

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5596024>

УДК 7.01

Иващенко Т.С.

Иващенко Татьяна Сергеевна, кандидат культурологии, доцент Юридического института, Югорский государственный университет, 628011, г. Ханты-Мансийск, ул. Чехова 16, Ханты-Мансийский автономный округ. E-mail: 2012.it@bk.ru.

Интерактивность как пограничная зона киноискусства

Аннотация. Статья посвящена перспективам развития современного кинематографа. Акцент исследования сделан на смене культурной парадигмы, новом понимании автора. Сегодня существенно менялись базовые принципы понимания культуры в целом. Важнейшей интеллектуальной задачей становится проблема открытости произведения искусства различным интерпретациям. Перспектива развития интерактивного кинематографа становится предметом научных дискуссий. Автор проводит параллель между Первым и Вторым Модерном в истории искусства и практиками киноавангарда. Отмечается взаимосвязь экспериментов в киноискусстве и видео-арте. Исследованы наиболее интересные примеры современных практик медиа-арта. Интерактивность рассматривается как перспективное экспериментальное направление. Серьезной проблемой становится содержательная сторона фильмов. Рекреативное развлекательное начало отражает смену культурной парадигмы.

Ключевые слова: синтез искусств, автор, монтаж, рекомбинация, кинематограф, интерактивность.

Ivaschenko T.S.

Ivashchenko Tatiana Sergeevna, Candidate of Cultural Studies, Associate Professor of the Law Institute, Yugra State University, 628011, Khanty-Mansiysk, Chekhov str. 16, Khanty-Mansi Autonomous Okrug. E-mail: 2012.it@bk.ru.

Interactivity as a border zone of cinema art

Abstract. Article is devoted to prospects of development of a modern cinema. The emphasis of research is placed on change of the cultural paradigm, new understanding of the author. Today, the basic principles of understanding culture as a whole have changed significantly. The most important intellectual challenge becomes the problem of the openness of a work of art to various interpretations. The prospect of the development of interactive cinematography becomes a subject of scientific discussions. The author draws a parallel between the First and Second Modernity in the history of art and the practices of avant-garde cinema, notes interrelation of experiments in motion picture art and video art. The most interesting examples of modern media art practices are investigated. Interactivity is considered as the perspective experimental direction. The content of films is becoming a serious problem. The recreational start reflects a shift in cultural paradigm.

Key words: synthesis of arts, author, installation, recombination, cinema, interactivity.

История киноискусства изначально встроена в проблематику искусства XX века и современности. Поэтому одним из ключевых вопросов становится дискуссия по поводу перспектив смыслового и выразительного содержания кинематографа. Оппозиция «текстовая нарративность – визуальная эксперименталь-

ность» стала «полем битвы» не одного поколения исследователей.

Так, например, в своей московской лекции 2003 года о киноискусстве Питер Гринуэй утверждает: «то, что мы в течение ста семи лет принимали за кинематограф, было на самом деле иллюстрированным текстом» [1], в то время как кино по при-

роде своей визуально. Поэтому тирания текста, равно как тирания актера, тирания экрана, тирания камеры, стали приметами смерти кинематографа в его привычном классическом понимании.

При всей провокационности данного заявления Гринуэй отдает дань прошлому как этапу, заложившему основы нового вида искусства, и первым среди равных называет имя Сергея Эйзенштейна. Интересно, что выстроенная им последовательность – Эйзенштейн, Орсон Уэллс, Жан-Люк Годар – воспроизводит парадигмальную логику искусства XX века: Первый Модерн с его революционным прорывом; Второй Модерн, легитимирующий практики Авангарда; Постмодерн с его радикальным пафосом отрицания и перекодировкой базовых понятий.

Важно отметить, что сам Сергей Эйзенштейн, разрабатывая теорию синтеза искусств, считал, что «интеллектуальное кино» представляет собой естественное продолжение эволюции мировой культуры. Поэтому соотношение новых выразительных возможностей кинематографа с художественными возможностями пластических искусств создает проблемное поле поиска. Интересно, что обнажение синтаксических приемов знаковой визуальной системы наиболее радикально проявилось в это время в кубизме, дадаизме, сюрреализме, экспериментах с кинетическими объектами Марселя Дюшана. Так, например, принцип разрывания и рекомбинирования пространства-времени в теории кубизма уже предполагает некоторую параллель концепции монтажа. Расширяя предлагаемый сопоставительный ряд можно назвать также абсурдистские эксперименты с логикой нарративного повествования в литературе, систему додекафонии Арнольда Шенберга в музыке.

Поэтому творческая программа Эйзенштейна «Все есть монтаж!» выражает веру режиссера в возможность конструирования новой зрелищности, преодолевающей прежние ограничения статики, как концептуального понятия. Тем важнее в этой связи тотальная власть автора над

зрителем, его право вести за собой, буквально «вдавливая» в кресло динамичной и даже агрессивной визуальностью. Подобное понимание своей сверхзадачи можно считать апофеозом установки, рожденной эпохой пост-романтизма, где общество передает своему артистическому кумиру право на истину. Мессианские воззрения Рихарда Вагнера, Александра Скрябина, Казимира Малевича ярко иллюстрируют данную тенденцию.

Сегодня существенно поменялись базовые принципы понимания культуры в целом. Постмодернизм ознаменован не только пафосом радикального отрицания историзма. Провозглашенная Роланом Бартом «смерть автора» ярко проявляет новое мироощущение. Важнейшей интеллектуальной задачей становится проблема открытости произведения искусства различным интерпретациям. Умберто Эко, Мишель Фуко теоретически обосновали возможности новых текстопорождающих систем, не зависящих от личностного авторского взгляда, а управляемых читателем или зрителем. Так, например, принцип ветвящихся сюжетов в литературе значительно опередил использование подобной ризоматики в разработке компьютерных игр [3, с.231].

В области кинематографа сопротивление пассивному смотрению выразил французский кинокритик Анри Базен. Продолжением этой идеи можно считать принцип монтажа Годара, цель которого – разбить прежнее ощущение целостности, основанной на причинно-следственных связях. Для режиссера гораздо важнее создать общее настроение, некую суггестию, столь популярную в рекламе и искусстве поп-арта. Поэтому его монтаж, как аналог авторского видения, выражает ощущение хаоса, алогичности современного мира с его возможностью постоянного рекомбинирования.

Создателем первого интерактивного фильма считается чешский режиссер Радуж Чинчере. Его фильм 1967 года «Kinomat» демонстрировался в специально построенном для него павильоне Exro-

67, где кресла зрителей были снабжены кнопками для интерактивного голосования в процессе демонстрации фильма, определявшего дальнейшее развитие сюжета.

Ранний фильм Збигнева Рыбчинского – «Новая книга» (Польша, 1968) демонстрирует возможности полиэкрана, разбитого на 9 частей, в каждой из которых происходит действие, являющиеся частью общего нарратива.

Важными этапами формирования новой зрительской активности становится телевидение. Так, Гринуэй в упомянутой лекции утверждает, что «кино умерло 31 сентября 1983 года, когда впервые появился пульт дистанционного управления, позволяющий, не вставая с кресла, включать телевизор, переключаться с канала на канал и руководить таким образом зрелищем» [1]. Теперь зритель сам «набирает» из предложенного телевизионного меню комбинацию сюжетов и образов.

Примером влияния такой интерактивности на кинематограф является проект «братьев по манифесту» Догмы 95 – Ларса фон Триера, Томаса Виттенберга, Кристиана Левринга и Серена Краг-Якобсена – «Д-день» («D-Day/D-Dag»). Замысел реализовывался в режиме реального времени, «начавшись за полтора часа до празднования Нового года – 2000 и завершившись через полчаса после его наступления. Был разработан общий сюжет об ограблении банка, в котором участвовали четыре персонажа. Фильмы снимались одновременно, без репетиций, и сразу транслировались по четырем каналам датского ТВ...» [2, с.206]. Таким образом, в основе интерактивности – импровизация актеров в реальном времени, а зритель-монтажер, управляет этим действием при помощи переключения телеканалов.

Важным этапом развития новых форм интерактивной визуальности стало появление видеоискусства. Закономерно возникает вопрос – применима ли теория кино к анализу видео-арта? Теоретик медиа-искусства, исследователь экспериментального кино Джин Янгблад в своем базовом труде 1970 года «Расширенный ки-

нематограф» («Expanded cinema») настаивает на этой взаимосвязи. Интерес автора не только к новым технологиям, но и их междисциплинарная интерпретация с точки зрения теории коммуникации определили новый вектор развития экранных искусств. Сегодня интерактивное взаимодействие в киберпространстве является типичным примером того, как меняется сам принцип коммуникации, где все участвуют в наращивании единого гипертекста. Эти новые коммуникационные возможности в виртуальном пространстве не могли не затронуть область киноискусства.

Серьезным теоретическим исследованием идей интерактивного кинематографа и практической реализацией новых возможностей занимается Крис Хейлс (SMARTlab Research Institute, London) – автор более 30 фильмов и многочисленных публикаций по проблемам интерактивности. Его диссертационное исследование «Rethinking the Interactive Movie» («Переосмысливая интерактивное кино») обосновывает теоретические положения новых интерактивных практик в области кинематографа, в то время как фильмы мастера изучаются в рамках образовательных программ по цифровым медиа.

Сегодня мы находимся в процессе сложных экспериментов. Перспектива развития интерактивного кинематографа все чаще становится предметом серьезного осмысления. Так, например Александр Сокуров считает, что интерактивное кино «отменяет художественную сущность произведения, которая все же строится на тотальной власти автора, на завершенности художественного процесса. <...> Интерактивное кино – это метод увода от труда понимания. Это воспитание зрителя-лентяя...», который в своем стремлении к упрощению получит широкие полномочия автора и будет себя таковым считать [5].

Подобная точка зрения выражает суть классического понимания искусства как сложного процесса транслирования и восприятия авторской концепции. С ней не согласен Кирилл Разлогов, обративший внимание на специфику современной эпо-

хи тотальной информационной культуры. Познавательные, просветительские задачи искусства уступают место рекреативной установке. Общество пока не готово положительно оценить эти перемены, считая, что низкий жанр масскульта должен оставаться на периферии социально значимого искусства. «То есть для современного ортодоксального культуролога по сравнению со средневековым теологом место церковной культуры заняла просветительская, т.е. светская, а место просветительской – развлекательная, но логика рассуждений, по сути, осталась без изменений» [4, с.341]. Ретроспективный анализ наглядно демонстрирует закономерность – смена парадигмы никогда не дает сразу бесспорных шедевров. На это требуются даже не десятилетия, а века. Поэтому, считает Кирилл Эмильевич, преждевременно ожидать от массовой, компенсаторно-развлекательной культуры немедленных достижений. Но ее интенсивное развитие уже невозможно ограничивать. «Скорее, наоборот: чем интенсивнее, сложнее и интеллектуально насыщеннее будет сам процесс производства, тем больше будет расти потребность человека не только в расширении опыта, но и в развлечении» [4, с.340].

Именно эту нишу рекреации сегодня стремится занять интерактивное искусство. Все более популярными становятся всевозможные виды включения зрителей в процесс взаимодействия с сюжетом фильма. Первоначально зрительские предпочтения дальнейшего развития киноповествования выражались при помощи световых импульсов, разноцветных листов бумаги, sms-голосования с сотовых телефонов. Более сложные экспериментальные разработки в области интерактивного кинематографа позволяют сегодня менять атмосферу фильма и поведение героев в зависимости от эмоциональных и когнитивных реакций зрителя.

Например, интерактивная инсталляция Бориса Дебакера «Зонд» (Бельгия, 2008) представляет кинематограф как виртуальную капсулу с проекцией на экран, в которой зритель совершает аудиовизуаль-

ное путешествие сквозь время и пространство. Взаимоотношение зрителя с экраном основано на генерации умственной активности, сгущении эмоций, определяющих в конечном итоге создание звуков и образов. Интерактивный проект Пиа Тикка «Одержимость» (Финляндия, 2003 -- 2006) также предполагает разворачивание нарратива в соответствии с уровнем эмоциональной вовлеченности зрителей.

Особый интерес представляет проект Перри Бард «Человек с киноаппаратом: Глобальный ремейк» (США, с 1999 года), который корпорация Google признала лучшим примером использования интернет-технологий. Художница разбила знаменитый шедевр советского киноавангарда Дзиги Вертова на фрагменты и предлагает пользователям загрузить на сайт <http://dziga.perrybard.net> видео с мобильных телефонов, камер систем безопасности, любительские съемки и т.д. Главное условие – соответствие новых фрагментов оригиналу по структуре и содержанию. Таким образом, создается интерактивный проект в сетевой форме с неограниченными возможностями непрерывно обновлять соотносимые кадры.

Перевод кинематографического языка в многолинейные навигационные формы, такие как нет-арт, гипертекст является основой онлайн-версии ФИЛЬМТЕКСТА Марка Америки (США, 2002). Работа создана в сотрудничестве с Чедом Моссхолдером, Джоном Вегой и Джеффом Уильямсом и может трактоваться как философское исследование креативного потенциала анимированной интернет-среды.

Сегодня эксперименты с интерактивностью предполагают разностороннюю подготовку авторов, поскольку технологическая составляющая становится важным условием выражения замысла. Например, Ольга Киселева, автор интерактивной инсталляции «Cross Words: от теории корректирующих кодов до политической манипуляции» (Россия, 2008) имеет научную степень доктора искусствоведения (Санкт-Петербургский университет, 1996) и док-

тора нанотехнологий (Уральский государственный университет, 2006).

В заключении необходимо отметить, что современный синтез науки и искусства влияет на развитие кинематографа. Поэтому вопрос – сохранит ли в этих условиях кинематограф свою уникальность и автономность – является проблемным полем

как теоретических исследований, так и практических экспериментов. Новые возможности интерактивности стали неотъемлемой частью экспериментального кино. Серьезной проблемой становится содержательная сторона фильмов. Рекреативное развлекательное начало отражает смену культурной парадигмы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гринуэй П. (литературная запись Зархи Н.) Главный итог развития кино. Московская лекция [Электронный ресурс] // Искусство кино. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2003/04/n4-article25> (дата обращения 10.08.2021)
2. Долин А. КИНОТЕКСТЫ. Ларс фон Триер. Контрольные работы. Анализ, интервью. Догвилль, сценарий. М.: Новое литературное обозрение, 2004. 454 с.
3. Маевский Е. Интерактивное кино? Опыт эстетической прогностики // Иностранная литература. 1995. №4. С. 231-233.
4. Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие / Отв. ред. К.Э Разлогов – М. Едиториал УРСС, 2005. С. 340 341.
5. Сокуров А. Интерактивное кино – это воспитание зрителя-лентяя (беседу ведет А. Вяльямьяэ). URL: <http://www.kinozapiski.ru/data/home/articles/attache/5-11.pdf> (дата обращения 10.08.2021)

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Grinujej P. (literaturnaja zapis' Zarhi N.) Glavnyj itog razvitija kino. Moskovskaja lekcija [Elektronnyj resurs] // Iskusstvo kino. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2003/04/n4-article25> (data obrashhenija 10.08.2021)
2. Dolin A. KINOTEKSTY. Lars fon Trier. Kontrol'nye raboty. Analiz, interv'ju. Dogvil', scenarij. M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2004. 454 s.
3. Maevskij E. Interaktivnoe kino? Opyt jesteticheskoy prognostiki // Inostrannaja li-teratura. 1995. №4. S. 231-233.
4. Novye audiovizual'nye tehnologii: Uchebnoe posobie / Otv. red. K.Je Razlogov – M. Editorial URSS, 2005. S. 340 341.
5. Sokurov A. Interaktivnoe kino – jeto vospitanie zritelja-lentjaja (besedu vedet A. Vjal'jamjaje). URL: <http://www.kinozapiski.ru/data/home/articles/attache/5-11.pdf> (data obra-shhenija 10.08.2021)

Поступила в редакцию 18.10.2021.

Принята к публикации 21.10.2021.

Для цитирования:

Иващенко Т.С. Интерактивность как пограничная зона киноискусства // Гуманитарный научный вестник. 2021. №10. С. 53-57. URL: <http://naukavestnik.ru/doc/2021/10/Ivaschenko.pdf>