

На правах рукописи

Арышева Анастасия Сергеевна

ПРОБЛЕМА РАЗРАБОТКИ ОБРАЗА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ФИЛЬМА НА
ОСНОВЕ ИДЕНТИФИКАЦИИ ЗРИТЕЛЯ С ЭКРАННЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Специальность 17.00.03 – «Кино, – теле – и другие экранные искусства»

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание учёной степени

кандидата искусствоведения

Москва – 2019

Диссертация выполнена на кафедре киноведения Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова.

Научный руководитель: **Медведев Армен Николаевич**
кандидат искусствоведения, профессор кафедры
киноведения ВГИК

Официальные оппоненты: **Цыркун Нина Александровна**
доктор искусствоведения, научный сотрудник
Научного отдела ФГБУК «Государственный
центральный музей кино»
Бровченко Галина Николаевна
кандидат искусствоведения, доцент кафедры
телевидения и радиовещания факультета
журналистики ФГБОУ ВО «Московский
государственный университет имени
М.В. Ломоносова»

Ведущая организация: ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский
государственный институт кино и телевидения»

Защита диссертации состоится «23» декабря 2019 г. в 13:00 на заседании Диссертационного совета Д 210.023.01 при Всероссийском государственном институте кинематографии имени С. А. Герасимова по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова и на сайте <https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>

Отзывы просим направлять по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3, ВГИК, Учебное управление.

Автореферат разослан « ____ » _____ 2019 г. и размещен на сайтах <https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>,
<http://vak.minobrnauki.gov.ru>

Ученый секретарь Диссертационного совета

доктор искусствоведения

Ю.В. Михеева

Общая характеристика работы

Кинематограф способен оказывать на зрителя уникальное по силе воздействие. Этот факт подтверждает опрос, проведенный автором данного исследования. Полина К., 29 лет: «Отец рассказывал мне, что после просмотра фильма «Девять дней одного года» (реж. М. Ромм, СССР, 1961) ему захотелось заниматься физикой, что он и сделал». Татьяна Л., 35 лет: «После просмотра «Невероятная жизнь Уолтера Митти» (реж. Б. Стиллер, США, Великобритания, Канада, Австралия, 2013) я поднялась на Килиманджаро. Этот фильм невероятно вдохновил горами и приключениями». Римма П., 55 лет: «На меня очень повлиял фильм «Остров» (реж. П. Лунгин, Россия, 2006). Смотрела много раз. Много для себя вынесла о духовном процессе повторения Святого Имени». Примеры подобного рода – не редкость. Один из них мы рассмотрим более подробно.

В марте 1981 года в Вашингтоне, США произошло покушение на президента Америки Рональда Рейгана. Его совершил Джон Хинкли, музыкант-самоучка, фанат фильма «Таксист» (реж. М. Скорсезе, США, 1976). В документальном фильме об этом событии¹ сказано про Хинкли: он отождествлял себя с главным героем фильма Трэвисом Биклом (Роберт Де Ниро). Джон Хинкли смотрел фильм множество раз, и в итоге стал одеваться, как Трэвис, выбирать ту же еду и спиртное, он даже почувствовал любовь к Джуди Фостер, сыгравшей в фильме роль малолетней проститутки Айрис. Усилиями Джона Хинкли сходство его жизни с фильмом Скорсезе росло с каждым днем: Трэвис Бикл вел дневник, Джон Хинкли стал писать письма Джуди Фостер, многие из которых оставались неотправленными. Как и Бикл, Хинкли стал преследовать Фостер – до тех пор, пока молодая актриса не заявила в полицию. Что, по-видимому, совпало в его воображении с событиями фильма, ведь «падший ангел» Айрис без энтузиазма отнеслась к желанию Трэвиса спасти ее. И отверженный Джон Хинкли, следуя

¹ «BBC: Самые громкие преступления XX-го века. Покушение на Рональда Рейгана» (Nugus/Martin Productions Ltd., BBC, Великобритания, 2007).

известной фабуле, стал готовиться к совершению убийства. Герою Де Ниро не удалось выстрелить в кандидата в президенты Палантайна – служба охраны среагировала оперативно. То, что не удалось в кино Трэвису Биклу, в реальной жизни совершил Джон Хинкли. Он выпустил в президента Рейгана шесть пуль, и одна из них достигла цели. Как нам отделить подлинный, реальный мир (США, 1981) от кинематографа? Несмотря на то, что Джон Хинкли долго выбирал жертву, его пуля настигла бывшего актера. Известно, что за свою кинокарьеру, предшествовавшую карьере политической, Рейган сыграл более чем в полусотне художественных фильмов². Трагическое происшествие широко освещалось телевидением, и с экранов поведение Рональда Рейгана смотрелось превосходно: несмотря на ранение, он сам дошел от лимузина до больницы, затем потерял сознание. Извинился перед женой Нэнси за то, что забыл увернуться от пули (как делали это его киногерои). Рейган предстал в образе ковбоя, любимого героя Америки, рейтинг его значительно вырос.

Благодаря метаморфозам, непосредственно связанным с кинематографом, Джон Хинкли «превратился» в Трэвиса Бикла, а Рональд Рейган – в ковбоя на президентском посту. Возможным это сделала способность зрителя идентифицировать себя с героями, которых он видит на экране, – способность, забыв на время о себе, «переноситься» в пространство фильма и в темноте кинозала принимать его за мир, более реальный, чем повседневность, «превращаться» в героя фильма и получать от него эмоции, опыт, точку зрения на действительность.

Процесс возникновения и поддержания идентификации зрителя с киногероем сложен, он опирается на множество факторов, но обнаружить его механизмы и описать их, – значит приблизиться к разгадке великой тайны, прикоснуться к той самой «магии кино».

² Рейган Р. Фильмография. [Электронный ресурс] URL: <https://www.kinopoisk.ru/name/56948/> (дата обращения 19.04.2017).

Обоснование темы

Кинематограф не существует без зрителей, какую бы функцию он не выполнял: важнейшего из искусств или популярнейшего из развлечений. Массовый интерес конвертируется в деньги и новые возможности, а успех связан с «узнаванием» фильма, то есть с произошедшей во время просмотра сцепкой - идентификацией зрителя с героями фильма. Помимо кинематографического таланта, способности мыслить зримыми образами, автор должен обладать способностью взглянуть на историю, созданную им, с дистанции. И сделать это желательно на самом раннем этапе работы. «Знайте: 95% авторов ошибаются на этапе создания замысла», – пишет Джон Труби в популярном учебнике кинодраматургии «Анатомия истории»³. Чтобы исключить ошибку, автор должен быть уверен, что его история затронет зрителя: он узнает ее, он к ней «подключится». Уверенность эту дает понимание принципов идентификации зрителя и героя, которая связывает их отношениями при помощи узнавания, сочувствия, эмпатии. И если возможно рассчитать «алгоритм массового успеха» кинофильма, то связь его со зрительской идентификацией несомненна.

Актуальность исследования

В современной России кинематограф переживает последствия кризиса, причины которого подробно описаны в исследовании «Социокультурная драма кинематографа. Аналитическая летопись»⁴, охватывающем более 30 лет истории отечественного кино. В 1990-е гг. произошел распад структурных связей в кинематографе, кризис был усугублен ослаблением коммуникативных уз, связывающих кино и массы. Открытие внутреннего кинорынка для проката

³ Труби Дж. Анатомия истории. – М.: Альпина нон-фикшн, 2017. – С. 20.

⁴ Жабский М. Социокультурная драма кинематографа. Аналитическая летопись 1969-2005 гг. – М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2009. – 776 с.

зарубежных картин создало для отечественных авторов условия жесткой конкуренции, которой они не смогли соответствовать.

Диссертационное исследование предлагает новый подход к стратегии создания фильма: авторам рекомендуется прежде всего разработать «механику вовлечения» зрителя в события фильма посредством создания идентификации зрителя с героями фильма. Некоторые приемы создания идентификации зрителя с киногероями будут сформулированы в данном исследовании. Исследование имеет актуальное значение также потому, что законы идентификации зрителя с киногероем способны затронуть наднациональную общность в эмоциях и чувствах, а значит, именно на них основано понимание кинематографа как глобального искусства, искусства мирового масштаба.

Цель исследования

Цель данного исследования – выявить основные правила, согласно которым создается идентификация зрителя с киногероями. Определить связь каждого из них с драматургией фильма и доказать, что связь эта оказывает определяющее влияние на структуру сценария. Выявить, какие художественные приемы диктуют необходимость последовательно выстраивать тот или иной вид идентификации. Обобщить полученные теоретические знания для последующего применения их как в практике создания кинофильма, так и в процессе его искусствоведческого анализа.

Задачи исследования

- 1) определить предпосылки возникновения идентификации зрителя с героем в кино и тот этап развития кинематографа, на котором такая идентификация стала возможна;
- 2) обнаружить способы создания идентификации зрителя с киногероем;

- 3) выявить основные свойства экранного пространства и характеристики киногероя, соответствующие каждому из воссоздаваемых авторами способов идентификации зрителя с героем;
- 4) рассмотреть ряд фильмов, наиболее ярко и полно воплощающих указанные способы идентификации зрителя с героем.

Теоретико-методологические обоснования исследования

Данная работа имеет комплексный и системный характер. Выбор темы исследования влечет за собой потребность обращения к психоанализу и социологии, истории кинематографа и философии. Автор использует критический и эстетический, киноведческий, социологический и культурологический подходы к исследуемому материалу. Диссертация опирается на совокупность общенаучных методов исследования, среди которых анализ и синтез, дедукция и индукция, логический метод и т.д.

Автор пользуется аналитическим, типологическим, структурным, диахроническим и сравнительно-историческим подходами. В ходе исследования были учтены теоретико-методологические положения отечественных и зарубежных авторов по изучаемой проблеме.

Исследуя идентификацию зрителя с киногероем, мы обращаемся к психоаналитическим концепциям З. Фрейда и Ж. Лакана, согласно которым существуют воображаемый и символический регистры психики человека, каждый из которых может стать основой для идентификации человека с другим человеком. По аналогии мы выделяем воображаемую и символическую идентификации с киногероем.

- символическая идентификация достигается, когда зрителю кажется привлекательной социальная роль киногероя. Этот вид идентификации позволяет зрителю увидеть себя со стороны «глазами общества». Данный тип идентификации связан с социальными отношениями и общественными

идеалами, выступающими в качестве общего пространства, «площадки», с которой оцениваются поступки и характер человека;

- воображаемая идентификация опирается на подобие, типическое и актуальное. Здесь определяющим становится стремление к достижению наименее заметного и наиболее полного слияния персонажа и зрителя, снятие различий между ними.

В современном кинематографе тот или иной способ идентификации может быть выбран в качестве приоритетного в фильме, но чаще становится ведущим в определенной его сцене, что позволяет разнообразить влияние аудиовизуального произведения на зрителя. Анализ сложных структур, комбинирующих свойства различных видов идентификации, подчеркивает обширность возможностей применения данного метода в процессе работы над сценарием и фильмом с целью создания уникальных эмоциональных связей зрителя с киногероем.

Также мы полагаемся на аппаратную теорию Ж.-Л. Бодри, согласно которой фиксированное расстояние между экраном и зрителем порождает механизм влияния, названный «базовым кинематографическим аппаратом». Данный механизм угнетающе воздействует на психику зрителя, так как в процессе просмотра связь зрителя с реальным миром ослабевает, а сознание «регрессирует» до более ранней стадии психофизиологического развития. Как правило, в подобной ситуации зритель склонен принимать то, что он видит за то, что с ним происходит.

Использование субъективной камеры для показа экранных событий с точки зрения героя фильма создает условия для идентификации зрителя с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом, благодаря чему также достигается идентификация с киногероем, являющимся носителем данного ракурса-взгляда. Зритель принимает характер героя, формирующий представленный на экране способ видения, и идентифицируется с героем фильма в самом акте восприятия им экранной действительности.

В процессе исследования и анализа фильмов использованы киноведческий, социологический, культурологический способы. Исследование опирается на следующие методологические подходы: культурно-исторический анализ фильма, сравнительный анализ творческих методов создания взаимодействия зрителя и фильма, системно-аналитический подход.

Объектом исследования являются способы создания идентификации зрителя с героями фильма.

Предметом исследования являются воображаемая и символическая идентификации зрителя с киногероем (персонажем фильма, предлагающим зрителю определенные модели поведения, который также может быть назван «Я» фильма⁵, поскольку становится заместителем зрителя в экранном пространстве), а также идентификация с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом, которая в фильмах, снятых от первого лица, позволяет зрителю понять характер киногероя, разделить его взгляд на экранный мир и идентифицироваться с ним.

Степень разработанности данной темы

Среди работ, исследующих особенности восприятия зрителем фильма, для данного исследования первостепенное значение имеют «Психология для сценаристов. Построение конфликта в сюжете» У. Индика, «Воображаемое означаемое» К. Метца, «Идеологические эффекты базового кинематографического аппарата» Ж.-Л. Бодри, «Теория кино. Глаз, эмоции, тело» Т. Эльзессер и М. Хагенер, а также методическое пособие Ю. Арабова «Кинематограф и теория восприятия». При этом тема идентификации зрителя с киногероем в данных работах затронута косвенно и не является основным объектом исследования.

⁵ Индик У. Психология для сценаристов. Построение конфликтов в сюжете. – М.: Альпина нон-фикшн, 2014. – С. 44.

Научная новизна исследования

Впервые в отечественном киноведении проведено комплексное исследование влияния воссоздаваемых авторами фильма способов идентификации зрителя с киногероем на важнейшие эстетические характеристики фильма, в том числе, на структуру киносценария. Научная новизна заключается также в изучении обширной фильмографии с точки зрения тех взаимоотношений, что возникают между зрителем фильма и киногероем во время просмотра и характеризуются типом идентификации, пробуждаемой в зрителе киногероем. Намечены перспективы дальнейшего исследования данного вопроса.

Научные положения, выносимые на защиту

Идентификация с киногероем, как правило, является одним из важнейших условий кинопросмотра. Идентификация зрителя с киногероем стала определяющим свойством кинопросмотра с появлением звукового фильма. Идентификация с киногероем подобна идентификации с другим человеком и может быть преимущественно воображаемой, преимущественно символической, либо совмещать два данных способа идентификации в тех случаях, когда сцены фильма, воссоздающие тот или иной тип идентификации, сменяют друг друга. Кроме того, существует идентификация зрителя с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом, которая становится идентификацией с киногероем в сценах, снятых «от первого лица» с использованием субъективной камеры.

Каждый из типов идентификации зрителя с героем, будучи выбран в качестве сюжетообразующего приема на этапе замысла, диктует свои правила написания сценария и задает основные художественные ориентиры построения фильма, чему есть масса примеров в истории кинематографа.

Результаты исследования

Результатом исследования является создание концепции, согласно которой существует прямая связь между типом идентификации зрителя с киногероем,

воссоздаваемой авторами, и структурой сценария, а также основными эстетическими характеристиками фильма. Рассмотрены три типа идентификации зрителя с киногероем, наиболее часто встречающиеся в кинематографе: идентификация воображаемая и символическая, а также идентификация с ракурсом кинокамеры, которая становится идентификацией с киногероем в фильмах, снятых «от первого лица». Выявлены основные характеристики киногероя и экранного мира в фильмах, опирающихся на идентификацию каждого типа.

Практическая значимость полученных результатов

Данная диссертация обладает теоретической и практической значимостью: результаты исследования могут послужить отправной точкой для дальнейшего изучения способов идентификации зрителя с киногероем; исследование предлагает новый подход к теории кинодраматургии, а также задает критерии создания завершенного, цельного образа киногероя, в связи с чем может представлять интерес для сценаристов, режиссеров, продюсеров и актеров.

Поддержание идентификации зрителя с героем способно стать гарантией зрительского успеха фильма.

Также данное исследование может быть использовано в качестве учебного пособия для студентов киновузов, прежде всего – кинодраматургов и киноведов.

Соответствие паспорту научной специальности

Исследование располагается в рамках темы «Особенности формирования художественного образа в современной экранной культуре». Основные положения диссертации соответствуют пп. 1 («Изучение истории российского и зарубежного киноискусства»), 2 («Исследование проблем взаимодействия кино с литературой, живописью, музыкой и другими видами художественного творчества»), 3 («Исследование эстетических и социокультурных аспектов киноискусства в разрезе его отдельных видов (игровой, документальный,

анимационный кинематограф) и жанров»), 4 («Изучение эволюции киноязыка и выразительных средств киноискусства») паспорта специальности 17.00.03 – Кино-, теле- и другие экранные искусства.

Степень достоверности и апробация результатов работы

Полученные в ходе диссертационного исследования результаты и выводы были получены автором лично на основании разбора отечественных и зарубежных фильмов, изучения архивных материалов, кинематографических, телевизионных, литературно-художественных, философских источников, в ходе редакторской деятельности и сценарной практики автора.

Результаты исследования были апробированы на протяжении практической деятельности автора в качестве редактора в «Кинокомпании «ТАЛАН» и продюсерском центре «ЛЕАН-М», во время работы над собственными киносценариями и короткометражными фильмами, а также в дискуссиях и вводных лекциях к просмотрам в рамках киноклуба выходного дня, созданного автором на базе культурно-досугового центра. Основные положения исследования стали основой образовательной программы «Сценарные курсы для старшеклассников», занятия проводились в ФГБУК «Государственный центральный музей кино» в мае-июне 2018 года.

Диссертация обсуждалась на заседании кафедры киноведения Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова и была рекомендована к защите.

Структура диссертационного исследования обоснована его задачами и состоит из введения, пяти глав, заключения, списка литературы и списка исследуемых и упоминаемых в исследовании фильмов и видеоматериалов. Общий объем диссертации – 146 страниц.

Основное содержание диссертации

Во **Введении** представлена общая характеристика работы, тема исследования, ее актуальность, цели и задачи. Определены методология и методы исследования, его объект и предмет, степень научной разработанности темы и новизна научного исследования. Выведены положения, выносимые на защиту, указаны практическая значимость и степень апробации полученных результатов.

Глава 1, «Условия возникновения идентификации зрителя с героем фильма», состоит из трех параграфов.

В параграфе 1.1., **«Определение идентификации»**, рассматриваются свойства следующего психического феномена: наблюдая за действиями героя фильма, зритель склонен идентифицировать себя с ним. Указывается, что идентификация – это частично осознаваемый психический процесс уподобления себя другому человеку, в ходе которого индивид присваивает какие-либо характеристики объекта идентификации. Идентификация является одним из основных способов познания человеком окружающих его людей.

В параграфе 1.2., **«Предпосылки возникновения идентификации зрителя с героем в кино»**, указывается, что зритель был склонен идентифицировать себя с киногероями с момента возникновения кино. Приводятся подтверждающие данный тезис свидетельства зрителей первых кинопоказов. Однако лишь с появлением звукового фильма идентификация зрителя с героем стала определяющим свойством кинопросмотра, поскольку совпадение звука с изображением, а голоса с фигурой изменило способ организации кинематографического времени, пространства и нарратива: синхронное слово удлинит кадр и разрушит монтажную фразу, герой внутри кадра обрел большую активность. Появление звука позволило создать на экране совершенную иллюзию реального человека, идентификация с которым стала подобна идентификации с другим человеком.

В параграфе 1.3., «Психология зрительского восприятия», исследуются основные факторы, влияющие на процесс восприятия зрителем аудиовизуального произведения.

Подробно рассматривается теория стадии зеркала Жака Лакана, согласно которой распознавание человеком себя как личности происходит в возрасте от 6 до 18 месяцев благодаря наблюдениям за собственным отражением. Так ранее не имевший представления о границах собственного тела ребенок начинает отделять себя от окружающей его действительности.

В диссертационном исследовании проанализированы аудиовизуальные материалы, подтверждающие справедливость положений теории стадии зеркала Ж. Лакана: документальный фильм «Свято» (реж. В. Косаковский, Россия, 2005), в котором режиссер наблюдает за игрой своего маленького сына с собственным отражением, принимаемым им то за себя, а то за другого ребенка, ролик «SNCF "Europe. It's Just Next Door"»⁶, в котором люди невольно «отражают» (повторяют) действия своих заэкраных двойников, которых видят на большом, в человеческий рост, экране при помощи видеосвязи и др.

Также в данном параграфе диссертации анализируется сходство просмотра фильма со сном, создаваемое самим ритуалом киносеанса. Темный зал, глубокие и мягкие кресла, мерцание киноэкрана служат тому, что зритель воспринимает фильм на границе яви и сна. В кинозале зритель дополняет воспринимаемые с экрана образы собственными ассоциациями и образами, что также сближает просмотр кинофильма со сном. Во время кинопросмотра волевое «я смотрю» сменяется пассивным «показывают», при этом повседневный уровень самозащиты снижается, внутренняя цензура ослабевает – публика в кинотеатре

⁶ «SNCF "Europe. It's Just Next Door"». [Электронный ресурс] URL: <https://youtu.be/GGW6Rm437tE> (дата обращения 04.07.2016).

готова ко внушению. Так кинематограф дает субъекту возможность пережить опыт своего принципиального отчуждения от представления о себе⁷.

Норму киноизображения определяет закон прямой перспективы: в точку, находящуюся на горизонте, сходятся лучи, исходящие от очертаний всех предметов. Данная точка создает обусловленность зрительского взгляда, поскольку очерчивает позицию в экранном пространстве, которую занимает зритель: он видит только то, что ему показывают, – по той или иной причине.

Все вместе данные способы воздействия фильма на зрителя способны создать систему принуждения, навязывающую зрителю заранее установленную, созданную авторами фильма модель мира. При этом, в силу названных выше особенностей восприятия зрителем фильма, данное принуждение часто оказывается незамеченным им самим.

В Главе 2, **«Виды идентификации зрителя с экранными героями»**, рассматривается три вида идентификации зрителя с героем фильма.

Исследования, приведенные в параграфе 2.1., **«Символическая и воображаемая идентификации с киногероем»**, опираются на психоаналитическую концепцию З. Фрейда, получившую развитие в трудах Ж. Лакана, согласно которой существуют два типа идентификации с другим человеком: это воображаемая и символическая идентификации.

Воображаемый порядок – это следствие стадии зеркала, когда ребенок «находил себя» на той стороне зеркальной поверхности. Воображаемая идентификация опирается на сходство: внешности, личностных качеств, происхождения или стилей жизни. В кино такую идентификацию провоцирует персонаж, который по-человечески знаком и симпатичен зрителю и на которого зритель, как он сам чувствует, чем-то похож. Путь ее поддержания и упрочения – стремление к дальнейшему снятию различий между героем и зрителем: зритель

⁷ Мазин В. А. Сновидения кино и психоанализа. – СПб.: Скифия-принт, 2012. – С. 111.

одобряет действия героя, в сходной ситуации он сам поступил бы так же. Особая привлекательность такой идентификации в том, что она не требует от зрителя выхода за пределы собственного опыта, поскольку опирается на подобие.

Символическое измерение не является индивидуальным – это структурный уровень языка и социальных отношений. Сфера символического задает иерархию. В кино символическая идентификация с героем возникает, когда зритель узнает и принимает символические координаты мира, в которых действует герой, а также ту роль, которую он в этих координатах выполняет. Чем более герой уважаем в обществе, чем более высоко его положение, тем более привлекательна для зрителя символическая идентификация с ним.

То есть, воображаемая идентификация – это отождествление с образом, представляющим то, какими бы мы хотели быть. Символическая идентификация – это идентификация со статусом, который позволяет оценить свое положение в обществе, и откуда при взгляде на самих себя мы кажемся себе достойными любви, заслуживающими уважение. В любой идентификации зрителя с киногероем проявляют себя аспекты как воображаемого, так и символического порядка, при этом их соотношение остается подвижным, а каждый новый баланс рождает новый оттенок в характере персонажа.

В параграфе 2.2., **«Идентификация с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом»**, изучается третий вид идентификации с героем, который становится доступен зрителю, когда герой отсутствует на экране, но при этом сам его взгляд на экранную действительность становится основой сюжета и формирует фабулу фильма. Данный тип идентификации запускается в тех случаях, когда для показа экранных событий используется субъективная камера.

В исследовании данного способа идентификации зрителя с героем большое значение приобретает аппаратная теория Ж.-Л. Бодри, согласно которой зритель способен идентифицироваться с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом. Согласно концепции Бодри, на время кинопросмотра зритель теряет

связь с реальностью. Он отдается происходящему в фильме, забыв на время о собственном теле и собственной личности. В ситуации, когда фильм снят «от первого лица» и взгляд киногероя совпадает со взглядом зрителя, сам зритель «становится» героем, идентифицируя себя с ним. Идентификация с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом создает эффект присутствия зрителя в экранных обстоятельствах и позволяет ему увидеть происходящее в фильме так, словно это происходит с ним самим. Отдавшись фильмическому потоку, зритель переживает опыт, максимально приближенный к опыту восприятия повседневной жизни, но при этом полностью сконструированный авторами фильма.

Глава 3, «Способы создания символической идентификации зрителя с героем в кинематографе», состоит из трех параграфов.

В параграфе 3.1., **«Свойства экранного пространства в фильме, пробуждающем в зрителе символическую идентификацию с героем»,** рассматривается ряд черт, позволяющих охарактеризовать экранный мир в фильмах данного типа как символическое пространство. Символическое пространство – это совокупность моральных ценностей, находящихся в единстве драматического динамизма между «я» героя и окружающей его действительностью. Символическое пространство фильма вмещает в себя сюжет, фабулу и основной конфликт, в рамках которых герой действует и раскрывает свой характер. Работа с ним в рамках фильма подразумевает создание очевидной для зрителя иерархии смыслов и законов. Герой привносит необходимое движение идеи, при помощи которого пространство фильма раскрывает себя для зрителя.

Действие фильма, пробуждающего в зрителе символическую идентификацию с героем, разворачивается преимущественно в публичных пространствах, конфликт затрагивает общественные интересы. Личная жизнь героев часто оставлена за рамками кадра, либо представлена как стабильная, благополучная и не требующая внимания зрителя.

Фильмы данного типа можно назвать «закрытыми»: мир, изображенный в них, замыкается сам на себя и содержит только те элементы, необходимость которых внутренне обусловлена. Примерами символических пространств, часто переносимых на экран, являются идеология и мифология.

В параграфе 3.2., **«Характеристики главного героя в фильме, пробуждающем в зрителе символическую идентификацию с героем»**, приводятся основные черты характера данного киногероя, которыми его наделяют авторы. Символический регистр человеческой психики связан с языком, со словом, а потому важнейшей характеристикой героя, способного провоцировать в зрителе символическую идентификацию, является мастерское владение речью. Знакомство зрителя с героем нередко происходит в момент его триумфа. Подвиг героя вызывает поощрение людских масс, окружающих его, к которым невольно присоединяется и зритель. Важный вклад в образ главного героя создает отношение к нему общества: герой окружен единомышленниками, последователями, поклонниками и учениками. Большое значение играют репутация героя, его социальное положение, заслуги перед отечеством и лидерские задатки. Героя направляют долг, справедливость, необходимость, изменить которым он не способен в силу своего характера.

Образ героя в фильмах данного типа тяготеет к плакатности: герой, как правило, обладает привлекательной внешностью, для его показа используется ракурсная съемка – взгляд на героя снизу вверх, подчеркивающий его величие. Также герой в кадре часто принимает статуарные позы, чему обнаружена масса примеров. Общественный лидер – наиболее точная характеристика героя, провоцирующего в зрителе символическую идентификацию.

Отмечается, что основополагающим значением для развития фабулы фильма, главный герой которого пробуждает в зрителе преимущественно символическую идентификацию, является определение двух противоречащих друг другу острых мнений, связанных с выбранной темой. Эти крайние позиции персонифицируются

в фигурах главного героя и антагониста. Противодействие идей и персонажей определяет линии напряжения сюжета, по которым движется фабула. Достижению главным героем намеченной цели сопутствует наиболее полное раскрытие темы фильма.

В параграфе 3.3., **«Анализ фильмов, пробуждающих в зрителе преимущественно символическую идентификацию с киногероями»**, приведен подробный анализ фильмов «Великий гражданин» (реж. Ф. Эрмлер, СССР, 1937-1939), «Дурак» (реж. Ю. Быков, Россия, 2014) и «Время первых» (реж. Д. Киселев, Россия, 2017), подтверждающий верность полученных выводов.

Фильм «Великий гражданин» (реж. Ф. Эрмлер, СССР, 1937-1939) открывает перед зрителем символическое пространство, опирающееся на идеологию: в центре картины дело государственной важности, с которым неразрывно связана жизнь главного героя Алексея Шахова. Также сюжет и фабула фильма позволяют связать символическое пространство данного фильма с мифологией сталинского времени. При этом в символическом пространстве, опирающемся на идеологию, герой становится орудием этой идеологии. Он является главным двигателем сюжета. Воплощая в себе идеалы окружающего мира, герой равен этому миру по значимости. Идеология нуждается в герое для собственного становления, она же возвышает его. В символическом пространстве, опирающемся на мифологию, герой превращается в «функцию»: он не «проживает» события, а становится медиумом, через который эти события себя манифестируют. Персонажи превращаются в олицетворение добродетелей или пороков. Фильм «Великий гражданин» отражает как мифологию, так и идеологию сталинского времени, и два этих символических пространства не противоречат друг другу, допуская двойное прочтение символического пространства фильма.

Иначе взаимодействие символического пространства фильма и главного героя происходит в фильме «Дурак» (реж. Ю. Быков, Россия, 2014): между идеологией и мифологией фильма заложено напряжение, которое структурирует основной

конфликт. Сознание жителей неизвестного города, в котором развивается действие, определяет идеология (основа ее – убежденность в том, что люди делятся на «своих» и «чужих»). Приверженцы данной идеологии оказывают сопротивление единственному человеку, действующему в мифологическом пространстве, – главному герою фильма Дмитрию Никитину. По ходу развития фильма от сцены к сцене режиссер доказывает зрителям справедливость основополагающих идей то идеологического, то мифологического символических пространств, что является одним из наиболее ярких художественных приемов данного фильма. В картине «Время первых» (реж. Д. Киселев, Россия, 2017) воссоздано напряжение между символическим пространством идеологии, которому служат герои, и их способностью соответствовать его идеалам. Властное требование подвига подчиняет волю героев и определяет их судьбу. Доказательство героями способности соответствовать своей символической роли определяет сквозное действие данного фильма.

В Главе 4, «Способы создания воображаемой идентификации зрителя с героем в кинематографе», три параграфа.

В параграфе 4.1., «Свойства экранного пространства в фильме, пробуждающем в зрителе воображаемую идентификацию с героем», отмечается, что в фильмах данного типа герой, как правило, не находится в прямой зависимости от основополагающих законов экранного мира. Действия героя не соотносятся с тем значением, которое они имеют для символического пространства фильма. Само это пространство часто остается за рамками кадра – законы его не артикулированы авторами. Воображаемая идентификация воссоздается и поддерживается в зрителе, когда киногерой наделяется типическими чертами – как вневременными и общечеловеческими, так и отсылающими к современности.

Большое значение приобретает наблюдение за окружающим миром, включение в фильм документального материала. Камера словно передает в зал

мимолетное впечатление, фрагмент постоянно текущей и меняющейся жизни. Окружающий героев мир приобретает черты мира «внутреннего», способного рассказать о душевном состоянии героя. Предмет на экране приобретает особую ценность, поскольку может рассказать о повседневной жизни героев.

Основным формообразующим принципом в фильмах данного типа является повествовательность. Фильмы, герои которых пробуждают в зрителе преимущественно воображаемую идентификацию с героями, можно назвать «открытыми», а способ рассказа – центробежным, направленным вовне. Допускается нарушение линейности истории: в фильм включаются ретроспекции, эпизоды, изображающие сны, мечты и видения, возможен открытый финал.

В параграфе 4.2., **«Характеристики главного героя в фильме, пробуждающем в зрителе воображаемую идентификацию с героем»**, указывается, что герой данного типа освобожден от влияния сферы символического с ее установленными порядками: он не держит перспективу действия фильма и не берется оценивать собственную роль для экранного мира. Он живет настоящим моментом, и в этом, возможно, кроется причина многих его неудач и просчетов.

Образ такого киногероя дополняется отрицательными чертами, слабостями.

Важной характеристикой становится невозможность героя объяснить себя и свои поступки, он плохо владеет речью и не способен на диалог. Поэтому востребованным киногероем в фильмах данного типа становится ребенок – такой герой слишком мал для служения символическому порядку, он не отвергает его, – он просто неспособен в него включиться. Детский взгляд становится эталоном зрения, свободного от штампов восприятия.

В параграфе 4.3., **«Анализ фильмов, пробуждающих в зрителе преимущественно воображаемую идентификацию с киногероями»**, приведен подробный анализ фильмов «Дом, в котором я живу» (реж. Л. Кулиджанов, Я.

Сегель, СССР, 1957), «Летят журавли» (реж. М. Калатозов, СССР, 1957) и «Нелюбовь» (реж. А. Звягинцев, Россия, Бельгия, Германия, Франция, 2017), подтверждающий верность полученных выводов.

Авторы картины «Дом, в котором я живу» (реж. Л. Кулиджанов, Я. Сегель, СССР, 1957) отказались от соотнесения жизни героев с символическим пространством фильма, известным зрителям благодаря хронологической точности, с которой авторы вписывают события фильма в жизнь страны. Гораздо большее значение для персонажей играет повседневность, быт, показу которого уделено особое внимание. Идентификация с героями фильма не требует выхода за пределы собственного опыта, жизненный путь их узнаваем, опыт близок житейскому опыту зрителя. В результате отсутствия жесткой фабульной структуры сюжетные линии фильма «Дом, в котором я живу» не исчерпывают себя и не подходят к своему логическому завершению, у фильма открытый финал. Герои словно продолжают жить за границами кадра, точно так же, как зритель возвращается к повседневным делам, выйдя из кинотеатра.

В фильме «Летят журавли» (реж. М. Калатозов, СССР, 1957) герои не способны избежать властных указаний символического пространства, как бы ни стремились они укрыться в повседневности от его законов, подавляющих личность. Все персонажи, настаивающие на своей связи с символическим пространством экранного мира, оказываются либо изуродованы его законами (Марк, Ирина), либо уничтожены (Борис), поскольку сама война с точки зрения идеологизированного сознания является естественным и даже престижным состоянием. Главная героиня фильма Вероника единственная оказывается неспособна найти свое место в жесткой символической разметке, поскольку ее фигура противопоставлена всем идеологическим законам. Авторы фильма, создавая и поддерживая идентификацию зрителя с Вероникой, дают зрителю понять и почувствовать, что внутренний мир отдельного человека должен быть признан суверенным и значимым. В фильме «Летят журавли» герой получает окончательное главенство над сюжетом.

В фильме «Нелюбовь» (реж. А. Звягинцев, Россия, Бельгия, Германия, Франция, 2017) символическое пространство фильма намеренно скрыто от зрителей. Фильм выглядит как фрагмент действительности, достойный внимания благодаря драматическому накалу событий, попавших в кадр. Сценарий фильма представляет собой последовательное наблюдение за жизнью двух человек, в прошлом мужа и жены. Главное событие фильма – исчезновение их ребенка, Алеши. Первая половина фильма полностью очищена от любых символических координат экранного пространства. Неизвестны имена героев, неясны их служебное положение и социальный статус. Первые знаки символического порядка появляются в середине фильма, в сцене, с которой начинаются поиски Алеши поисково-спасательным отрядом: зритель узнает фамилию героев (Слепцовы). Очерковый стиль сменяется подробным следованиям строгому алгоритму поисков пропавшего. В фильм входит новое символическое пространство, объединяющее волонтеров поисково-спасательного отряда и главных героев. Поиски придают структуру району, в котором проживают герои, наделяя это пространство новым значением («место, где Алешу не нашли»).

Переход в рамках одного фильма от воображаемых идентификаций к идентификациям символическим рождает стиль, названный исследователями трансцендентальным стилем в кино. Подобный фильм обладает характерной структурой: в первой его части авторы стремятся создать у зрителя ощущение, что герой полностью вовлечен в повседневную жизнь. Эта укорененность героя в обыденном, которую он наблюдает, подавляет зрительские эмоции, служит созданию в нем привычки восприятия. Но подспудно волей авторов в фильме накапливается скрытый объем символических смыслов, который в финале внезапно обнаруживает себя, бросая героя в невероятное событие или принуждая его к решительному действию. Идентификация с героем мгновенно качественно изменяется. Зритель, весь фильм отождествлявший себя с героем, либо внезапно «отрывается» от него, теряет с ним связь, либо вместе с героем совершает скачок в символическое пространство, достигая вершины его иерархии, постигая его

смыслы. Трансцендентальный дискурс в кино является наиболее гармоничным способом примирить сферу воображаемого и символического, совместить быт и миф, поскольку в фильмах данного типа они необходимы друг другу.

В Главе 5, «Способы создания идентификации зрителя с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом», три параграфа.

В параграфе 5.1., **«Свойства экранного пространства в фильме, пробуждающем в зрителе идентификацию с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом»,** исследуется постепенное усвоение кинокамерой свойств человеческого взгляда и увеличение сходства кинопросмотра с процессом восприятия человеком окружающей его действительности. Данный процесс связан с историей развития кинематографа и его технических средств.

Отмечается, что, решаясь на эксперименты и раскрепощая собственное движение, камера в итоге расширила возможности взгляда: сегодня в кино человек может увидеть землю с большой высоты и испытать чувство полета, опуститься на морское дно или заглянуть в кратер вулкана, и в нем не возникает вопросов относительно положения собственного тела во время просмотра. Благодаря линейной перспективе во время просмотра зритель оказывается в центре киноповествования. Усилить данный эффект позволяет использование субъективной камеры. Данный художественный прием используется, когда автор принимает решение показывать экранное действие зрителю так, как его видит киногерой. Присваивая взгляд-ракурс, зритель «становится» персонажем фильма, и какую бы точку зрения не выражал «носитель взгляда», сконструированный авторами, зритель неизменно разделяет ее. Субъективный взгляд в кино позволяет зрителю ощутить расположение героя в пространстве. Зритель идентифицируется с собой как с «чистым актом восприятия». Опыт киногероя становится опытом зрителя.

В данном параграфе приводится анализ одного из ранних случаев использования субъективной камеры: одноминутного фильма «Каково это, когда

тебя переехали» (реж. С. М. Хепурт, Великобритания, 1900), полностью снятого от первого лица. Также указывается, что на съемках «Пиковой дамы» (реж. Я. Протазанов, Россия, 1916) субъективная камера как прием была «изобретена заново» и использована в наиболее важный, кульминационный момент действия, позволив зрителю увидеть дом старой графини глазами Германна. Также приводятся уникальные примеры использования субъективной камеры для показа событий не от лица человека, но «от лица животного» – видеоролики «Белка украла камеру GoPro и утащила её на дерево»⁸ и «Чайка украла камеру у туристов»⁹. Безусловно, подобные «документальные фильмы» оказывают влияние на кинематограф, задавая координаты для последующего конструирования подобных аттракционов в игровом кино.

В параграфе 5.2., **«Характеристики главного героя в фильме, пробуждающем в зрителе идентификацию с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом»**, отмечается, что в случае, когда субъективная камера выбирается в качестве сюжетообразующего приема, задачей автора становится постоянное удержание зрителя в состоянии осознания собственного присутствия внутри экранных событий. Для этого используются знаки повседневного восприятия человеком окружающих его предметов, людей, собственного тела, а также времени. Такими знаками могут быть моргание, показ экранных событий с высоты человеческого роста, показ тела героя при его взгляде в зеркало и т.д. Длительность кадров и их ритм приближается к ритму восприятия человеком повседневной жизни.

В параграфе 5.3., **«Анализ фильмов, пробуждающих в зрителе идентификацию с ракурсом кинокамеры как с собственным взглядом»**, приведен подробный анализ фильмов «Скафандр и бабочка» (реж. Д. Шнабель,

⁸ «Белка украла камеру GoPro и утащила её на дерево». [Электронный ресурс] URL: <https://youtu.be/SAXIFL6SWxs> (дата обращения 14.10.2017).

⁹ «Чайка украла камеру у туристов». [Электронный ресурс] URL: <https://youtu.be/XD1JQ8MefKY> (дата обращения 14.10.2017).

Франция, США, 2007), «Вход в пустоту» (реж. Г. Ноэ, Франция, Германия, Италия, Канада, 2009) и «Русский ковчег» (реж. А. Сокуров, Россия, Германия, Япония, Канада, Финляндия, Дания, 2002), подтверждающий эффективность данного способа создания идентификации зрителя с героем фильма.

В фильме «Скафандр и бабочка» (реж. Д. Шнабель, Франция, США, 2007) взгляд со стороны на героя не позволит получить информацию о его характере или образе мыслей, поскольку единственным способом взаимодействия с окружающим миром для Жана-Доминика Боби является моргание. Но ситуация, в которой оказался герой, раскрывается, когда мы смотрим на нее глазами самого Жана-Доминика. Проникнуть в его сознание помогает закадровый голос – внутренний монолог персонажа, являющийся еще одним важнейшим способом связать зрителя и киногероя, поскольку обращается к опыту внутреннего монолога, знакомого каждому человеку.

В фильме «Вход в пустоту» (реж. Г. Ноэ, Франция, Германия, Италия, Канада, 2009) автором найден ряд приемов, связывающих способ показа экранных событий с повседневным видением человеком окружающей его действительности. Среди них подвижность изображения (камера с той же легкостью меняет ракурс, с какой человек поворачивает голову, осматриваясь), способность видеть «собственное тело» (руки персонажа, когда он держит книгу, отражение героя в зеркале), наблюдение галлюцинаций героя (визуальных искажений экранной реальности, доступных только субъективному взгляду). Данные приемы создают подходящие условия для идентификации зрителя с главным героем данной картины.

В фильме «Русский ковчег» (Россия, Германия, Япония, Канада, Финляндия, Дания, 2002) режиссер А. Сокуров воссоздает характер героя, демонстрируя зрителю процесс восприятия им экранного мира при помощи использования субъективной камеры, а также закадрового голоса, оформленного как внутренний монолог героя. Кроме того, сам ход экранного времени становится фактором,

провоцирующим зрительское отождествление с экранным миром: фильм снят одним насыщенным событиями планом, и план этот длится один час двадцать девять минут. Объединяя время своей жизни с экранным временем, которое проживает герой, зритель идентифицирует себя с ним в акте восприятия экранной действительности.

Так, демонстрируя разнообразие субъективных точек зрения, кинематограф дает зрителю понимание принципиальной разницы в способе восприятия жизни разными людьми, о чем свидетельствуют фильмы, рассмотренные нами. А потому вывод о том, что кинематограф как никакое другое искусство способен содействовать развитию терпимости в человеке, выглядит справедливым.

В Заключении подводятся итоги диссертационного исследования. Приводятся выводы к каждой главе. Отмечается, что идентификация зрителя с героем фильма является наиболее властной силой, управляющей вниманием зрителя, поскольку человек на экране способен предложить зрителю жизненную позицию, артикулированную его действиями, характером, философией.

Выбор того или иного способа идентификации зрителя с главным героем фильма в качестве приоритетного неизбежно влечет за собой различный подход к структуре сценария. Таким образом, определившись на этапе замысла с идентификацией, которую герой будет пробуждать в зрителе, автор становится способен определить важнейшие характеристики будущего фильма.

Указывается, что за более чем сто лет существования кинематографа, зрители восприняли с экрана самые разнообразные искушения. Но на приобретенную способность двойного восприятия фильма – одновременно субъективного и аналитического, вовлеченного и отстраненного, – авторы отвечают взвинчиванием эмоций, передаваемых экраном, показом жестокости и насилия. В то же время кино способно освободить зрителя от фрустраций, перенапряжения и тоски, от чувства вины, фобий и чувства незащищенности. В его силах исцелять, поскольку фильм способен передать духовную жизнь человека в зримых образах.

Перспектива дальнейшего изучения способов идентификации зрителя с героем фильма связана с расширением данных возможностей кинематографа.

Публикации в рецензируемых научных изданиях,

включенных в перечень ВАК:

1) Арышева А.С. Тайна идентификации зрителя с героем и зрелищем в кинематографе //Вестник ВГИК. 2017. № 1(31). С. 27-37. (0,5 а.л.)

2) Арышева А.С. Кинематограф в массовой культуре: от тиражирования лубка к работе с архетипом и мифом //Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2017. №2. С. 135-146. (0,55 а.л.)

3) Арышева А.С. Массовые сцены как способ манипуляции зрителем // Вестник ВГИК. 2019. № 1(39). С. 64-72. (0,45 а.л.)