



Кинематографические медиа в цифровой культуре

Г.П. Бакулев

доктор филологических наук, профессор

В статье рассматривается проблема встраивания кинематографических медиа¹ на основе цифровой технологии в контекст киноведения. Отмечается, что цифровой кинематограф заставляет по-новому взглянуть на историю кино и пересмотреть некоторые классические каноны, не отказываясь от них полностью. В качестве примера новых форматов приводится цифровая документалистика, которая стирает привычную грань между производством и просмотром благодаря интерактивности.

кинематограф,
киноведение,
документалистика,
кинематографические медиа,
цифровое кино,
цифровая культура,
цифровая технология

¹ Кинематографические медиа — это новые и зарождающиеся медиа, основанные на технологии движущегося изображения.

² Navarro Vinicius. New Cinemas: Film and Digital Media // Film Studies, Vol. 12. Spring, 2015, pp. 36–44.

Замечено, что периоды важных технологических изменений всегда крайне интересны для теории кино, поскольку сами фильмы, как правило, поднимают важный вопрос о том, что есть кино. Этот вопрос ставили классики кинотеории на протяжении многих десятков лет. Но особенно остро он стоит в современном контексте, когда на повестке дня будущее этого медиума и, более того, будущее киноведения как научной дисциплины.

За свою историю кинематограф пережил много технологических трансформаций, и всякий раз киноведцы включали в круг своих интересов новые средства для производства, хранения и распространения продукции на основе движущегося изображения, не в малой степени испытывая дополнительный стимул со стороны смежных областей исследований. Что же тогда особенного происходит в наше время? Прежде всего, поражает масштаб изменений, вызываемых цифровой технологией. Практически нет ни одной стороны деятельности или институции в сфере кино, которая не оказалась бы незатронутой. Но, прежде всего, утверждает В. Наварро, дело в усиливающейся диверсификации современного кинематографа². Цифровая технология, более чем любое другое новшество, содействует невероятному расширению того медиума, который исторически считается кинематографом. Еще в конце XX века в научный лексикон

киноведов вошли такие термины, как *медиаэлияние*, *медиа-конвергенция*, *мультимедиа* и т. п., которые свидетельствуют о плюрализме, взаимосвязанности и «перекрестном опылении». В научных трудах рассматривались технологические и институциональные новшества, оказывающие влияние на кинокультуру, например, домашние видеосистемы, кабельное и спутниковое телевидение и даже пульт дистанционного управления. Однако мало кто предрекал конец кинематографа, поскольку верили в его способность адаптироваться к новой технологической ситуации и существовать в постоянно усложняющейся медиасреде.

Индустрия кино, где цифровая технология успешно сплавляется с привычными сюжетными медиа и визуальными парадигмами, служит наглядным подтверждением того, как традиции сопрягаются с новыми разработками. То же самое можно сказать о других формах кинодеятельности. По утверждению Наварро, в действительности цифровые технологии укрепляют сложившиеся кинематографические традиции с учетом изменений материальных условий и опыта восприятия. Более того, новации позволяют кинематографистам захватывать новые территории, осваивать медиапрактики, прежде казавшиеся малосущественными для кинематографа. «Мы по-прежнему называем это кинематографом, подразумевая, что понятие его идентичности не столько утрачивается, сколько пересматривается. Мы по-прежнему называем кино некоторую форму неразрывности с прежними кинематографическими медиа. Идентичность опирается на историческую узнаваемость практики, а не только на якобы присущие исключительно кино характеристики»³.

³ Navarro. Op. cit, p. 37.

Медиа старые и/или новые

Усиление влияния цифровой технологии на кинокультуру способствует росту интереса к онтологии кинематографа. Чтобы проанализировать его прошлое и оценить происходящие изменения, киноведы предлагают перенести акцент с описания предполагаемых свойств этого медиума как исторически сложившейся практики на его проявления в актуальных контекстах. Но общепринятому представлению о том, что кино как институция выживает, тогда как фильм как материальный объект исчезает, требуется новая перспектива. В первую очередь нужно отказаться от жесткого разграничения между старыми и новыми медиа, от той ложной точки зрения, что цифровая технология вытеснит традиционное кино. Убедительная критика этой дихотомии содержится в работе Филипа Розена, где он показывает, насколько цифровые фотография и кинематограф смоделированы по

⁴ Rosen Philip. "Old and New: Image, Indexicality, and Historicity in the Digital Utopia", in *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2001, pp. 301–349.

⁵ Friedberg Anne. "The End of Cinema: Multimedia and Technological Change", in C. Gledhill and L. Williams (eds), *Reinventing Film Studies*, London: Arnold, 2000, pp. 438–452; here — p. 448.

⁶ Медиатированный опыт — в отличие от жизненного — приобретает, когда благодаря интеракции с медиатехнологиями люди переживают события, происходящие далеко от них в географическом и временном отношении, и в контексте повседневной жизни, отличающейся от контекста реальных событий. — *Прим. авт.*

⁷ Manovich Lev. *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.

⁸ Navarro. *Op. cit.*, pp. 38–39.

образу и подобию их аналоговых предшественников, и ставит под сомнение идеалистический взгляд, согласно которому медиа часто делят на «новые» и «старые»⁴.

Пересмотр прошлого кинематографа в контексте современных медиа может оказаться не такой простой задачей. Ведь инновации всегда предполагают отличие, а не сходство. Оценивая влияние новых технологий на кинопроизводство и просмотр, А. Фридберг настаивает на исторической перспективе⁵. Дело в том, что прошлое кинематографа, которое включает как дискурсивные (полученные логическим путем) модели, так и институциональные практики, всегда было более разнородным, чем вытекало из понятия «фильм» как медиум на целлулоиде. Именно методы исключения и отбора парадигмы кинематографа стали общепризнанными. В этом отношении многочисленные медиа, привлекающие внимание киноведа, имеют возможность претендовать на кинопрактики, которые когда-то казались периферийными для истории мейнстримного кино.

Одни киноведы указывают на сходство «новых медиа» с ранним кино и докинематографическим периодом. Другие расширяют круг вопросов в дебатах о «традиционных» и «новых» медиа за счет ТВ. Тогда как третьи сделали концепцию жизнеспособности общей платформой для дискуссий о кино и современных цифровых медиа, обсуждая, например, понятие «расширенного кино», которое в своих первоначальных контекстах описывало определенный подход в экспериментальном творчестве. Как большая часть современной кинопрактики — особенно онлайн-новой — «расширенное кино» позволяет творчески объединить повседневный и медиатированный⁶ опыт. О жизнеспособности кинематографа в прошлом и настоящем также свидетельствуют исследования, где кино не является главной темой. В книге «Язык новых медиа» Л. Манович, например, представляет кинематограф в качестве важной исторической отсылки и подчеркивает его значение в дискуссиях о современных медиа⁷.

Наварро рассматривает фильм как медиасобытие, которое совмещает контексты производства и просмотра. Эта характеристика присуща ряду современных медиаопытов — массовых и артхаусных и подтверждает необходимость исторической перспективы, ведущей к первым полнометражным художественным картинам. В дискуссиях о новых медиа вспоминается то экспериментальное кино, тот анархический дух первых дней, когда не было ни единого кинематографического языка, ни стандартного способа просмотра⁸. Это лишний раз подтверждает известную параллель между прокинематографическими арте-

фактами и современными медиа на основе движущегося изображения, свидетельствуя о возврате интереса к кинематографу как расширенной области аудиовизуальных медиа в рамках художественного кинопроизводства и театрального показа на той основе, на которой, как утверждается, зиждется идентичность и самобытность кинематографа. Более того, они снижают накал триумфальности, нередко сопровождающей дебаты о значимости цифровой технологии, которые могут легко перерасти в злорадное празднование победы нового над старым. Все эти точки зрения предполагают некую форму противопоставления кинематографа и цифровой культуры и стремятся отделить кино от медиа, которые существовали до него и существуют сейчас. Формирующаяся сейчас разнородная область предполагает нарратив, состоящий из множества сложных сюжетных ходов, взаимосвязанных точек, в реализации которых, надо признать, технология может играть важную роль наряду с эстетическими традициями, социокультурными силами, этическими нормами, которые помогают вычленить то, что традиционно считается кинематографом.

Современная документалистика служит наглядным примером того, как различные подходы могут усложнить и расширить область кинематографических медиа. Едва ли кто станет оспаривать тот факт, что цифровая технология оказывает огромное воздействие на документальное кино, касается ли это более широкого доступа к средствам производства или преимуществ более разветвленных сетей проката. Цифровые медиа содействуют росту интереса к независимому нон-фикшн как со стороны авторов, так и потребителей. Опираясь в основном на традиционные документальные форматы, медиамейкеры «растягивают» и создают то, что с полным основанием можно назвать новым жанром.

Именно в этой области сталкиваются различные критические взгляды, но в одном они единодушны: визитной карточкой современного кинематографа является цифровая документалистика, когда технология служит своего рода мостиком между традицией и новацией. Она не является простым вместилищем для традиционного медиаформата и не подразумевает полное отрицание прошлого. Примечательно, что проекты в области цифровой документалистики опираются на различные научные школы и сравнительно легко переходят дисциплинарные границы.

Быстро растущая область кинематографических медиа требует более гибкого подхода к традиционно существующему разделению между процессом создания кинопродукта и кон-

кретным опытом, включенным в просмотр. Производство и просмотр — взаимозависимые сферы деятельности, и, по мнению Наварро, именно эта особенность станет главной чертой кинематографических медиа XXI века. Личное участие зрителя становится важным фактором в формировании образа персонажа, его мутабельности, «говорим ли мы о случае манипулирования им и его реконтекстуализации, “рекурсивности” или “мгновенной мультивоспроизводимости” в цифровых сетях»⁹. Просмотр, в свою очередь, предполагает теперь не только многочисленные каналы, но и разные ситуации, в которых он сочетается с такими действиями, как шэринг, комментирование, ремикширование и т. д., когда переплетаются повседневный и медиатированный опыт.

⁹ Navarro. Op. cit, p. 42.

«Расширенное кино» как понятие

Термин «расширенное кино» используется критиками и кинематографистами-экспериментаторами с середины 1960-х годов, но, возможно его больше связывают с книгой Дж. Янгблада, где описываются «интермедийные области, которые, помимо прочего, включают видеоарт и компьютерные фильмы. “Расширенное кино” бросает вызов автономии записанного образа, раздвигая границы того, что называют кинематографическими медиа. Это не просто термин, это определенный взгляд на медиа на основе движущегося образа. Когда смотришь на современное кино, неизбежно понимаешь, что то, что когда-то казалось исключительным, теперь составляет большую часть нашего повседневного опыта»¹⁰.

¹⁰ Youngblood Gene. Expanded Cinema. NY: P. Dutton & Co., Inc., 1970. 444 p.

Пересмотр хрестоматийных границ кинематографа заставляет киноведение раздвигать свои привычные рамки, поскольку традиционные демаркационные линии между различными медиа на основе движущегося изображения не могут помешать появлению обширных зон взаимного влияния, что заслуживает особого внимания исследователей кино. Известно, что видеоигры, широко использующие классические стандарты кинопроизводства, одновременно открывают для нарративного кино новые формы сюжетосложения. Более того, как отмечают поклонники цифровой культуры, креативность сейчас все больше учитывает трафик по различным медиаплатформам. Не трудно проследить взаимозависимость между контекстами производства и просмотра, актами кодирования и декодирования, между процессами создания и использования медиапродукта. К примеру, представьте интерактивный документальный проект (таких немало), который разрешает пользователям добавлять

информацию на определенную тему и реагировать на материалы, загруженные другими. В законченном виде этот проект будет зависеть от результатов этого обмена. «Просмотр» вмешивается в структурирование документального материала и преобразует данный фрагмент сюжета в ситуацию с относительно открытым концом, своего рода «событие, когда каждая новая запись является реакцией на общий “разговор”».

Именно здесь идея «расширенного кино» приобретает исторический резонанс. Эту концепцию обычно связывают с экспериментальными медиа, в которых контекст восприятия служит ключевым моментом творческой деятельности. Акцент сдвигается на момент показа на экране, и проекция — иногда на нескольких аппаратах — становится своего рода перформансом. Живой и медиатированный опыт вместе создают событие, которое нелегко вписать в шаблон традиционного кинопросмотра или кинопроизводства.

Дискуссия о кинематографических медиа не означает, что надо считать кинематографом любую форму движущегося изображения. Главная задача — следить за постоянно меняющимся горизонтом современных медиа, эта работа, несомненно, должна проходить в контексте истории кино. Новые сценарии развития часто порождают новые проблемы, решение которых требует нового критического инструментария. Включение в повестку дня вопросов, ставших актуальными в последние годы, является позитивным фактором для киноведения и служит еще одним поводом обратиться к анализу некоторых опорных точек в истории киноведения. ■

ЛИТЕРАТУРА / REFERENCES

1. Friedberg Anne (2000) "The End of Cinema: Multimedia and Technological Change", in C. Gledhill and L. Williams (eds), *Reinventing Film Studies*, London: Arnold, 2000, pp. 438–452; here p. 448.
2. Manovich Lev (2001) *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.
3. Navarro Vinicius (2015) *New Cinemas: Film and Digital Media // Film Studies*, Vol. 12. Spring, 2015, pp. 36–44.
4. Rosen Philip (2001) "Old and New: Image, Indexicality, and Historicity in the Digital Utopia", in *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2001, pp. 301–349.
5. Youngblood Gene (1970). *Expanded Cinema*. NY: P. Dutton & Co., Inc., 1970. 444 p.

Cinematic Media in Digital Culture

Gennady P. Bakulev

Doctor of Philology, Professor, S.A. Gerasimov Russian State Institute of Cinematography (VGIK)

UDC 791.43.03

ABSTRACT: Periods of important technological changes greatly influence film theory, as new films usually raise the key question: what is actually a film? This problem has been discussed by film theorists over many decades.

Today's film industry, in which digital technology is being successfully integrated in the traditional narrative media and combined with the established visual paradigms, clearly demonstrates how classical artistic approaches can go along with new technical developments.

Contemporary documentary cinema is a vivid example of the ways in which digital technology can expand and deepen the area of cinematic media. Basing themselves mostly on traditional formats, media makers create products which could be rightfully considered as new genres.

By restructuring cinema's borders film scholars widen the scope of their studies. One of the ideas attracting their attention is that of "expanded cinema". This concept, suggested by Gene Youngblood, is usually related to experimental media, in which the perceptive context is the key aspect of artistic creativity.

The principal task of film researchers has been to follow the continually changing horizons of cinema — in the context of film history. New schemes of development often create new problems which can be solved only by means of new critical tools.

KEY WORDS: cinema, film studies, documentary, cinematic media, digital cinema, digital culture, digital technology