

Плоская онтология кинематографа

Николаев Максим Олегович

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра истории и теории мировой культуры, Москва, Россия

E-mail: newlastday@mail.ru

Обращаясь к исследованиям кинематографа (Эльзесер, Бордуэлл, Кортэ и др.)^{1,2,3}, можно обнаружить, что существует два основных направления — кинотеория и кинокритика. Кинотеория чаще всего подразумевает выявление структур, моделей, образов, архетипов в самих фильмах, как носителях специфического смысла. Кинокритика подразумевает рецензирование и анализ фильмов, истолкование конкретных смыслов. Эти два направления дополняют друг друга, но каждый по-своему упускает возможность говорить о кинематографе комплексно, оставляя в стороне подчас наиболее важные объекты. Проблема заключается в том, что рассмотрение такого комплексного объекта, как кинематограф, недостаточно для полноценного изучения только с помощью одного из направлений. Исследования кинематографа нуждаются в более комплексном, системном подходе. Большинство важных причин и следствий, которые связаны с историей фильма, его просмотром или влиянием на современность, можно отразить, если обратиться к системному киноанализу, который предложил Кортэ. Учитывая, что плоские онтологии, как философское направление стремятся к тому, чтобы дать голос множеству объектов, мы хотим произвести так сказать «демократизацию объектов» в кинематографе. Используя ресурсы и особенности плоских онтологий, мы постарались предложить онтологию, которая удовлетворяла бы требованиям как кинематографического анализа, так и объектно-ориентированной онтологии.

Выявив ресурсы и особенности объектно-ориентированной онтологии Хармана⁴, теории ассамбляжей Деланда⁵, онтикологии Брайанта⁶, плоской онтологии видеоигр Богоста⁷, а также показав на примере различия между кинотеорией и кинокритикой, нами была предложена модель, основанная на системном киноанализе Кортэ, которая состоит из пяти объектов — объект-создания, объект-технология, объект-фильма, объект-восприятия, объект-соответствия, которые объединяются в кино-ассамбляж.

- Объект-создания — это параметр, описывающий появление фильма в его фактологическом измерении, то есть характеристики фильма. Объектом-создания является то, что предшествует появлению фильма.
- Объект-технология — это параметр, описывающий технологию, приведшую к появлению фильма. Здесь под технологией понимается не только выбор определенного жанра фильма, но также набор технологических решений вплоть до выбора камеры.
- Объект-фильма — это параметр, описывающий сам фильм в его содержательном/формальном измерении. Объект-фильма — это данные самого фильма. Здесь анализ должен выявлять то, что находится непосредственно в фильме как произведённым.
- Объект-восприятия — это параметр, описывающий воздействие фильма. Объект-восприятия — это зрители, кассовые сборы, длина проката, социальные события, связанные с появлением фильма.
- Объект-соответствия — это параметр, описывающий соответствие создания восприятию. Соответствие между созданием, технологией, фильмом и восприятием, как причинная часть, описывающая фильм в его исторической перспективе.

Источники и литература

- 1) Эльзессер Т. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. М.: Сеанс, 2017.
- 2) Bordwell D; K. Thompson. Film Art: An Introduction. NY: McGraw-Hill Education, 2017.
- 3) Кортс Г. Введение в системный киноанализ. Введение в системный киноанализ с примерами исследований на материале фильмов. предисл. А. Павлова; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2018.
- 4) Харман Г. Четвероякий объект. Метафизика вещей после Хайдеггера. Пермь: Гиле Пресс, 2015.
- 5) Деланда М. Новая философия общества. Теория ассамбляжей и социальная сложность. Пермь: Гиле Пресс, 2018.
- 6) Брайант Л.Р. Демократия объектов. Пермь: Гиле Пресс, 2019.
- 7) Богост И. Бардак в видеоиграх // Логос. №1. 2015. С. 81.

Иллюстрации



Рис. 1. Схематичное представление