому идущему (женский персонаж не может дойти до конца) (рис. А.14).

Фабрика и порт – это огромных масштабов промышленные объекты, которые несут значения устойчивости, механизма, системы, отдельного высокофункционального мира (рис. А.15). Фабрики и порты сопровождаются как игровыми, так и неигровыми материальными знаками, что заставляет эти индексы служить как на категории естественности и обыденности, так и на категории искусственности, принужденности.

Строители и другие рабочие олицетворяют средний класс, они несут значение трудолюбия, принятия собственной жизни, определенности. Данные

индексы с одной стороны, являют сами себя, и с другой, в некоторых сценах отыгрывают ситуации по просьбе режиссеров.

Бункер, упавший со скалы, несет значение перемены, ненужности, новой формы (арт-объекта) (рис. А.16).

Безработный старик - это мужчина, который ни разу за свою жизнь не устраивался на работу, чем очень гордится. Данный индекс относится к типу социальных актеров, которые своим существованием заставляют усомниться в правдоподобности истории фильма, что и обуславливает конфликт индексных знаков в данном случае. Он привносит значение свободы, беззаботности, непосредственности, нонконформизма, жизнелюбия.

Дом безработного старика – это несколько небольших построек из подручных материалов, которые, однако, украшенные большим количеством разных цветных предметов: стеклышки, ткани, пробки. Этот дом несет значение обособленности, выбор в пользу эскапизма каждодневного существования (рис. А.17).

Кладбище, на котором находятся могилы М. К.-Брессона и А. К.-Брессона, означает конец телесного существования, но жизнь в памяти друзей, поклонников, в новой форме – своих бессмертных произведений. Документальные индексы в данном случае тесно переплетены с игровым содержательным элементом (уходом в прошлое).

Лувр возникает в фильме в виде съемок нескольких залов с произведениями живописи. Лувр в киноленте несет значение искусства во плоти, как само здание, так и его начинение (рис. А.18). Это место абсолютного и совершенного творчества, полета человеческой мысли.

Случайные люди в кадре без имен или любой другой информации, которые, однако, дают небольшие комментарии режиссерам, несут значения спонтанности, заинтересованности, открытости к диалогу.

Жанин – женщина, которая стала последней жительницей улицы с кирпичными домами. Она несет такие значения, как преданность месту и

воспоминаниям, благодарность, неразрывное сосуществование с прошлым, одиночества.

Жены докеров – это женщины, которые работают со своими мужьями в порту (рис. А.19). Эти женщины несут такие значения, как равноправие, самостоятельность, трудолюбие, вдохновение.

Фотомуралы – это создаваемые прямо в кадре настенные арт-объекты ДжейАра и Аньес Варды. Фотографии – это проявление неигрового начала, однако, взаимодействие с фотографиями привносит в киноленту и игровые значения. Фотомуралы создаются игровым способом: людей завлекают, погружают в некое пространство созидания, объясняют правила и затем возвращают в обыденность с полученными эмоциями. Фотографии увеличивают, проявляют значимость изображенных на них объектов – простых людей из деревень и сел, а так же встраиваются в текстуру стены, на которую помещаются (рис. А.20). Таким образом, эти фотографии несут значение прославления, увековечивания и объединения.

Анализ индексов фильма позволил обнаружить три вида проявления конфликта игровых и неигровых элементов в персонажах произведения. Конфликт со значениями-антиподами видов могут сразу содержаться в индексе, указывая на его сложность и неоднозначность. Так происходит, например, в персонажах Аньес Варда, ДжейАр, Жан-Люк Годар, Луис Бунюэль, индексы фабрики и порты, автобус-фотобудка, дом безработного старика, фотомуралы. Конфликт неигрового и игрового кино в индексах может так же раскрываться в действии, совершенным с этим знаком. Подобным образом раскрываются персонаж Ги Бурдена, индексы бункера, упавшего со скалы, и старых полуразрушенных домов. Помимо этого, индексы могут раскрываться с соседний индексом, не объединяясь, тем не менее, с ним в суммативно-иконический знак. Конфликт игрового и неигрового начал в этом случае задается путем сопоставления двух противоположных видов в кинематографической фразе, как это происходит, например, с индексом фильма «Андалузский пес» Л. Бунюэля. Можно отметить, что превалирующее число

индексов фильма раскрываются именно благодаря конфликту игровых и неигровых элементов, что указывает на соответствующий вектор размышлений: поиск границ или их стирание между искусственностью и естественностью, искусностью и случайностью, реалистичностью и иллюзорностью.

Конфликт игровых и неигровых элементов в суммативно-иконических знаках фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр

Иконические знаковые элементы указывают на связи персонажей киноленты друг с другом. Этот этап анализа раскрывает природу взаимоотношений знаков киноленты. Суммативно-иконические знаки позволяют обнаружить знаки в их связи друг с другом: выявить группы знаков, схожих по значениям и функциям в кинополотне.

Конфликт игрового и неигрового начал в суммативно-иконическом знаке группы творцов задается за счет документального индексного ряда и игрового отношения к созданию произведения. Знак творцов создается из таких персонажей, как Аньес Варда и ДжейАр, а так же Жан-Люк Годар, Ги Бурден, Луис Бунюэль, Анри Картье-Брессон, отдельные произведения этих авторов. Аньес Варда и ее воспоминания о друзьях фотографах и кинематографистов, создающих французскую новую волну, приносят такие значения, как живая традиция, невозможность прекращения творческих поисков (героине на момент съемок почти 90 лет). Оба главных персонажа, Аньес Варда и ДжейАр, находятся в постоянном поиске новых форм, текстур, историй. Сам фильм есть акт творения, не только до или после съемок, но в самом кадре. Зрителя погружают в процесс создания фотомуралов и непосредственно киноленты, все время проговаривая вслух все детали, правила, условия участия. Творчество, таким образом, не остается закрытым от простых людей, они тоже становятся творцами, понимая свою роль и помогая идейным авторам произведений. Творцы, как признанные художники, так и простые люди в кадре, сочетают в

себе дружелюбность и обособленность, неожиданность в реакциях и предсказуемость в отзывчивости, индивидуальность в видении и сплоченность командной работы. Документальное начало в этом знаке подчеркивает возможность включения творчества в обыденность каждого человека отдельно. Игровое начало создает иллюзию недоступности, в которой живут люди, так искренне реагирующие на предложения создавать искусство вместе.

Группа индексов, которая указывает на фермерство (kozy, фермеры, пастбища, деревянные дома), так же содержит конфликт игровых и неигровых элементов, взаимодействие которых заставляет обратить внимание на дихотомию «естественность-искусственность» (рис. А. 13). Козы без рогов, живущие в небольших загонах, визуально сопровождаются симметричными кадрами, которые подчеркивают упорядоченность, несвойственную животному миру, но характеризующую дело фермера. Козы, которым не удаляют рога, несут значение естественности, они сопровождаются дальними планами и субъективной камерой.

Подобные отношения игровых и неигровых элементов можно увидеть в суммативно-иконическом знаке промышленных объектов и групп рабочих на них. Кадры, которые можно отнести к документалистике, сопровождается сам ход повествования, однако прерывается игровой симметрией, сложно выстроенной композицией. Так, обыденность рабочего дня прерывается вмешательством творческого процесса.

Группа жен докеров тоже раскрывает конфликтный статус взаимодействия игровых и неигровых элементов. В данном случае посредством демонстрации жизни этих женщин и создании на основе этого арт-объекта на промышленных контейнерах проявляются значения иллюзорности и реальности (рис. А. 19). Героини живут в замкнутости не столько потому, что работают на промышленной зоне, сколько потому, что при возможности уехали бы отсюда со своими мужьями. Уловившие эти настроения ДжейАр и Аньес Варда создали фотомурал, который демонстрирует, как силу и самооценку героинь, так и их отчужденность, отсутствие свободы мышления.

Конфликт игровых и неигровых элементов в суммативно-иконических знаках фильма выявляет сходство персонажей и групп персонажей друг с другом, то есть не противопоставляет их. Одновременно с этим конфликт проявляется в жизни групп персонажей, то есть в ее течении и каждодневном преобразовании. Документальная в своей основе общая большая группа антропоморфных персонажей схожим образом переживает события, которые образуются под игровым началом (творческим включением главных героев). Возникающая в этом конфликте видовая дихотомия направлена на размышления в сторону обыденного и над-обыденного характера событий, которые внедрились в размеренную жизнь обычных людей.

Конфликт игровых и неигровых элементов в интегрально-иконических знаках фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр

Интегрально-иконические знаки – это синтезированные в единое целое все предыдущие типы знаков, цельный художественный образ высокого порядка.

Конфликт игровых и неигровых элементов образа среднего класса обусловлен яркой документальной основой происходящего и несвойственного этой основе игре социальных актеров, которые и не скрывают искусственность происходящего. Развитие этого знака в киноленте сопровождается и визуальной дихотомией материальных знаков игрового и неигрового кино. Средний класс в фильме формируется за счет таких знаков, как фабрика, порт, строители, безработный старик и его дом, случайные люди в кадре, Жанин, фермер, докеры, жены докеров, фотомуралы перечисленных антропоморфных индексов. Средний класс визуально изображен в достаточно однородной манере – люди в своей рабочей и повседневной одежде крупным планом. Однако в данном случае это не несет негативный отпечаток унифицирования, уравнивания. Зритель узнает отдельные истории, погружаясь через крупный план в микрокосм каждого отдельного человека. Неподдельные эмоции и неочевидные

реакции людей привносят в фильм документальный уровень достоверности, честности происходящего. Определенные места работы: порт, фабрика, ферма-, сопровождаемы симметричными кадрами и линейной перспективой, свойственными игровому кино. Это позволяет подчеркнуть стабильность этих мест, сделав из них точку опоры для этих людей. Одновременно с этим в массе людей находятся и те, что не согласны жить по чужим правилам. Безработный старик создал абсолютно изолированный от всех свой мир, небольшой дом из подручных материалов, олицетворяющий понятие «эскапизм».

Фильм раскрывает широкий образ искусства, а именно его объединяющей силы. Искусство становится связующим звеном между массой протекающих в мире процессов.

Конфликт игровых и неигровых элементов создает возможность разговора об искусстве, как о многогранном процессе: создания, восприятия, распространения. Игровое начало, с одной стороны, наделяет процесс творчества легким и доступным характером, и с другой стороны, выявляет неестественность (непривычность) этого действия для людей среднего класса. Однако документальная основа разоблачает недоступность искусства, объединяя людей. Внутри кадра искусство, а именно процесс творчества, создания фотомуралов, объединяет разных случайных людей, которые трудятся вместе с авторами, позируют, наклеивают на стены изображения, дают обратную связь, - чувствуют себя частью чего-то целого и большого. Помимо этого, художественными методами проявляются истории, люди, лица, имена. Искусство соединяет прошлое и настоящее. Время показано как бескомпромиссное пространство, притягивающее к себе абсолютно все. Время разрушает и погружает в забвение. Однако искусство способно проложить мост через эту пропасть, сохранить имена и произведения, идеи и смыслы. Искусство даже может возродить то, что, казалось, утеряно, как это случилось с упавшим бункером, на стороне которого разместили фотомурал фотографа Ги Бурдена.

Конфликт игровых и неигровых элементов в интегрально-иконических знаках картин проявляет видовые значения ради диалога. Как только элемент одного вида вступает в свое значение, элемент противоположного вида заставляет усомниться в его истинных смыслах и посылах. И этот процесс происходит на протяжении всей киноленты. В частности, благодаря этому конфликту становится возможным приближение обыденности повседневной жизни и над-обыденности искусства, обнаруживается их взаимонеобходимость и разоблачается иллюзия невозможности их совмещения для каждого отдельного человека.

Выводы параграфа

Искусство может проявить и пронести сквозь время и пространство мысль о том, что обыденная жизнь любого человека состоит из уникальных микроисторий и моментов, упустить которые в повседневности крайне легко. Однако игровое отношение к происходящему, наделение обычных вещей смыслом, делает жизнь интереснее и духовно выше.

Взаимодействие игровых и неигровых элементов в данном произведении можно отнести к типу «*конфликт киновидов*». Знаки двух видов кинематографа сосуществуют в киноленте как самоценные видовые единицы. Диалог игрового и неигрового кино настолько подчеркнут в киноленте, что элементы самым репрезентативным образом вступают в свои видовые значения.

Документальная в своей основе кинолента начинена обилием игровых элементов: разыгранные реальными людьми небольшие инсценировки, постоянное использование симметричной композиции, комичные диалоги закадровыми голосами, цитаты классики кинематографа, разные статусы киноглаза. Важнейшим изобретательным элементом фильма становится следующий прием. Игровые сцены, маленькие вымышленные истории монтажными средствами оказываются на стыках больших смысловых блоков, пунктах остановок главных героев. Иными словами, возникает художественное значение: игра с ее значениями искусности и мастерства скрепляет документальную ткань повествования, заставляя обыденность и над-

обыденность существовать целостно. Игра, таким образом, есть основа жизни, которая начинает ее смыслами, устанавливая связь между разрозненными по своей природе, но реальными вещами.

Таким образом, исследования взаимодействия игровых и неигровых элементов в фильме «Лица, деревни» позволило выявить характер этого взаимодействия (кинофликт киновидов) и определить некоторые способы сообщения видов (инсценированные эпизоды, скрепляющие документальные тематические блоки). Таким образом, можно установить, что взаимодействие игровых и неигровых элементов в данном произведении есть не что иное, как изобретательный кинематографический ход, произведённый как в кадре, так и на монтажном столе. Семиотический анализ и понимание принадлежности знаков к одному из двух видов кинематографа сделали возможным обнаружение художественной идеи произведения в ее наиболее содержательном виде.

Режиссеры «Лица, деревни» используют игровые и неигровые элементы, понимая традиции каждого. Случайность и спонтанность неигрового кино они скрепляют актерской игрой и монтажными средствами в вымышленных эпизодах: диалогах и сценках. Таким образом, фильм 2017 года использует взаимодействие игровых и неигровых элементов как часть собственного киноязыка. Картина является репрезентантом современного кинематографического процесса – программного включения в ткань повествования концептуального взаимодействия видов кино.

2.2 Неигровые элементы в игровом фильме «Земля кочевников» Хлои Чжао

Задача параграфа заключается в изучении взаимодействия игровых и неигровых элементов фильма «Земля кочевников» Х. Чжао. Семиотический анализ позволит увидеть этапное становление художественного образа и разобрать каждый элемент произведения в его обособленности от остальных. Это, в свою очередь, предоставляет возможность соотнесения каждого выявленного кинознака с одним из двух видов кинематографа, элементный анализ которых произведен в первой главе исследования.

«Земля кочевников» - это игровой фильм 2020 года, созданный по мотивам одноименной документальной книги Джессики Брудер. Хлоя Чжао выступила одновременно режиссером, сценаристом и продюсером киноленты. Фильм забрал приз в 3х номинациях «Оскар» 2021: «Лучшая режиссура», «Лучший фильм», «Лучшая актриса», - а также получил награды на других фестивалях и кинопремиях (Венецианский кинофестиваль, МКФ в Торонто, «Золотой глобус», «ВАФТА»),- всё это говорит о данном произведении как о полноправном участнике современных кинематографических процессов. Кинолента повествует о женщине Ферн (Фрэнсис Макдорманд), которая после смерти мужа и потери работы решает вести кочевой образ жизни. Актриса Фрэнсис Макдорманд и история ее персонажа помещены в реальные условия кочевничества. В фильме появляются лишь два профессиональных актера (Фрэнсис Макдорманд в роли Ферн и Дэвид Стрэтэйрн в роли Дэвида), остальные персонажи – это либо непрофессиональные актеры, либо социальные актеры, настоящие кочевники. Таким образом, игровая основа фильма переплетается с документальными элементами, значение которых необходимо раскрыть в ходе анализа киноленты, после чего станет возможным формирование гипотез взаимодействия видов кино.

Союз игровых и неигровых элементов в материальных знаках фильма «Земля кочевников» Х. Чжао

Материальный тип знаков включает в себя все такие кинематографические решения, как: использование киноплёнки или цифрового аппарата, звук, цвет, свет и тень, монтаж, композиция, ракурсы и крупности планов, характер движения камеры (или «киноглаз»).

Выбор крупности кадров в данной киноленте либо тяготеет к традициям неигрового кино, либо несёт общее кинематографическое значение. Крупные кадры лиц людей и предметов занимают большую часть фильма (рис. Б.1). В крупных кадрах практически все внимание забирает на себя передний план, персонажи которого становятся доминантой. Крупные кадры появляются и во время диалогов, и во время странствий, и во время одинокого времяпровождения главного персонажа. Применение данной крупности плана с первых сцен фильма работает на усиление доверия зрителя к персонажам. Обилие крупных планов позволяет сделать вывод, что персонажи явлены зрителю такими, какие они есть, без двойного дна. Так, становится ясно, что сквозь весь фильм персонаж остаётся в определенном смысле неизменным, а точнее, остаётся верным своим принципам и выбранному пути. Его картина мира явлена в фильме как закон, который необходимо дешифровать. Средние и крупные планы сопровождают большую часть диалогов персонажей, подчеркивая их близость по духу в том или ином смысле. Практически никогда разговоры не проходят на расстоянии от камеры, следовательно, от зрителя.

Дальние планы фиксируют открытость пространства, масштабность и иногда бескрайность (рис. Б.2). Дальние планы сопровождают кадры с пейзажами Америки и корпорациями, таким образом, являя два сильных и противоположных закона - природный и социальный. Дальние планы устроены так, что сложно определить расстояния между предметами. Это часто сцены в

степи или пустынных каньонах. Этот план несет значение физического и духовного расстояния между персонажами.

Союз композиционных решений в фильме выглядит следующим образом. С одной стороны, четкая композиция кадра часто уступает возможность спонтанной съемке и субъективной камере, что относит такие сцены к неигровому кино. Однако в течение всего повествования появляется и упорядоченность, симметрия, присущие игровому кино. Это кадры с корпорации Амазон и в некоторых других локациях работы главной героини (рис. Б.3). Эти пространства живут по четкому алгоритму и закону, где необходима последовательность и определенность. В кадрах этих локаций господствует геометризм, следовательно, закрытость, ограниченность, необходимость подчинения правилам извне. Пространства, которые сопровождаются размытой композицией и точной композицией, не сменяют последовательно друг друга в течение киноленты, а переплетаются согласно течению жизни главной героини.

Звук в киноленте больше относится к неигровой традиции. Синхронный, документальный звук в киноленте вторит реальной жизни, то есть по мере удаления от персонажей их голоса звучат тише или громче. Этот ход показывает многомерность пространства, его реалистичность, заставляет вслушиваться и стараться сделать прорыв сквозь дистанцию, чтобы отчетливее все понять. Звуки тоже создают своего рода музыку, обилие природных интонаций, от ветра до пения птиц, рисуют портрет американских простор.

Цветокоррекция картины репрезентативно выражает отношения союза знаков видов кино. Теплый цветокор появляется как искусственным способом в домах, так и естественным образом рядом с костром или в лучах закатного солнца. В сценах с теплым цветокором, где свет от огня или свечей создает игру света и тени, можно говорить о некотором единстве, так как границы отдельных людей, предметов размываются, что означает желание этих людей открыться диалогу друг с другом. Они отделяются от темноты, соединяясь между собой глубокими тенями и цветовыми линиями от огня, что говорит об

их духовном слиянии. В доме, наполненной большой семьей, так же присутствует теплый цветокор, который объединяет этих людей, кровными и духовными узами (рис. Б.4).

Холодный цветокор так же появляется как искусственным, так и естественным образом. По тому же принципу, что и теплый цветокор, холодный появляется в домах с семьями в моменты, когда главная героиня готова их покинуть, и на открытых пространствах. В холодном цветокоре тени не размывают границы предметов, солнце не создает пелену жары, которая тоже направлена на размытие границ, и остаются лишь вещи и люди и их ясные контуры между собой. Часто это кадры с рабочих будней, путешествий главной героини. В холодном цветокоре персонажи чаще прощаются с другими героями или с местами, которые что-то для них значат, подчеркивая тем самым свою самостоятельность и движение к отдалению друг от друга, физического или духовного (рис. Б.5).

В фильме появляются как статичная камера без колебаний, присущая игровому виду кино, так и подвижная камера, традиция неигрового кино. Союз этих материальных знаков двух видов кино создает возможность как субъективно и динамично посмотреть на события в кадре, так и отстраненно, с положения собственной позиции.

Движение самих героев, или внутрикадровый монтаж, чаще происходит вглубь кадра, от переднего плана к заднему. Это как движения людей из зданий, так и движения машин на дороге (рис. Б.6). Помимо этого, направление, как правило, справа налево, что считается как движение назад. Такой вектор говорит об уходе от чего-либо и принадлежит традиции игрового кино (рис. Б.7). Однако есть и ряд сцен, где главная героиня движется из глубины на передний план, являясь зрителю и привнося ряд собственных внутренних установок. Такой прием можно встретить в локациях корпораций и некоторых официальных работ героини. Использование одного и того же вектора движения, задающий внутрикадровый монтаж, как прием можно

отнести к игровому началу. Появляющееся повторение фокусирует внимание зрителя и заставляет задуматься о значении демонстрируемого элемента.

Союз материального знака «актерский материал» в фильме выглядит следующим образом. В киноленте участвуют всего несколько профессиональных актеров. Одна из них, главная героиня, Фрэнсис Макдорманд. Само наличие крупной звезды, знаменитой актрисы, заставляет задуматься об игровом включении актерского материала, однако амплуа актрисы - это женщины среднего класса (есть и исключения), для которых характерна борьба: за независимую жизнь, справедливость и правду. Большинство же персонажей - это непрофессиональные актеры или реально существующие люди. Можно говорить о явлении жизни этих людей в художественном пространстве произведения искусства как о реалистическом начале действия, свойственного документальному кино.

Использование титров имеет обще кинематографический характер. С самого начала картины ясность и быстрое погружение в контекст происходящего придают титры, которые сообщают о том, что промышленный город Эмпайр был закрыт, и большому количеству человек пришлось переехать, чтобы зарабатывать. Это дает зрителю чувство всезнания, так как сразу обозначается повод главной героини вести кочевую жизнь. Начальные титры, рассказывающие историю закрытия промышленного города, выполнены в крайней степени линейно, что говорит о безысходности и необходимости людей подчиниться правилам создавшихся условий. Одновременно с этим зритель узнает о документальном контексте показанной вымышленной истории.

Союз игровых и неигровых элементов в индексных знаках фильма «Земля кочевников» Х. Чжао

Индексные знаковые элементы – это отдельные персонажи, несущие художественные значения.

Ферн - центральный антропоморфный персонаж киноленты. Союз игровых и неигровых элементов данного персонажа заключается в сочетании звездного статуса актрисы, легко узнаваемой на экране (может быть только в пространстве игрового кино), и ее амплуа женщины среднего класса (тематический спектр неигрового кино). Ферн характеризует собой принятие того образа жизни, в который она была погружена, как может показаться, против своей воли. С другой же стороны, закон, явленный этой героиней, идет наперекор общепринятым нормам, правилам современного американского общества, где главное - это семья, дом на земле и стабильная работа. Она, таким образом, ведет тихую борьбу с навязанными указаниями жизни, преодолевает груз стереотипов счастливой жизни, наложенных на нее. Ферн - знак энтузиазного начала, желания расширить свои возможности посредством постоянного познания мира. Она несколько раз за фильм делает прорыв из визуально игрового пространства в визуально документальное.

Подобным же образом можно охарактеризовать и всю общину кочевников, фургон и друзей Ферн (Линда Мэй, Боб Уэллс, Шарлин Сванки). Союз игрового и неигрового начала в данных индексах обусловлен превращением социальных актеров в просто актеров. Некоторые персонажи, чья история жизни и даже имена не были изменены, тем не менее, играют роль подруги Ферн, героини, не существующей в реальности. Кочевники принимают свою жизнь и провозглашают торжество такого образа жизни, при этом находясь в постоянном скитании, поисках, ухода в глубину познания мира и неполном, но неподчинении глобальным социальным процессам страны. Боб Уэллс в этом разрезе является эталонным кочевником. Кочевники являют

собой энтузиазное начало в познании себя и мира, чувствование в полной мере свободы. Эти люди открыты постоянно появляющимся вызовам, которые им бросает кочевая жизнь. На больших сборах люди собой образуют геометрические формы, их границы между собой теряются, что говорит об их желании духовно слиться друг с другом в эти моменты (рис. Б.12). Однако каждый отдельный кочевник более чем самостоятелен. Все истории друзей Ферн известны, каждый из них - это наполненная автономная личность, которая имеет свое пространство - фургон, например, заходить в который без спросу не стоит. Их четко очерченные границы говорят о чувстве осязаемости их собственной свободы и независимости от других людей и многих обстоятельств. Все кочевники в фильме, кроме Ферн и Дейва – это реально существующие люди.

Фургон главной героини являет замкнутость и одновременно комфорт собственного микромира. Данный индекс подобно другим одновременно является самим собой в фильме, выполняя те же функции, что и вне кадра, и вместе с этим являет собой искусственное пространство, начиненное предметами вымышленной истории произведения. Для Ферн это место - точка опоры. Путешествуя и живя в нем, она наиболее приближена к чувству наполненности, наделяя это место не только функциями, но и смыслами. При этом сам фургон создан для движения, он является проводником к жизни в дороге. Фургон за счет своей тесноты, цветовой однообразности и недостаточной освещенности заставляет всматриваться, где заканчивается стена и начинается одеяло на кровати, или где граница между волосами Ферн и фоном (рис. Б.13).

Ряд индексных знаков подразумевают под собой воспоминания и мысленный уход в глубину прошлого главной героини: город Эмпайр, тарелки отца, муж Ферн Бо. Город Эмпайр, тарелки отца и муж Бо замкнуты временем своего существования. Некоторые из них, например, Эмпайр - это существующий в реальности разоренный город, который своим присутствием в картине намекает на правдоподобность истории главной героини.

Одновременно с этим эти индексы неразрывно связаны с игровым началом, так как обращаются к теме прошлого и памяти. Эти индексы могут жить и иметь высокое значение только в воспоминаниях Ферн. Они являются знаком той определенности, которая не ставится под сомнение героиней ни разу за весь фильм - она, безусловно, любит эти воспоминания и дорожит ими.

Документальный индекс реально существующей корпорации Амазон вступает в союзные отношения с игровым сопровождением материальными знаками. Большая американская корпорация, и вкуче с ней некоторые другие работы главной героини, характеризуют законы современной Америки, капитализма и первой ступени достижения американской мечты. Амазон выступает тотальной закрытостью, это маленькая модель мира, как бы характеризующая всю Америку. Корпорация симметрична, закономерна, в ней всё действует по строгим правилам. Кроме того, сам Амазон - это реальная устойчивая марка, известная во многих странах. Амазон устроен так, что очерчивая каждую деталь и цех, можно увидеть определенную тектонику происходящего, производственный орнамент корпорации. Эта живописность, созданная из сотен четких деталей, говорит о том, что корпорация - своего рода живой организм, сложное устройство, отдельный иллюзорный, согласно игровым значениям, мир (рис. Б.8).

Природа Америки – это тотальная открытость, бескрайность и необъятность. В этом знаке преобладает неигровое начало с его значениями естественности. Природа олицетворяет собой свободу, особенно для современного человека. Америка сопровождается естественным освещением в кадрах пейзажей, в которые помещены герои. Обилие пейзажных кадров приближает фильмы к видовому (вид\пейзаж\природа) жанру неигрового кино (рис. Б.9).

Сестра Ферн и ее муж – знаки, цель которых в киноленте – это сопровождение вымышленной истории главного персонажа, однако, для его более правдоподобного документального раскрытия. Эти знаки указывают на

семейные узы, оседлый и стабильный образ жизни как высшую ценность человека.

Дейв как отдельный персонаж выступает проводником для главной героини в пространство семейной домашней жизни. Дейв, как и героиня Ферн, сыгран профессиональным актером. Он и его история означают переходное состояние. Дейв открывается к диалогу и с собственной семьей, и с кочевой общиной. Однако в последней сцене с ним зритель видит, как персонаж фактически сливается со своим сыном за игрой на фортепиано, выбирая тем самым домашний очаг своей дорогой (рис. Б.10).

Дорога является еще одним персонажем фильма. Это знак общекинематографического значения, который являет в фильме определенный порядок правил жизни, явленный зрителю и продиктованный жанром роуд-муви. Однако правила эти подразумевают постоянное движение, жизнь вечного прорыва и познания мира и себя. Главная героиня едет по дороге, которая не имеет конца, зато имеет множество неясных и внезапных препятствий и испытания. В данном фильме у дороги никогда нет конца, она всегда тянется за горизонт, в гущу леса, теряется в холмах пустыни (рис. Б.11). Отдельные пункты на этой дороге не являются самоцелью, а существуют лишь как недолгое пристанище для главной героини..

Мини модель горы Рашмор - это модель произведения искусства. Являя себя в собственном виде, этот знак одновременно и тяготеет к игровому значению, так как является единственным элементом в картине, связанным с миром искусства. Внутри него нет контуров, что подчеркивает связь и преемственность между президентами разных годов и традициями, тянущимися из прошлого в настоящее Америки (рис. Б.14).

Союз киновидов в индексном типе знаков проявляется в равноправном включении документальных и игровых персонажей (социальных и обычных актеров). Элементы видов кино не противопоставляются друг другу, а вместе обслуживают общую цель - раскрытие главного героя произведения.

Союз игровых и неигровых элементов в суммативно-иконических знаках фильма «Земля кочевников» Х. Чжао

Можно выделить 5 суммативно-иконических знака, появляющихся в киноленте на базе материальных и индексных знаков.

Семьи Ферн и Дейва в фильме репрезентирует идеал американской мечты: большой уютный дом, долгие годы брака, разрастающиеся поколения семьи. Бывший муж Ферн, семья сестры Ферн, Дейв и его семья – это персонажи, представляющие набор устойчивых считываемых стереотипов. Зритель мало может понять о них как о личностях, скорее, это дружелюбные ярлыки общества, которые пытаются привлечь главную героиню в свои ряды. Эта плоскостность раскрытия игровых персонажей указывает на их документальные функции в киноленте – укрепление категории достоверности истории главной героини.

Группы кочевников включает в себя такие знаки, как Ферн, Дейв, кочевая община, дорога, виды Америки, фургоны. Большинство сцен кочевой жизни в фильме полностью сопровождается знаками неигрового кино. Персонажи-кочевники, кроме самой Ферн и Дейва – это реально существующие люди, некоторые из которых в кадре показывают свое отношение к Ферн как к реальному человеку, не зная о вымышленности ее истории. Таким образом, истории отдельных кочевников и сцены их совместного времяпровождения – это документальные кадры, события которых произошли бы и без кинематографического участия. Однако союз игрового и неигрового заключается во внедрении в условия документальных кочевых условиях игровой вымышленной истории главного персонажа. Кочевая жизнь – это постоянное движение, одиночество вместе, поиски себя и искренний интерес к окружающему миру.

Природные пейзажи Америки роднит фильм с традицией видового жанра неигрового кино. Америка - это условия и контекст происходящих в ней событий. Природная Америка выражает собой полную открытость:

возможность выбора, принятие любого человека в любой жизненной ситуации, простор для смены деятельности и места жительства. Своей необъятностью она заражает чувством свободы любого ступившего на ее границы человека. Америка чаще представляет собой визуально смутные и сложносочиненные образы. Даже отдельные автономные ее элементы образуют хитрые узоры и сложные сочетания частей целого. Природа Америки представлена крайне живописно: один пейзаж перетекает в другой, а четкая отграниченность элементов даже мертвой природы снимается кинематографическими решениями режиссера. Америка представлена единым пространством, в котором уживается и современность, и традиции этой страны.

Корпорация Амазон как знак, указывающий на капитализм, сопровождается союзом игровых и неигровых элементов. С одной стороны, визуально здания Амазоны сопровождаются в большей степени игровыми композиционными и цветовыми решениями, однако поднимаемые этим элементом значения относятся и к неигровому кино, так как тема тяжелого труда и капитализма легко считывается любым зрителем. Кадры, раскрывающие этот иконический знак, полны симметрии, геометризма, таким образом, определяя закономерность и устойчивость происходящего. Производство Америки образует орнаменты из своих элементов, в которых вписаны люди-работники, подразумевая под собой живущий и процветающий организм.

К группе знаков, отвечающих за прошлое главной героини, можно отнести город Эмпайр, тарелки отца Ферн, мужа Ферн Бо. Героиня уходит в глубину воспоминаний, то для поисков ответов, то из-за желания удержать определенные моменты. Память может подразумевать заикленность человека на своем прошлом и невозможность двигаться дальше. Однако вопреки такой заданности, героиня данного фильма несет свои воспоминания в будущее без необходимости отречься от них. Она грамотно умеет с ними уживаться, не отравляя свое настоящее негативными эмоциями, тягостной ностальгией по прошлому. Так, ее память, ее прошлое не ограничивают ее свободу. Память являет собой переход из настоящего в прошлое с возможными сильными

субъективными искажениями. Ясность же памяти выражается в очевидности светлых чувств, которые героиня испытывает к объектам своих воспоминаний. Союз игровых и неигровых элементов в данном знаке обусловлен включением истории реально существующего города в ткань вымышленного повествования.

Союз игровых элементов суммативно-иконических знаков раскрывается через внедрение в одну группу знаков, как вымышленных персонажей, так и реальных, которые своим взаимодействием вместе работают на бесконфликтное раскрытие общей идеи произведения.

Союз игровых и неигровых элементов в интегрально-иконических знаках фильма «Земля кочевников» Х. Чжао

Дом становится сложным интегрально-иконическим знаком данной киноленты. Союз игровых и неигровых элементов позволяет в этом знаке подчеркнуть двойственность понятия «дом», возможность его разного понимания. Он подразумевает не здание и кров как таковой, а целый комплекс элементов. К понятию «дом» здесь можно отнести город Эмпайр и дом в нем Ферн и Бо, сестру Ферн, семью Дейва, кочевую общины, фургон и север Америки, из которого главная героиня не хочет уезжать. Дом для главной героини – это не данность, а нечто, что формируется в ходе сложного процесса исканий и переживаний. Из самих же зданий она постоянно делает прорыв вглубь кадра, уходя из этих ложных для нее «домов». То, что, казалось бы, должно иметь точные рамки и место, для героини данного фильма отлично уживается с открытостью, постоянной потенцией к движению. Таким образом, «дом» не зависит от определенных форм, размеров или локации. Одновременно с этим, этот образ является признанной точкой опоры для любого человека. Для главной же героини понимание дома заключается в том, что каждый может носить внутри себя, позволять жить свою жизнь полнее без привязанностей. Понятие дома ясно и не привязано к месту в философии жизни героини и ее

кочевых друзей. Он ясен как одна из традиционных ценностей для людей всего мира, являясь обителью семьи, очага, стабильности и оседлости жизни. И хоть эти два определения «дома» не схожи между собой, они сосуществуют в мировоззрениях людей, и этот выбор доступен для каждого. В стенах этих мест люди склонны сближаться, открываться диалогу. Хотя есть и ряд сцен, где главная героиня покидает дома. Эти кадры сопровождаются строгой отграниченностью между предметами, а Ферн превращается не просто в человека с четкими границами, а в черный силуэт на фоне этих зданий, полностью изолированным от происходящего.

Знак пути включает в себя, в первую очередь, непосредственно дорогу, фургон, пейзажи, сюжетные линии героев. Однако настоящий путь герои совершают не между локациями, а между своими мыслями, этапами жизни, отношением к чему-либо - это путь самопознания. Союз игрового и неигрового кино в данном знаке позволяет, как визуально сопроводить путь документальными элементами, так и содержательно поддержать тему пути в традиции игрового кино (через взгляд в прошлое). Как уже не раз было оговорено, в ленте действуют два непоколебимых закона Америки - природный и социальный. Герои совершают между ними движение, осмысляя свои действия и предназначения. Они совмещают эти законы в своей жизни, просто в пропорциях непривычных современному американскому (и не только американскому) жителю. Эту мысль поддерживают кадры, в которых Ферн идет на зрителя в Амазоне. Она является не в качестве «работник месяца Амазона», а как человек, несущий собственный свод правил жизни, свое непоколебимое мировоззрение в декорациях установок большой корпорации. Она и другие кочевники показывают и рассказывают о своём пути к принятию альтернативной философии жизни в рамках довольно строгой американской мечты. Герои энтузиазно отправляются в неизвестность, обретая по итогу свободу в том понимании, которое у каждого заложено индивидуально. В пути герои теряют себя и заново находят, изучают свои иррациональные начала в этом процессе самопознания, учатся искать баланс между внешними

атрибутами и внутренними реакциями. В фильме это путь не только самопознания, но и взросления, которое вызывает чувство неопределенности у любого человека. Путь, который проходит главная героиня, непредсказуем. Он полон поворотов, ее дорога есть сложный узор из событий и вызовов. Однако одно из ведущих качеств Ферн - это открытость к диалогу с любым человеком на ее пути, она способна на сопереживание и на видение себя в другом. Путь в данном фильме раскрывает главную героиню в ее самоценности и самостоятельности вне зависимости от присутствия других людей в ее повседневности.

Свобода есть один из результатов, полученных главной героиней в ходе принятия ряда решений. Свобода может существовать только в паре со знаками, эту свободу ограничивающими. Социум, корпорации, традиции, семья, прошлое, американские ценности, - сквозь всё это героиня делает шаг, освобождаясь от тяжести каких-либо стереотипов и правил «нормальной» жизни. Кочевая община же - это объединение, которое оставляет людям их автономность, их право на одиночество, приходя на помощь лишь по просьбе. Таким образом, этот иконический знак подразумевает вечную борьбу за сохранение этой свободы, как от других людей, так и внутри себя. Желание обладать свободой понятно и знакомо каждому человеку, однако, что такое, на самом деле, свобода и как к ней прийти - вещи гораздо более сложные, чем кажутся на первый взгляд. В данном фильме знак свобода – это высшая ценность, так как героиня на протяжении всего хода событий четко очерчивает границы своего комфортного пространства и остается верна принципам, с которыми и вошла в самый первый кадр. Кроме того, достаточно доступно показано и то, от чего Ферн хочет быть свободна - от оков кредитов и оседлой жизни, от обязательств быть связанной крепкими узами семьи под одним кровом, от корпоративной привязанности. Героине важно чувство владения своей жизнью и наполненности от осознания этого. Союз кинознаков игрового и неигрового кино позволяет создать целостное пространство, в котором может

перемещаться героиня, понимая собственную возможность выбора в пользу того или иного образа жизни.

Союз элементов игрового и неигрового кино приводит к таким образам, которые можно назвать обще кинематографическими. К моменту появления интегрально-иконического статуса художественного образа элементы вступают в такой характер взаимодействия, при котором практически невозможно отличить один вид от второго.

Выводы параграфа

Взаимодействие игровых и неигровых элементов в произведении «Земля кочевников» Х. Чжао можно отнести к типу «союз киновидов». Знаки двух видов кинематографа переплетены таким образом, при котором художественное пространство остается герметичным, что заставляет границу игрового и неигрового стать практически прозрачной. Игровые и неигровые элементы не стремятся подчеркнуть собственную принадлежность к виду и не затмевают собой противоположный вид, а функционируют в произведении равнозначно.

Именно тип взаимодействия «союз киновидов» позволил внедрить в документальные условия реально существующих кочевников игровую вымышленную историю, не разрушая при этом герметичность художественного пространства.

Взаимодействие игровых и неигровых элементов в данном произведении обуславливает демонстрируемое двоимирие: современные традиции оседлого капиталистического существования и древние традиции кочевого образа жизни. Игровые элементы, в большей степени, сопровождают мир капитализма и семейных уз. Игровое начало наделяет такие знаки, как корпорация, семья и дом на земле значениями искусственности, эскапичности и иллюзорности. Это отражает мировоззрение главной героини, для которой эти вещи не являются ценностью, а смирение с таким образом жизни означало бы уход от собственного особенного пути. Неигровые элементы, в большей степени,

сопровождает мир кочевого образа жизни. Неигровое начало наделяет такие знаки, как природа Америки и кочевничество значениями обыденности (следовательно, нормы), естественности и реальности. Именно союз игровых и неигровых элементов раскрывает диалектику «нормы» социальной жизни, показанной в данном произведении. Стоит отметить, что главная героиня, сыгранная актрисой, принадлежит к элементам игрового кино, что указывает не столько на борьбу двух миров, сколько на их соседство, сосуществование в едином пространстве. Один человек, как, например, персонаж Ферн, может за свою жизнь примерить разные роли и выбрать те условия, в которых комфортно быть именно ему, свободно перемещаясь между разными концепциями нормы и традиции.

Таким образом, исследование взаимодействия игровых и неигровых элементов в фильме «Земля кочевников» позволило выявить характер этого взаимодействия (союз киновидов) и определить некоторые способы сообщения видов (вымышленная история в условиях реальной жизни кочевников). Семиотический анализ и понимание принадлежности знаков к одному из двух видов кинематографа сделали возможным обнаружение художественной идеи произведения в ее наиболее содержательном виде.

Кинолента «Земля кочевников» 2020 года репрезентирует такой кинематографический процесс, как движение к слиянию игрового и неигрового видов кино.

Выводы второй главы

Анализ кинопроизведений «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр и «Земля кочевников» позволил рассмотреть типы характера взаимодействия игровых и неигровых элементов кино. Помимо этого, исследование позволило обнаружить возможные формы сообщения видовых начал в целостном художественном пространстве.

Рассмотрение фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр, который относится к типу конфликта киновидов, позволило проследить тенденцию программного включения взаимодействия игровых и неигровых элементов в киноязык современного кинопроизведения. Изобретательность авторов, которые превратили игровые знаки в связующие звенья документального повествования, позволила задать вектор размышлений о художественной идее произведения в целом.

Изучение фильма «Земля кочевников» Х. Чжао, который относится к типу союза киновидов, позволило проследить тенденцию начала слияния видовых элементов в современном кинематографе, взаимодействие которых стремится истончить границу игрового и неигрового кино. Союз элементов разных видов кино означает гармоничное включение элементов в киноязык произведения, что в свою очередь отражается на художественной идее картины, которая демонстрирует сосуществование в едином пространстве разных традиций и мировоззрений без необходимости определения первенства лишь одной точки зрения.

Таким образом, можно заключить, что возникаемые в ходе синтеза игрового и неигрового начал смыслы необходимо дешифровать и интерпретировать, так как это является значительной частью художественной идеи современного кинопроизведения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В первой главе исследования проведен элементный анализ знаковых систем неигрового и игрового видов кино, а также изучены условия и виды синтезирования элементов неигрового и игрового кино в произведениях.

В первом параграфе первой главы проведен анализ ключевых положений традиционных концепций неигрового кино. На основе исследования понятийного аппарата и существующих теорий неигрового кино была выведена собственная дефиниция «неигрового кино» и определены элементы данного вида киноязыка.

Так, неигровое кино - это вид кинематографа, который избирает своим строительным художественным материалом объекты действительности, в которой живет каждый зритель. Неигровое начало привносит в картину такие значения, как естественность, обыденность, достоверность, синхронность, реальность, миметичность.

Элементы неигрового кино, в большей степени, стремятся отражать нехудожественное состояние демонстрируемой реальности и подражать аудиовизуальным способностям самого человека. Материальные знаковые элементы неигрового кино включают в себя: естественное освещение; воссоздание натуральных цветов посредством цветокоррекции; сложно читаемую композицию кадра; синхронный звук и закадровый голос (голос Бога); сверхсубъективную камеру; киноглаз со значением человеческого взгляда; крупные планы; сверхдолгие кадры; линейный монтаж и активный внутрикадровый монтаж.

Индексные знаковые элементы неигрового кино включают в себя такие знаки, как: социальные актеры; индексы городской среды; индексы природной среды; индексы различных культур; «говорящие головы» - персонажи-эксперты; индексы-кинематографисты, создающие фильм.

Суммативно-иконические знаковые элементы неигрового кино – это такие знаки, как рабочие среднего класса, солдаты, представители военного командования, индексы профессиональной среды (конкретные ремесла и деятельность), этнографические группы антропоморфных и не антропоморфных персонажей, отдельные персонажи одного человека и индексов его характеризующих, природные явления.

Интегрально-иконические знаковые элементы неигрового кино – это такие образы, как война и социальные потрясения или просто перемены; труд и профессия в широком смысле слова; культура; микрокосм человека-индивидуальности; жизнь города или жизнь деревни; состояние природы.

Во втором параграфе первой главы проведен анализ ключевых положений концепций игрового кино. На основе исследования понятийного аппарата и существующих теорий игрового кино была выведена собственная дефиниция «игрового кино» и определены элементы данного вида киноязыка.

Так, игровое кино - это вид кинематографа, который избирает своим строительным художественным материалом вымышленные сценарные истории и художественную игру, реализованные через актеров и другие субституты. Игровое начало привносит в картину такие значения, как эскапизм, вымысел, искусственность, игру, искусность, над-обыденность, иллюзорность.

Материальные знаковые элементы игрового кинематографа включают в себя искусственную игру света и тени, композиционные решения, операторскую работу (сохраняющую герметичность пространства), функции киноглаза (возможность эскапизма), цвет, цветокор, звук и музыку, монтажные схемы, актерский материал, состоящие из типажа и техники игры.

Индексные знаковые элементы игрового кинематографа могут включать в себя таких персонажей, как представители вымерших виды форм жизни, деятели из других эпох, восстановленные для фильма здания и целые населенные пункты, уничтоженные произведения искусства, литературные персонажи, несуществующие технологические устройства, недоступные человеку планеты и вымышленные места, путешественники (чаще космонавты,

авантюристы, исследователи), герои мифов. Индексы игрового кино создаются благодаря актерам и другим субститутам. Кроме того, данный вид кинематографа отличается использованием вымышленных персонажей с новыми визуальными качествами без связи с реальным миром.

Суммативно-иконические знаковые элементы игрового кинематографа могут включать в себя такие знаки, как группы исчезнувших форм жизни или групп антропоморфных персонажей, инопланетные персонажи в собственной иерархической системе (ячейки общества), спасательные отряды, компании друзей-авантюристов, злодейские группировки, команды путешественников, продвинутое технологическое пространство.

Интегрально-иконические знаковые элементы игрового кинематографа включают в себя такие знаки, как образы цивилизаций и обществ, нового или иного мира, темы поиска, странствий, спасения, борьбы, преодоления, познания мира. Помимо этого, маркерами игрового кино в интегрально-иконических знаках можно считать темы прошлого, сна и иных субъективных состояний человека.

В третьем параграфе первой главы проведен анализ условий и видов синтезирования элементов игрового и неигрового кино. Обнаружение причины взаимовлияния двух видов кино в исторической перспективе и выявление некоторых форм взаимодействия сделало возможным определение современного состояния кинематографа в разрезе данной проблематики.

Можно утверждать, что кинематограф начал свое развитие с борьбы противоположностей игрового и неигрового кино. Однако в исторической перспективе преобразование кинематографа только лишь в состоянии двух замкнутых систем невозможно. Именно поэтому киноленты уже к 1920-м годам встали на путь взаимопроникновения видовых начал. Взаимодействие происходит через категории формы и содержания.

Модель взаимодействия игрового и неигрового кино можно представить в виде спектра, по краям которого располагаются репрезентанты видов, а на

векторе движения к центру фильма с разными типами взаимодействия вплоть до практически полного слияния.

Типология взаимодействия игрового и неигрового кинематографа представляет собой 3 типа взаимовлияния элементов: диктат одного из киновидов над другим, кинофликт киновидов, союз киновидов. Диктат одного вида подразумевает использование лишь некоторых формальных элементов противоположного вида кино, не слишком влияющих на идею фильма или хотя бы общий тон повествования. Конфликт видов подразумевает использование элементов противоположного вида как самоценных видовых единиц. При просмотре таких фильмов достаточно просто провести границу между знаками игрового и неигрового кино. Союз видов подразумевает равноправное включение элементов игрового и неигрового кино. Авторы не стремятся подчеркнуть разность природы знаков, а ищут пути их гармоничного соединения в киноленте.

Современный кинематограф невозможно представить без кинолент, которые совмещают в своем пространстве игровые и неигровые элементы. Репрезентанты видов встречаются реже, чем пространства взаимодействия видовых начал. Помимо обоснования взаимовлияния знаков игрового и неигрового кино совсем скоро современным киноведам необходимо будет и начать процесс осмысления и теоретизирования положений обособленного пространства полного слияния видов и рождающихся в нем новых художественных значений.

Во второй главе проведен анализ фильмов «Земля кочевников» (2020) Х. Чжао и «Лица, деревни» (2017) А. Варда и ДжейАр. Семиотический анализ кинолент сделал возможным разложение художественного образа на типы знаков, которые были соотнесены с видами кинематографа, элементный анализ которых был произведен в первой теоретической главе исследования. Это, в свою очередь, позволило выявить характер взаимодействия игровых и неигровых элементов (определить тип) и рассмотреть данное взаимодействие как часть киноязыка, формирующую художественную идею картины.

Взаимодействие игровых и неигровых элементов в произведении «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр можно отнести к типу «*конфликт киновидов*». Знаки двух видов кинематографа находятся в киноленте как самоценные видовые единицы. Диалог игрового и неигрового кино настолько подчеркнут в киноленте, что элементы самым репрезентативным образом вступают в свои видовые значения.

Важнейшим изобретательным элементом фильма становится следующий прием. Игровые сцены, маленькие вымышленные истории, монтажными средствами оказываются на стыках больших смысловых блоков, пунктах остановок главных героев в разных местах Франции. Иными словами, возникает художественное значение: игра с ее значениями искусства и мастерства скрепляет документальную ткань повествования, заставляет обыденность и над-обыденность существовать целостно. Игра, таким образом, есть основа жизни, которая начиняет ее смыслами, устанавливая связь между разрозненными естественными вещами.

Благодаря анализу фильма «Лица, деревни» 2017 года А. Варда, ДжейАр можно проследить развитие программного включения взаимодействия игровых и неигровых элементов в киноязык произведения. Изобретательность авторов, которые превратили игровые знаки в связующие звенья документального повествования, позволила задать вектор размышлений о художественной идее произведения в целом.

Взаимодействие игровых и неигровых элементов в произведении «Земля кочевников» Х. Чжао можно отнести к типу «*союз киновидов*». Знаки двух видов кинематографа переплетены таким образом, при котором художественное пространство остается герметичным, что заставляет границу игрового и неигрового стать практически прозрачной.

Взаимодействие игровых и неигровых элементов в данном произведении обуславливает демонстрируемое двоимирие истории: современные традиции оседлого капиталистического существования и древние традиции кочевого образа жизни. Игровое начало наделяет такие знаки, как корпорация, семья и

дом на земле значениями искусственности, эскапичности и иллюзорности. Это отражает мировоззрение главной героини, для которой эти вещи не являются ценностью, а смирение с подобным образом жизни означало бы уход от собственного особенного пути. Неигровое начало наделяет такие знаки, как природа Америки и кочевничество значениями обыденности (следовательно, нормы), естественности и реальности. Именно границы этих видовых значений раскрывают диалектику «нормы» социальной жизни, показанной в данном произведении. При этом главная героиня, сыгранная актрисой, принадлежит к элементам игрового кино, что указывает не столько на борьбу двух миров, сколько на их соседство, сосуществование в едином пространстве. Один человек, как, например, персонаж Ферн, может за свою жизнь примерить разные роли и выбрать те условия, в которых комфортно быть именно ему, свободно перемещаясь между разными концепциями нормы и традиции.

Благодаря анализу фильма «Земля кочевников» 2020 года Х. Чжао можно проследить тенденцию слияния видовых элементов в современном кинематографе, взаимодействие которого стремится истончить границу игрового и неигрового кино.

Подводя итог исследовательской работы, можно заключить, что к XXI веку взаимодействие игровых и неигровых элементов вызывает всё больший интерес киноведа и кинокритиков. Появляются такие понятия, как «постдок», «парадокументалистика», «постфикшн», «гибридное кино». Однако понятия, которое отвечало бы за пространство равноправного сосуществования элементов неигрового и игрового кино, нет. Каждый из терминов отталкивается от одного вида кино и обнаруживает влияние другого второстепенным. Это явление можно определить как проблему, так как для изучения взаимовлияния игрового и неигрового кино необходимо смотреть на киноленту одновременно с двух сторон, не умаляя влияние тех или иных кинознаков, понимая значения, как отдельных видов, так и результата их синтеза.

Основной пласт кинолент, производимых в 2010-2020-е гг., так или иначе, находится в зависимости от привлечения элементов двух видов

кинематографа. Потребность зрителя наблюдать правдивые или правдоподобные истории, в которых можно узнать себя и мир, в котором живет каждый, заставляет виды кино идти навстречу друг другу ради обновления киноязыка и поиска новых средств выразительности.

В кинематографе 2010-2020-х гг. можно проследить две параллельные тенденции во взаимодействии элементов в современном кинематографе. С одной стороны, некоторые знаки со временем утрачивают свои видовые значения и переходят в статус обще кинематографического элемента. С другой стороны, можно проследить и процесс более осознанного использования элементов противоположных видов - программно достигаемое взаимодействие, обосновывающее художественный потенциал произведения.

Таким образом, можно утверждать, что ценностью кинематографа 2010-2020-х гг. является донесение определенной художественной идеи любыми средствами, которое ему доступно, вне зависимости от видов кино, однако с учетом привносимых этими видами значений. Элементы неигрового и игрового кинематографа имеют собственные традиции и условия применения внутри своего вида, и, понимая этот факт, можно как создавать, так и анализировать киноленты, выводя концептуальную основу этого взаимодействия. Возникаемые в ходе синтеза игрового и неигрового начал смыслы необходимо дешифровать и интерпретировать, так как это является значительной частью художественной идеи современного кинопроизведения.

Полученные результаты анализа взаимодействия игровых и неигровых элементов могут послужить основой для работы над новым, более масштабным исследованием данной темы или стать источником для исследований, которые затрагивают другие аспекты взаимовлияния видов кинематографа.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абадиева, М. М. Элементы визуальной антропологии в игровых фильмах / М. М. Абадиева // *Argiōri*. Серия: гуманитарные науки. – 2016. – №1. – С. 1–8.
2. Абдуллаева, З. К. Постдок. Игровое/неигровое / З. К. Абдуллаева – М.: Новое литературное обозрение, 2011. – 475 с.
3. Арнхейм, Р. Кино как искусство / Р. Арнхейм. – М.: Издательство иностранной литературы, 1960. – 224 с.
4. Аронсон, О. Пустое время. Монтаж и документальное кино / О. Аронсон // *Киноведческие записки*. – 2000. – №49. – С. 1–5.
5. Баблевская, С. А. Кинохроника: правда или ложь / Баблевская С. А. // *Успехи современной науки*. – 2017. – Том 8, №3. – С. 62–65.
6. Базен, А. Что такое кино? / А. Базен. – М.: Искусство, 1972. – 383 с.
7. Белгородская, Л. В. Смыслы и скрытые подтексты визуальных исторических источников / Л. В. Белгородская – Красноярск, 2019. – 168 с.
8. Беляев, И. К. Спектакль без актера. Записки режиссера документальных телефильмов / И. К. Беляев. – М.: Искусство, 1982. – 151с.
9. Беспяева, М. И. Образ в документальном кино. / М. И. Беспяева // *Argiōri*. Серия: гуманитарные науки. – 2015. – №2. – С. 1–6.
10. Бобринская, Е. Р. Русский авангард: границы искусства / Е. Р. Бобринская. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – 304 с.
11. Болтянский, Г. М. Кинохроника и как ее снимать / Г. М. Болтянский. – М.: Кинопечать, 1926. – 73 с.
12. Вакурова, Н. В. Типология жанров современной экранной продукции / Н. В. Вакурова, Л. И. Москвин // *Эвартист*. – М.: Институт современного искусства, 1997. – 62 с.
13. Варда, А. Варда глазами Аньес / А. Варда // *Сеанс*, 2018. – №2. – 10с.

14. Варда, А. Я не делаю карьеру, я делаю фильмы / А. Варда // Искусство кино, 2010. – №9. – С. 123–125.
15. Вертов, Д. Статьи, дневники, замыслы / Д. Вертов; ред.–сост. С. В. Дробашенко. – М: Искусство, 1966. – 320 с.
16. Вертов, Д. Человек с киноаппаратом / Д. Вертов; ред.–сост. А. С. Дерябин. – М.: Эйзенштейновский центр, 2008. – Т. 1. – 125 с.
17. Власов, М. П. Виды и жанры киноискусства / М. П. Власов. – М.: Знание, 1976.– 112с.
18. Высторобец, А. И. Документальное телевидение. Структура телевизионного образа: Дис. канд. искусствоведения / ВГИК, каф. телевидения. – М.: 1976. – 177 с.
19. Горохова, А. И. Мотива сна как художественный прием в якутском документальном фильме / А. И. Горохова // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – № 6 (85). – 7 с.
20. Гук, А. А. Знаковая структура фотографического изображения и его социокультурные границы / А. А. Гук // Вестник КемГУКИ. – 2018. – №44. – С. 1–9.
21. Документальность в современном игровом кино / Л. А. Зайцева // М.: Госкино СССР, ВГИК. Каф. Киноведения, 1987. – 73 с.
22. Долин, А. «Меня влечет к аутсайдерам по простой причине – я сама из их числа» Интервью Хлои Чжао /А. Долин // Meduza, 2021. – 5 с.
23. Дробашенко, С. В. Правда кино и «киноправда»: По страницам зарубежной прессы / С. В. Дробашенко // М.: Искусство, 1967. – 335 с.
24. Дробашенко, С. В. Феномен достоверности: очерки теории документального фильма / С. В. Дробашенко. – Ин-т истории искусств М-ва культуры СССР. – М.: Наука, 1972. – 184 с.
25. Дробашенко, С. В. Экран и жизнь. О художественном образе в документальном фильме / С. В. Дробашенко. – Ин-т истории искусств Мин. культуры СССР. – М.: Искусство, 1962. – С. 213 – 239.

26. Дубровский, Э. А. Остановись, мгновение!: Очерки драматургии неигрового фильма / Э. А. Дубровский. – М.: Искусство, 1982. – 150 с.
27. Екатерининская, А. А. Теория неигрового кино / А. А. Екатерининская, А. В. Астафьева, В. Е. Васильев [и др.]. – СПб: СПбГИКиТ, 2022. – 192 с.
28. Екимова, А. В. Новые тенденции в режиссуре документалистики «пограничных» форм: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. – Москва, 2017. – 155 с.
29. Ерошенко, А. Е. Постдок, или к вопросу о взаимопроникновении игрового и документального кино / А. Е. Ерошенко. – Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского, Омск. – 2022 – С. 1–4.
30. Жуковский, В. И. Произведение изобразительного искусства: феномен индексных, иконических и символических художественных образов / В. И. Жуковский // Философия искусства, 2012. – №11 (59). – С. 128–135.
31. Жуковский, В. И. Теория изобразительного искусства / В. И. Жуковский. – СПб.: Алетейя, 2011. – 496 с.
32. Звонарева, М. С. Документальное кино как исторический источник: особенности анализа и интерпретации / М. С. Звонарева // LOCUS: people, society, culture, meanings. – 2019. – № 3. – 10 с.
33. Зельвенский, С. И. Mockumentary: история вопроса / С. И. Зельвенский // Санкт–Петербург: Сеанс. – 2008. – №32. – 240 с.
34. Зыков, А. А. Метод художественной реконструкции в документальном кино: этический и эстетический аспекты / А. А. Зыков. – Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций, Санкт–Петербург, 2016. – С. 10–64.
35. Казючиц, М. Ф. Cinema verite/direct cinema – будущее современной документалистики? / М. Ф. Казючиц // Art & Cult. – 2014. – №16. – С. 136–141.

36. Казючиц, М. Ф. Синтез выразительных средств неигрового телевидения и экспериментально–документального кино Канады 1950–1960х гг. / М. Ф. Казючиц // 2015. – С. 115–119.
37. Казючиц, М. Ф. Художественное своеобразие экранной документалистики стран Европы и США 1950–1960–х гг. / М. Ф. Казючиц – №10(72). – Тамбов, Грамота, 2016. – 104 с.
38. Керимова, Д. Ф. Мокьюментари как разновидность документального фильма / Д. Ф. Керимова, С. А. Абдуллаев // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – № 1 (80). – С. 1–3.
39. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества / Н. Б. Кириллова. – М.: Академический проект, 2016. – 157 с.
40. Кириллова, Н. Б. Миф и мифотворчество в экранной культуре как новой парадигме коммуникации / Н. Б. Кириллова, А. Н. Данилова // Вестник культуры и искусств. – 2019. – № 3 (59). – С. 56–66.
41. Кириллова, Н. Б. Советская киношкола как авангард экранной культуры / Н. Б. Кириллова // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2019. – Т. 25. – № 3 (189). – С. 122–131.
42. Кортэ, Г. Введение в системный киноанализ / Г. Кортэ. – Издательский дом Высшей школы экономики, Москва, 2018. – 356 с.
43. Кравцов, Ю. А. Основы Киноэстетики. Теория и история кино: учебное пособие / Ю. А. Кравцова. – Санкт–Петербург: Невский университет, 2005 г. – 289 г.
44. Кракауэр, З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр. – М.: «Искусство», 1974. – 238с.
45. Кулешов, Л. В. Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сборник Разлогова, К. Э. / Л. В. Кулешов. – М.: 1984, – 20 с.
46. Лотман, Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. М. Лотман. – Издательство "Ээсти Раамат", Таллин, 1973. – 97 с.

47. Луньков, Д. Документальное кино – искусство следующего тысячелетия / Д. Луньков, Л. Джулай // М.: Искусство кино, 2006. – № 3. – С. 1–6.
48. Малькова, Л. Ю. ТВ: игры с документальной формой / Л. Ю. Малькова // М.: Медиаскоп, 2012. – №3. – С. 1–8.
49. Мартыненко, Ю. Я. Документальное киноискусство / Ю. Я. Мартыненко. – М.: Знание, 1979. – 112 с.
50. Мачерет, А. В. Реальность мира на экране / А. В. Мачерет. – М.: Искусство, 1968. – 312 с.
51. Нарбекова, О. В. Тема памяти в фильмах Аньес Варда «Улисс» и «Побережья Аньес» / О. В. Нарбекова // Концепт, 2015. – Т. 30. – С. 611–615.
52. Немченко, Л. М. Мокьюментари: семантика и прагматика (на материале фильмов А. Федорченко и М. Местецкого) / Л. М. Немченко // Екатеринбург: Филологический класс, 2018. – №1 (51). – С. 136–142.
53. Нечай, О. Ф. Основы киноискусства: учебное пособие / О. Ф. Нечай, Г. В. Ратник. – Под ред. И. В. Вайсфельда. Мн.: Выш. шк., 1985.–25 с.
54. Николс, Б. Введение в документалистику / Б. Николс. – Блумингтон: Издательство университета Индианы, 2001 г. – 138 с.
55. Новикова, А. А. Гибридность как определяющий признак телевизионного формата / А. А. Новикова // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 10. Журналистика. – 2010. – № 10. – С. 58–62.
56. Петровская, В. А. Художественные приемы в документалистике / В. А. Петровская. – Санкт–Петербург: С.–Петерб. гос. ун–т, Ин–т «Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций», 2016. – С.7–42.
57. Пирс, Ч. С. Логические основания теории знаков / Ч. С. Пирс. – СПб: Алетейя, 2000. – Т. 2. – 352 с.
58. Пискуновская, Д. С. Образ женщины–творца в современном документальном кино / Д. С. Пискуновская // Петрозаводск: Новая наука, 2021. – С. 63–67.

59. Плахов, А. «Земля кочевников» Дом, который построила Ферн // Искусство кино, 2021. – [сайт]. – URL: <https://kinoart.ru/reviews/zemlya-kochevnikov-dom-kotoryy-postroila-fern> (дата обращения: 24.03. 2023)
60. Плахов, А. С. Аньес Варда: как это прекрасно – помнить! / А. С. Плахов // Коммерсант, 2008. – № 170. – 21 с.
61. Познин, В. Ф. Изобразительное и звуковое решение экранного произведения: учебное пособие / В. Ф. Познин. – СПб: С.–Петерб. гос. Ун-т, Ин-т «Высш. шк. журн. и мас. коммуникаций», 2015. – 236 с.
62. Прожико, Г. С. Концепция реальности в экранном документе / Г. С. Прожико. – М.: ВГИК, 2004. – 454 с.
63. Прожико, Г. С. Летописцы нашего времени: Режиссеры документального кино / Г. С. Прожико, Д. С. Фирсова. – М.: Искусство, 1987. – 352 с.
64. Прожико, Г. С. Экран мировой документалистики (очерки становления языка зарубежного документального кино) / Г. С. Прожико. – М.: ВГИК, 2004. – 222 с.
65. Пропозиции теории изобразительного искусства: Учебное пособие / В. И. Жуковский, Н. П. Копцева. – Красноярск, 2004. – 266 с.
66. Пустынская, Л. Д. «Le Bonheur». Драматургические возможности колорита в игровом фильме / Л. Д. Пустынская // Вестник московского государственного университета культуры и искусств, 2007. – №6. – С. 216–219.
67. Рошаль, Л. М. Эффект скрытого изображения / Л. М. Рошаль // М.: Материк, 2001. – 207 с.
68. Сальтини, В. О мнимой иррациональности кинематографического языка. Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сборник Разлогова К. Э. / В. Сальтини. – Москва, 1984. – 63 с.

69. Скрылева, Е. В. «Документальность» как один из методов моделирования художественного пространства в современном игровом кино / Е. В. Скрылева // Вестник МГУКИ, 2010. – №3 (35). – С. 244–248.
70. Скрылева, Е. В. О художественном пространстве неигрового кино / Е. В. Скрылева // Вестник РГГУ. Серия Философия. Социология. Искусствоведение, 2010. – С. 58–63.
71. Смагина, С. А. Новые француженки Р. Вадима, Ж.–Л. Годара, Ф. Трюффо, К. Шаброля и А. Варда как манифест европейского феминизма в кинематографе / С. А. Смагина // Вестник кемеровского государственного университета культуры и искусств, 2019. – №46. – С. 64–71.
72. Смирнова, В. В. Документальное кино в системе массовой коммуникации: источник формирования знаний и представлений у аудитории / В. В. Смирнова // Коммуникология, 2019. – Том 4, №1. – С. 66–72.
73. Смолев, Д. Д. Кинематографическая территория “постдок” / Д. Д. Смолев // М.: Государственный институт искусствознания, 2015. – С. 101–118.
74. Степанян, А. В. Особенности авторского и телевизионного документального кино / А. В. Степанян // Тамбов: Грамота, 2018. – №2 (80) Ч. 1. – С. 44–46.
75. Сычев, С. Аньес Варда: «Я не делаю карьеру, я делаю фильмы» / С. Сычев // Искусство кино, 2010. – №9. – 3 с.
76. Сычев, С. В. Эволюция тенденций развития документального кино и телефильма: диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. – Москва, 2009. – 345 с.
77. Тарасов, И. Е. Как отличить качественную документалистику от формульного фильма–суррогата: опыт структурно–функционального анализа / И. Е. Тарасов // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2021. – №3 (41). – С. 124–131.

78. Тарасова, М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства / М.В. Тарасова. – Красноярск: Сиб. федер. Ун-т, 2015. – 236 с.
79. Трусевич, Е. С. Драматургические особенности неигрового роуд-муви / Е. С. Трусевич // Теория и история искусства, 2021. – №1 (80). – С. 57–63.
80. Трусевич, Е. С. Закадровый текст в неигровом кино: попытка реабилитации / Е. С. Трусевич // Теория и история искусства, 2019. – №4 (75). – С. 11–14.
81. Трусевич, Е. С. Метод первичной ситуации в неигровом кино и на телевидении / Е. С. Трусевич // Теория и история искусства, 2019. – № 3 (74). – С. 10–16.
82. Филипченко, Н. А. Метод наблюдения в современной документалистике: диссертация на соискание ученой степени магистра филологических наук. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет, 2016. – 156 с.
83. Футерман, Е. Б. Методы привнесения элементов игрового кино в документальные телепроекты Леонида Парфенова / Е. Б. Футерман // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2016. – № 1 (18). – С. 26–30.
84. Футерман, Е. Б. Телевизионная документалистика сегодня: постановка или реальность? (размышления над наблюдениями) / Е. Б. Футерман // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2007. – С. 46–58.
85. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга. – СПб.: Азбука-классика, 2021. – 400с.
86. Цыркун, Н. Блюз печальных дорог: американская мифология «Земли кочевников» // Искусство кино, 2021. – [сайт]. – URL: https://kinoart.ru/reviews/blyuz-pechalnyh-dorog-amerikanskaya-mifologiya-zemli-kochevnikov_f128dbc368ef
87. Чахирьян, Г. П. Изобразительный мир экрана / Г. П. Чахирьян. – М.: Искусство, 1977. – 256 с

88. Шергова, К. А. Становление жанров документального телекино / К. А. Шергова. – М.: Академия медиаиндустрии, 2016. – 128 с.
89. Эйзенштейн, С. М. Избранные произведения / С. М. Эйзенштейн. – Центр. гос. архив литературы и искусства СССР, 1968. – Т.5. – С. 32–35.
90. Эйзенштейн, С. М. Неравнодушная природа / С. М. Эйзенштейн. – М.: Эйзенштейн центр, 2006. – Т.2. – 624 с.
91. Юткевич, С. И. Кино: Энциклопедический словарь / С. И. Юткевич. – М.: Сов. энциклопедия, 1987. – [сайт]. – URL: <http://istoriya-kino.ru/kinematograf/>
92. Якимов, А. Е. Кинематограф Дзиги Вертова как язык темпоральной рефлексии / А. Е. Якимов // Дискурс, 2021. – Т. 7, № 3. – С. 36–51.
93. Якимов, А. Е. Особенности разграничения кинематографа на документальный и игровой в контексте проблемы репрезентации повседневности / А. Е. Якимов // Екатеринбург: Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина, 2021. – № 9. – С. 26–32.
94. Baker, M. Documentary in the Digital Age / M. Baker. – Routledge, 2005. – 320 p.
95. Beijing-born Chloe Zhao is second woman to win best director Oscar // France 24: [site]. – 2021. – 26 apr. – URL: <https://www.france24.com/en/live-news/20210426-beijing-born-chloe-zhao-is-second-woman-to-win-best-director-oscar> (дата обращения: 03.03.2023)
96. Bruzzi, S. New Documentary / S. Bruzzi. – Routledge, 2006. – 288 p.
97. Chattoo, C. B. Story Movements: How Documentaries Empower People and Inspire Social Change / C. B. Chattoo. – NY.: Oxford University Press, 2020. – 298 p.
98. De Jong, W. Creative Documentary: Theory and Practice / W. De Jong, E. Knudsen, J. Rothwell. – Routledge, 2012. – 392 p.

99. Ellis, J. How documentaries mark themselves out from fiction: a genre-based approach / J. Ellis. – Studies in Documentary film, 2021. – №2. – P. 140–150.
100. Filmmaker Chloe Zhao is the Accidental Realistic // American Way Magazine: [site] – 2018. – 28 apr. – URL: <https://americanwaymagazine.com/filmmaker-chloé-zhao-accidental-realist> (дата обращения: 04.02.2023)
101. Gifreu-Castells, A. Proposed Methodology for Studying and Analysing the New Documentary Forms / A. Gifreu-Castells. – Revista Digital de Cinema Documentário, 2017. – P. 6–42.
102. Gleiberman, O. Film Review: ‘Faces Places’// Variety, 2017. – URL: <https://variety.com/2017/film/reviews/visages-villages-review-agnes-var-da-1202444461/>
103. Grierson, J. Grierson on Documentary / J. Grierson. – edited by Forsyth Hardy. – Berkeley, 1966. – 87 p.
104. Koba, S. Truth, Lies and Fiction: Exploring the Boundaries of Documentary / S. Koba. – University of the Witwatersrand, 2010. – 43 p.
105. LaRocca, D. Philosophy of Documentary Film / D. LaRocca. – Lexington Books, 2019. – 644 p.
106. Letort, D. Spike Lee’s Documentaries: The Creative Art of Making Nonfiction / D. Letort // Black Camera, 2016. – № 1. – P. 9–26.
107. Marfo, A. The Evolution and Impact of Documentary Films / A. Marfo // Senior Honors Projects, 2007. – 42 p.
108. Martin, J. Being There: the Creative Use of Location and Post-Production Sound in Documentaries / J. Martin // University of Brighton, 2010. – P. 287–304.
109. McManus, E. Meet JR: Video interview and FAQ about the 2011 TED Prize winner. – TED Blog, 2010.
110. Nichols, B. Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary / B. Nichols. – Indiana University Press, 1991. – 336 p.

111. O'Flynn, S. *Designed Experiences in Interactive Documentaries* / S. O'Flynn // Routledge, 2015. – P. 90–104.
112. Ramazanova, B. *Creativity as a defining trend of evolvement in modern documentary cinema* / B. Ramazanova, G. Abikeyeva // *Arts & Humanities*, 2022. – №7 (1). – P. 67–76.
113. Storaro, V. *Writing with light. Part. II. Colors* / V. Storaro // *Electa, Accademiadell'immagine*. Milan, 2002. – 332 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок А.1 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.
Естественное освещение



Рисунок А.2 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр. Цвета персонажей

Продолжение приложения А



Рисунок А.3 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.

Ракурс сверху



Рисунок А.4 – Кадры из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.

Крупные планы

Продолжение приложения А



Рисунок А.5 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.
Дальний план



Рисунок А.6 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.
Статика фотографии

Продолжение приложения А



Рисунок А.7 – Кадры из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.

Помехи камеры



Рисунок А.8 – Кадры из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.

Симметричные кадры

Продолжение приложения А



Рисунок А.9 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.

Персонаж Аньес Варда



Рисунок А.10 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.

Персонаж ДжейАр

Продолжение приложения А



Рисунок А.11 Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.
Персонаж фотобудка



Рисунок А.12 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр
Инсталляция ДжейАр

Продолжение приложения А



Рисунок А.13 – Кадры из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.
Образ козы



Рисунок А.14 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр
Витиеватая лестница

Продолжение приложения А



Рисунок А.15 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр. Порт



Рисунок А.16 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.

Упавший бункер

Продолжение приложения А



Рисунок А.17 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.
Дом безработного старика



Рисунок А.18 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр. Лувр

Продолжение приложения А



Рисунок А.19 – Кадр из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр.
Жены докеров



Рисунок А.20 – Кадры из фильма «Лица, деревни» А. Варда, ДжейАр
Фотомуралы

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

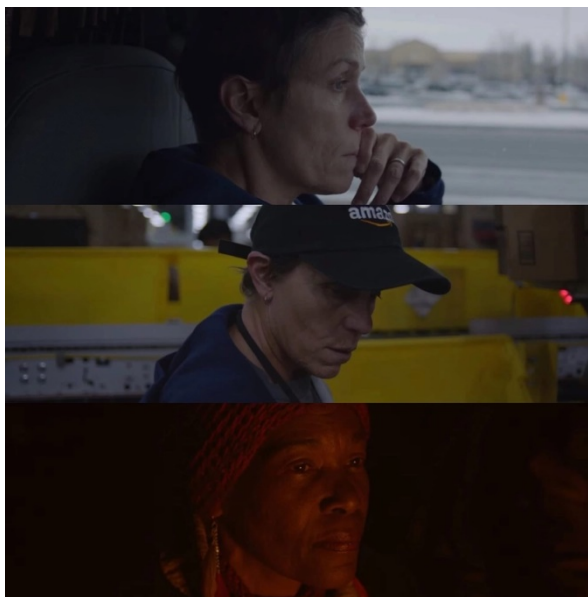


Рисунок Б.1 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Крупные планы.



Рисунок Б.2 – Кадр из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Дальний план.

Продолжение приложения Б



Рисунок Б.3 - Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.

Симметричность и геометрия.



Рисунок Б.4 – Кадр из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.

Теплая цветокоррекция

Продолжение приложения Б



Рисунок Б.5 – Кадр из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.

Холодная цветокоррекция



Рисунок Б.6 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.

Движение вглубь кадра

Продолжение приложения Б



Рисунок Б.7 – Кадр из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Движение справа налево.



Рисунок Б.8 – Кадр из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Корпорация Амазон

Продолжение приложения Б



Рисунок Б.9 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Образ природы



Рисунок Б.10 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Выбор персонажа Дейва

Продолжение приложения Б



Рисунок Б.11 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.

Дороги в фильме



Рисунок Б.12 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.

Кочевая община

Продолжение приложения Б



Рисунок Б.13 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Главная героиня Ферн в своем фургоне



Рисунок Б.14 – Кадры из фильма «Земля кочевников» Х. Чжао.
Модель горы Рашмор

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

Н. П. Коцева - Н. П. Коцева

«30» 06 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

50.03.01. Искусства и гуманитарные науки

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОВЫХ И НЕИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В
КИНЕМАТОГРАФЕ 2010-2020-х ГОДОВ (НА МАТЕРИАЛЕ АНАЛИЗА
КИНОПРОИЗВЕДЕНИЙ А. ВАРДА, Х. ЧЖАО)

Руководитель М. В. Тарасова канд. философских наук, доцент М. В. Тарасова

Выпускник

А. А. Кузнецова

А. А. Кузнецова

Красноярск 2023