

ОТЗЫВ

официального оппонента на диссертацию Р.М. Перельштейна

«Реальность и игра в киноискусстве XX века»

на соискание ученой степени доктора искусствоведения.

Специальность 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства».

Проблема реальности, достоверности художественного образа и игрового начала в культуре - одна из главных вех мировой культуры и искусства. Отношение художественного мира к миру сверхчувственному, но умопостигаемому, с одной стороны, и действительности, с другой, отчетливо артикулированы уже в трудах Платона (который, однако, отказывал искусству в его онтологических основаниях) и Аристотеля, который, в противоположность своему наставнику, видел в искусстве один из путей постижения окружающего мира человеком. Сквозь парадигму христианства, сформулировавшую основы культуры западного мира, художественная деятельность приобрела основания как неутилитарная форма созерцания, запечатлевшись в форме «морального закона» внутри индивида и «звездного неба» над ним – знаменитой максимы И.Канта.

Исходя из положений классической эстетики и теории искусства, Р.М. Перельштейн приступает к «типологизации произведений киноискусства XX века с опорой на феномены реальности и игры как взаимоисключающие или взаимодополняющие друг друга планы бытия, а также существующие в качестве автономных феноменов с присущими им уникальными художественными стратегиями и парадигмами».

Однако современный этап развития культуры и искусства (кинематографа, в частности) обусловлен сложными процессами изменения не только стратегий художественного творчества, но и общекультурного контекста, который, влияя на потребителя, изменяет и его отношение к производству искусства, а следовательно, и ряд оснований художественной

деятельности. Автор справедливо акцентирует исследовательский фокус на таких явлениях духовно-практической деятельности, как «внутренний» и «внешний» человек, заимствуя термины из христианской традиции; небезынтересно выделение в игровой деятельности, - которая приобретает поистине главенствующее значение в современной культуре, - «позитивных аспектов», которые позволяют, в свою очередь, раскрыть антиномию «подлинного—мнимого» и «реальности—игры».

Выбор в качестве эмпирического материала кинематографа второй половины XX столетия вполне понятен, поскольку в указанный период с особой силой заявляет о себе важная способность выразительных средств кино, как показали современные исследования (например, работы Жюль Делеза), – создавать образ сверхчувственной реальности, иногда именуемой *трансцендентным кино* (недавняя диссертация Л.Б. Ключевой). Иными словами, способностью экранного произведения сформировать у зрителя не только художественный образ, но и новый опыт эстетического созерцания. В качестве наиболее репрезентативных авторов диссертант избирает работы И. Бергмана, А. Тарковского, Р. Брессона и других отечественных и зарубежных режиссеров, рассматривая их творчество в контексте исторического развития в том числе и литературной традиции, уделяя особенное внимание формам поэтического мышления (Шекспир, Ахматова, Лермонтов). Таким образом, избранный объект и предмет исследования, поставленная фундаментальная научная проблема не вызывают сомнения в своей актуальности и научной новизне.

Структура диссертационного исследования представляется логичной и способствует достижению поставленной цели посредством реализации соответствующих задач.

В первой главе «Реальность и игра как сюжетобразующая тема киноискусства XX века» реальность и игра рассматриваются как особые типы бытия, нашедшие отражение в киноискусстве XX века. В ходе анализа ряда репрезентативных экранных произведений диссертант выявляет

существенный пласт кинокультуры, который широко рассматривался за рубежом в 1960-х гг. и в отечественных исследованиях 1970 - 90 гг. – семиотика. Особенность визуального образа в таких сегментах как реклама, мода, экранная культура, писал Барт в «Мифологиях», состоит в особом механизме реализации сообщения, названного «мифом», «похищением языка» и т.д. То есть художественный образ, в том числе и в кино, может допускать полифонию значений, скрывать подлинный смысл. Диссертант подходит к данной проблематике со стороны метафизического дискурса, связывая, вполне закономерно, подобные «вторичные моделирующие системы» (Барт), «кинематографические коды» (Эко), «знаки-символы» (Пирс) с философской традицией идеализма, и в первую очередь с традицией святоотеческого богословия и вообще христианской догматики. В частности, фундаментальные богословские проблемы отношения образа и первообраза, образа и подобия основаны именно на тайне истинного, ибо, например, икона лишь подсказывает о безусловном существовании истинного Первообраза (догмат об иконопочитании), который раскрывается только в вере и молитве.

«Истина ускользает, но не потому, что относительна, а потому, что она символ метафизической реальности. Путь к истине, к Непостижимому - это путь от вещи, как эмпирического бытия, к символу вещи, как бытию одухотворенному», - справедливо отмечает диссертант (с.274). В кинематографе, опирающемся на трансцендентный пласт, обыденные знаки-явления выступают в качестве особых символов, скрывающих метафизический уровень постижения зрителем пространства экранного произведения (тайна чаши в «Расемоне», парк в «Блоу-ап», квартира в «Жильце» и пр.).

Во второй главе «Особенности воплощения конфликта внутреннего и внешнего человека на материале мирового кинопроцесса XX века» исследователь устанавливает связь между дихотомией внутренний – внешний человек и антитезой реальность – игра.

Автор последовательно движется, рассматривая проблему сновидения и галлюцинаторных состояний к экранной утопии, с которой справедливо усматривает связь в христианской традиции как дихотомии внутреннего и внешнего человека (Новый завет), града земного и града божьего (Бл. Августин). Верен и вывод исследователя о крахе человеческой вселенной, ориентированной исключительно на земное и внешнее: «...попытка построить рай на Земле оборачивается полным крахом, однако за одним миражом Земного Града вырастает другой, продолжая манить внешнего человека, для которого бремя тайной внутренней свободы непосильно...» (с.275).

Преодоление внешнего и земного осуществляется благодаря выявлению режиссером особых глубинных пластов в ткани экранного произведения, которое включает и актерскую игру.

В третьей главе «Позитивные аспекты феномена игры: игра как актерское искусство» реальность и игра рассмотрены как взаимодополняющие типы бытия, а позитивный аспект актерской игры исследователь видит в шедеврах экранного искусства, в которых лицо выдающегося актера «отражает не поверхность вещей и людей, а их глубину, их «истинное лицо» (с.210).

В четвертой главе «Визуальные метафоры в авторском кинематографе: способы выражения незримого» исследователь обращается к феномену авторского кинематографа в его духовном измерении. В лучших образцах подобного кино (Муратова, Тарковский, Брессон и др.) автор усматривает особые дискурсивные формы, «синтезирующих образы видимого и невидимого мира, в основе которых лежит отрицание жесткой причинной обусловленности, восходящей к рационально-ориентированной познавательной модели» (с.267), которые сориентированы на метафизический уровень освоения действительности, то есть обращены к предельным проблемам бытия человека, его духу.

Несомненными достоинствами работы являются глубокий анализ автором шедевров мирового киноискусства, хорошее знание киноведческой литературы и работ по смежным вопросам (теория литературы, философия). Небезынтересен удачный опыт междисциплинарного синтеза в построении исследовательской логико-интуитивной модели, имеющей наглядную структуру и позволившей охватить важнейшие тенденции кинопроцесса, относящиеся к поставленной проблеме.

К замеченным недостаткам исследования следует отнести некоторую увлеченность автора метафизическим дискурсом, что нередко отражается на точности формулировок. Так автор, рассуждая о религиозном опыте, отмечает: «Философ Симона Вейль писала в «Марсельских тетрадах»: «...пустота в ощущениях уносит нас за пределы ощущений» [Вейль, 2008, с.266]. Подобный способ трансцендирования вполне органичен как для дзен-буддийской, даосской, так и для христианской духовной традиции» (с.213). В данном случае автор расширительно трактует универсалии религиозного опыта, объединяя его с метафизикой и христианской традицией. Тогда как тенденцией последних десятилетий в истории религии и философии является положение о непереводаемости ряда феноменов религиозного опыта (духовных универсалий – пустота, свет, бесконечное и пр.) восточной духовной традиции в ценностную систему христианства и западной философской традиции.

Несколько обобщенно автор подходит порой и к анализу творчества некоторых режиссеров, ограничиваясь тезисом, верным в общем, но требующим ряда уточнений в частном. Так, сравнивая творчество Феллини и Бергмана, диссертант называет фильм «Восемь с половиной» пиром, раскрывающем перед зрителем жизнеутверждающее начало, с этим трудно не согласиться, однако ниже конкретной киноленте итальянца противопоставляется обобщенная характеристика творчества Бергмана: «Бесстыдно личное» Ф.Феллини оставляет у нас на виду как счет, который ему только что поднес официант и по которому мы могли бы рассчитаться

вместе с Феллини, как делившие с мэтром трапезу, но Феллини не настаивает. Он может и «угостить». И.Бергман же нас «не угостит». Свое бесстыдно личное он выстрадал, выстрадать должны и мы. От Бергмана мы узнаем о самих себе не меньше, чем от Феллини, даже больше, много больше. Но если гениальный швед заставляет нас краснеть и грызть кулаки, то великий итальянец – смеяться и вздыхать» (с.175). Тезис верен в целом, однако представляется более точным говорить о конкретных кинолентах и периоде, поскольку творчество Бергмана также весьма разнообразно, и помимо работ позднего периода («Фанни и Александр», «Шепоты и крики», «Сцены из супружеской жизни»), содержит целый ряд лент, в которых «бесстыдно личное» уступает, перефразируя автора, «лично философскому» (Лето с Моникой, Седьмая печать и др.).

Данные замечания, однако, носят факультативный характер и не влияют на положительное в целом впечатление от диссертации.

Работа является глубоким, самостоятельным, оригинальным исследованием. Основные положения диссертационного исследования в достаточной мере отражены в представленных исследователем публикациях в изданиях, представленных в списке ВАК, и монографии. Содержание диссертации верно отражено в автореферате.

Диссертация Р.М. Перельштейна «Реальность и игра в киноискусстве XX века» полностью соответствует требованиям п. 9 «Положения о присуждении учёных степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842.

Данная работа соответствует всем предъявляемым ВАК требованиям к подобного рода исследованиям, а ее автор, Р.М. Перельштейн, заслуживает присвоения искомой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства».

Доктор филологических наук, профессор,
заведующий кафедрой кино и современного искусства

факультета Истории искусства
Российского государственного
гуманитарного университета (РГГУ)

В.А. Колотаев

Колотаев

10 марта 2015

Подпись *В.А. Колотаев*
УДОСТОВЕРЯЮ
Начальник управления кадров
И.Н. Назарова

