

**АРТ-МЕНЕДЖМЕНТ ЖӘНЕ ӨНЕР
ART MANAGEMENT AND ART
АРТ-МЕНЕДЖМЕНТ И ИСКУССТВО**

МРНТИ 18.67.01

УДК 791.43

DOI:10.56032/2523-4684.2024.2.10.29

E-mail: chesnova-oa@spbgikit.ru

¹Чеснова О.А., ²Аспандиярқызы Г.

*¹Санкт-Петербургский государственный институт
кино и телевидения
(Санкт-Петербург, Россия)*

*²Казахская национальная академия хореографии
(Астана, Казахстан)*

**ОТРАЖЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ В АСПЕКТЕ
ОНТОЛОГИЧЕСКИХ КОНЦЕПЦИЙ В МИРОВОМ
КИНО**

Аннотация

В данной статье рассматриваются онтологические аспекты кинематографа, начиная с классических теорий Андре Базена и до современных исследований, посвященных влиянию цифровых технологий на восприятие реальности в кино. Основное внимание уделяется способности кино фиксировать и передавать реальность. В статье исследуется как современные медиа изменяют традиционные представления о реальности и создают новые формы онтологического опыта, предлагая глубокий анализ взаимодействия реальности и воображения в современном кино.

Ключевые слова: кинематограф, онтология кино, теория кино, изображение, игровое кино.

¹Chesnova O.A., ²Aspandiyarkyzy G.

*¹Sankt-Petersburg State Institute
of cinema and television
(St. Petersburg, Russia)*

²Kazakh National Academy of Choreography
(Astana, Kazakhstan)

REFLECTION OF REALITY IN THE ASPECT OF ONTOLOGICAL CONCEPTS IN WORLD CINEMA

Annotation

This article examines the ontological aspects of cinema, beginning with the classical theories of André Bazin and extending to contemporary studies on the impact of digital technologies on the perception of reality in film. The primary focus is on the ability of cinema to capture and convey reality, which endows it with unique ontological significance. The article demonstrates how modern media alter traditional notions of reality and create new forms of ontological experience, offering a profound analysis of the interaction between reality and imagination in contemporary cinema.

Key words: cinema, cinema ontology, film theory, image, feature film.

¹Чеснова О.А., ²Аспандиярқызы Г.

¹Санкт-Петербург мемлекеттік кино
және теледидар институты
(Санкт-Петербург, Ресей)

²Қазақ Ұлттық хореография академиясы
(Астана, Қазақстан)

ӘЛЕМДІК КИНОДА ОНТОЛОГИЯЛЫҚ КОНЦЕПЦИЯЛАР НЕГІЗІНДЕ ШЫНАЙЫ ТҮСІРУ

Аннотация

Бұл мақалада Андре Базеннің классикалық теорияларынан бастап, цифрлық технологиялардың кино әлеміндегі шықты қабылдау әсері туралы заманауи зерттеулерге дейін кинематографияның онтологиялық аспектілері қарастырылды. Кинематографиядағы шындықты түсіру және жеткізу қабілетіне баса назар аударылады. Мақалада заманауи медиа шындық дәстүрлі идеяларды қалай өзгертіп, онтологиялық тәжірибенің жаңа формаларын жасап жатқанын көрсетеді, қазіргі кинодағы шындық пен қиялдың өзара әрекеттесуі талданды.

Түйінді сөздер: кинематограф, кино онтологиясы, кино теориясы, сурет, көркем фильм.

Введение. Онтология – это раздел философии, занимающийся изучением сущности бытия, существования и реальности. В контексте кино она приобретает особую значимость, так как киноискусство не только отображает реальность, но и создает новые миры и формы бытия. Изучение онтологии в кино позволяет глубже понять, как фильмы взаимодействуют с реальностью и как они формируют наше восприятие мира.

Цель данной статьи – исследовать различные аспекты онтологии в зарубежном кино, проанализировать, как фильмы создают и трансформируют понятия бытия и существования, а также рассмотреть, как режиссеры используют онтологические концепции в своих работах. В статье будут рассмотрены теоретические основы онтологии, историческое развитие онтологических идей в кино, а также конкретные примеры из кинофильмов.

Онтологические концепции в кино развивались вместе с самим киноискусством. В начале XX века фильмы были, в основном, документальными, что подчеркивало их связь с реальностью. Однако с развитием технологий и творческим поиском режиссеров, кино стало использоваться для создания вымышленных миров и исследования философских вопросов. Одним из ключевых теоретиков, изучавших онтологию кино, был Андре Базен. Французский кинокритик и теоретик считается одной из центральных фигур в области теории кино. Он утверждал, что сущность кино заключается в его способности фиксировать реальность «Этот автоматизм возникновения фотографического изображения привел к полному перевороту в психологии зримого образа...» (Базен 1972, 44). А.Базен считал, что кино обладает уникальной способностью запечатлеть время и пространство, что придает ему особую онтологическую значимость. Он подчеркивал важность длинных планов и глубины резкости, утверждая, что они позволяют более точно передать всю задуманную реальность через экран. А.Базен утверждал, что кино отличается от других видов искусства тем, что оно может механически

воспроизводить реальность. Это связано с его способностью запечатлеть определенные киномоменты и сохранять их для последующего просмотра, для возможности «фиксации» реальности. Фотографическое изображение в кино обладает объективностью, так как оно создается путем механического установления света на пленке. Это позволяет кино изображать мир таким, каким он является, без вмешательства субъективного взгляда художника. По словам кинокритика А.Базена кино способно фиксировать не только пространственные аспекты реальности, но и временные. Оно может захватывать и передавать течение времени, создавая иллюзию непрерывности и сохранять моменты, которые исчезают в реальной жизни.

Материалы и методы исследования. В качестве актуального материала изучения поставленной проблемы автор статьи выбирает известные мировые кинематографические картины «Дневник сельского священника» (реж. Р.Брессон, 1951 г.), «На последнем дыхании» (реж. Жан-Люк Годар, 1960 г.), «Бегущий по лезвию» (реж. Ридли Скотт, 1982 г.), «Матрица» (реж. Сестры Вачовские, 1999 г.), «Аватар» (реж. Джеймс Кэмерон, 2009 г.), «Древо жизни» (реж. Терренс Малик, 2011 г.).

В данной статье применяются методы выборочного, проблемно-аналитического, сравнительно-сопоставительного анализа, а также критический анализ фильмов.

Обзор литературы по теме. Для данной статьи в контексте исследования типологического образа героя в мировом игровом кинематографе имеют особое значение работы следующих зарубежных, российских киноведов и культурологов: Б. Балаш (1968), З. Кракауэр (1977), Е. Теплица (1968), А. Базена (1972), Ю. Лотмана (1973), С. Эйзенштейна (1964), Е. Громова (1976), Schumann C., Strand T. (2024). Современные исследователи также внесли значительный вклад в изучение онтологии кино, написав множество статей, которые исследуют философские, теоретические и практические аспекты кино искусства. Феррейра Хулиан «Sobre cuatro

ontologías inmanentes en Gilles Deleuze, en el cruce de La imagen-movimiento y Diferencia y repetición» (Ferreyra 2023, 310), Esqueda Verano Lourdes «There is no such thing as one realism: systematising André Bazin's film theory» (2022, 405), Корта де Людовик «André Bazin: A negative ontology of cinema?» (2017, 315), Родриго Пьер «Ontology of movement: Painting and cinema according to merleau-ponty» (2016, 412), Ямамото Наоки «As Seen from the Camera Obscura: Haniya Yutaka's Ontological Film Theory» (2023, 5). Их работы охватывают широкий спектр тем, таких как сущность кино как медиума, его влияние на восприятие реальности, способы создания и интерпретации кинообразов, а также роль кино в современном обществе. Анализируют, как кино воспроизводит и трансформирует реальность, какие онтологические принципы лежат в основе кинематографического искусства, и каким образом кино влияет на наше понимание мира. Исследователей в этой области не только демонстрируют их глубокие знания и креативный подход к изучению кино, но и привлекают внимание к новым методологическим и теоретическим подходам. Эти статьи способствуют развитию онтологической теории кино и открывают новые перспективы для дальнейших исследований в этой захватывающей и многогранной области науки и искусства.

Результаты исследования. Современное киноискусство представляет собой сложный и многогранный феномен, который сочетает в себе элементы различных культур, техник и художественных направлений. Эволюция кинематографа от немых фильмов до современных цифровых технологий отражает не только технический прогресс, но и изменения в общественном сознании и культурных нормах. Исследование кино как объекта научного анализа позволяет глубже понять его влияние на зрителей, его роль в формировании коллективной памяти и его способность отражать и предсказывать социальные тенденции. «Движущиеся изображения в кинотеатре – это не изображения ложной реальности. Кино – не

пещера иллюзий. Напротив, кино – это метафора современной мысли и философский эксперимент» (Schumann и Strand 2021, 454).

Онтология кино – это философская дисциплина, изучающая сущность и природу кинематографа. Сергей Эйзенштейн, выдающийся советский режиссёр и теоретик кино, внёс значительный вклад в понимание онтологии кино, особенно благодаря своей теории монтажа. С.Эйзенштейн разработал уникальный подход к монтажу, рассматривая его не просто как технический приём соединения кадров, но как важнейший инструмент для создания смысла и эмоционального воздействия на зрителя. Он считал, что монтаж способен изменять восприятие реальности и создавать новые значения, формируя тем самым глубокое и многослойное кинематографическое произведение. Один из наиболее ярких примеров использования теории монтажа Эйзенштейна можно увидеть в его знаменитом фильме «Броненосец Потемкин» (1925).



Рис.1. Кадр из фильма «Броненосец Потемкин» реж. Сергей Эйзенштейн (1925).

В этом фильме монтажная техника достигает своего апогея в сцене на лестнице в Одессе, которая стала символом драматизма и эмоционального накала. С.Эйзенштейн использует монтаж для создания ощущения хаоса и ужаса, усиливая эффект каждого отдельного кадра и их сочетания. Это ощущение создается с помощью быстро сменяющиеся кадров, тогда как медленные кадры дают зрителю время почувствовать ужас и неизбежность происходящего. Сцена, также известная как «Одесская лестница», демонстрирует, как монтаж может не просто передавать событие, но и акцентировать его эмоциональные и психологические аспекты. С.Эйзенштейн использует кадры разной длины для создания ритма, который усиливает эмоциональное восприятие сцены. Например, короткие и резкие кадры подчеркивают внезапные и жестокие действия солдат. Разные точки зрения и крупные планы (например, лица плачущих матерей и детей) акцентируют внимание на эмоциональных реакциях людей, усиливая драматизм сцены. А смена перспективы, частое изменение точки зрения позволяет зрителю увидеть происходящее с разных сторон, что усиливает эффект погружения и эмоциональной вовлеченности. Чередование быстрых и медленных кадров, различных ракурсов и крупных планов создаёт ощущение паники и неотвратимой трагедии.

Режиссер в своем фильме использует символические образы. В сцене используются символы, такие как коляска, катящаяся по ступеням, которая олицетворяет невинность и уязвимость. С.Эйзенштейн связывает изображения, чтобы создать ассоциации, которые усиливают психологический и эмоциональный эффект. Например, чередование кадров с лицами напуганных людей и шагающих солдат создает ассоциацию между угнетателями и жертвами. А световые и теневые контрасты использованы, чтобы добавить глубину и драматизм изображениям, усиливая визуальное восприятие ужаса. Хотя фильм немой, С.Эйзенштейн добивается эффекта синхронизации ритма действия с

предполагаемыми звуками (например, шаги солдат, выстрелы), что усиливает эмоциональное воздействие. Каждое из этих средств помогает не только передать внешние события, но и раскрыть внутреннее состояние персонажей и общее настроение сцены. Режиссер создаёт не просто хронику событий, а эмоционально насыщенное повествование, которое погружает зрителя в атмосферу ужаса и трагедии, делая его соучастником происходящего.

Андре Базен подчеркивал значимость длинных планов и глубины резкости в создании более правдоподобного и естественного отражения реальности на экране. В своих работах он утверждал, что эти кинематографические техники позволяют зрителю воспринимать происходящее в кадре более целостно и без искажения, предоставляя возможность внимательнее рассмотреть детали и взаимодействия внутри сцены. Длинные планы, по мнению А.Базена, играют ключевую роль в создании ощущения непрерывности времени и пространства. Вместо частых монтажных склеек и резких переходов, которые могут нарушить зрительское восприятие, длинные планы позволяют действию разворачиваться перед глазами зрителя в реальном времени. Это создает более глубокую вовлеченность в происходящее и дает возможность почувствовать присутствие внутри сцены. Фильм Робера Брессона «Дневник сельского священника» (1951) является ярким примером использования длинных планов и глубины резкости в кино. Р.Брессон, вдохновленный идеями А.Базена, мастерски применяет эти техники для создания уникальной кинематографической атмосферы.



Рис.2. Кадр из фильма «Дневник сельского священника» реж. Робер Брессон (1951 г.)

В фильме рассказывается история молодого священника, который сталкивается с трудностями и духовными испытаниями в маленьком французском городке. Р.Брессон использует плавный монтаж и отсутствие резких смен кадров, планы и статичные кадры, чтобы передать ощущение монотонности и замкнутости жизни главного героя, молодого священника. Например, сцена, где герой идет по деревне или совершает ежедневные ритуалы, длится дольше, чем в традиционном кинематографе, что позволяет зрителю глубже погрузиться через экран в этот мир. Фиксация камеры на одном месте и отсутствие динамичных смен ракурсов создают ощущение замкнутого пространства, в котором развивается действие фильма. Глубина резкости в «Дневнике сельского священника» также играет важную роль. Она позволяет зрителю увидеть одновременно передний и задний планы сцены, создавая ощущение многослойности и глубины. Это усиливает восприятие духовной и эмоциональной борьбы священника.

Одиночество и внутренняя борьба главного героя подчеркиваются через его взаимодействие с окружением и собственными мыслями. Режиссер использует дневник как основной способ передачи внутреннего мира священника, что позволяет зрителю услышать его мысли и сомнения. Монотонность повседневной жизни священника и его неспособность найти общий язык с прихожанами подчеркивают его внутреннюю изоляцию и духовные испытания. Р.Брессон использует простую, но выразительную композицию, часто заполняя кадр символическими элементами, которые подчеркивают состояние главного героя. Например, сцена, где священник молится перед алтарем, наполнена чувством одиночества и глубокой духовной борьбы.

Одним из методов режиссера является мастерское использование звука и тишины одновременно. В фильме важную роль играет и звук, и его отсутствие. Тишина и звуки природы создают атмосферу уединения и внутреннего напряжения, усиливая драматизм происходящего. Например, сцена, где священник идет через лес, сопровождаемая только звуками природы, усиливает чувство его изоляции и размышлений. Режиссер намеренно избегает использование музыкального сопровождения, что позволяет зрителю полностью сосредоточиться на звуках окружающей среды и внутреннем монологе священника. Это особенно заметно в сценах, где герой пишет в своем дневнике или размышляет о своей жизни.

Концепция актерской игры у Р.Брессона тесно связана с его онтологическим подходом к кино: он стремился к максимальной естественности и простоте, что позволяло зрителю воспринимать персонажей как реальных людей, а не как актеров, исполняющих роли. Например, сцена, где священник разговаривает с прихожанами, демонстрирует его искренность и внутреннюю напряженность без лишних эмоций.

Использование этих средств выражения помогает режиссеру создать глубоко личную и эмоциональную историю. Он акцентирует внимание

на духовной стороне жизни героя, его поисках веры и смысла в условиях повседневной рутины и человеческого непонимания. Фильм «Дневник сельского священника» – это не только история о духовных испытаниях, но и глубокое размышление о человеческой природе, вере и предназначении, переданное через мастерское использование кинематографических средств.

Режиссер Жан-Люк Годар, один из самых влиятельных режиссеров французской «новой волны», он был не просто одним из ведущих режиссеров XX века, – без него трудно представить кино в том виде, в каком мы его знаем сегодня. В своих фильмах 1960-х годов продемонстрировал радикальные подходы к разрушению традиционных кинематографических приемов. Его новаторские методы повествования и монтажа оказывали значительное влияние на развитие кино как искусства и как средства выражения. Одним из самых известных фильмов Жан-Люк Годара этого периода является «На последнем дыхании» (1960).



Рис.3. Кадр из фильма «На последнем дыхании»
(1960) реж. Жан-Люк Годар

В этом фильме режиссер использует нелинейный монтаж и фрагментированное повествование, что позволяет зрителям задуматься о природе самого кинематографического языка. Эти методы служат не просто стиливым упражнением, а являются частью его онтологического исследования кино. Жан-Люк Годар ставит под сомнение традиционные способы восприятия и интерпретации фильма, предлагая вместо этого рассматривать кино как самостоятельную реальность, обладающую собственной логикой и временной структурой. Онтология кино, как философская дисциплина, исследует природу кинематографического изображения, его сущность и способ существования. В контексте фильмов Жан-Люк Годара онтология кино включает в себя исследование того, как кино может выражать истину и реальность через свои уникальные средства. Он использует фрагментарность и разрыв традиционного нарратива, чтобы показать, что кино может быть не просто средством рассказа истории, но и средством исследования самой реальности.

В фильме «На последнем дыхании» Жан-Люк Годар применяет методы, которые позже стали его фирменными приемами: резкие монтажные склейки (Jump cuts). Например, в сцене, где Мишель едет на угнанной машине, jump cuts создают впечатление ускоренного времени и хаотичности. Прямое обращение к зрителю и игра с временными структурами. В некоторых сценах герои обращаются напрямую к зрителю, что разрушает традиционную четвертую стену и делает зрителя участником происходящего. Например, в сцене, где Патрисия смотрит в камеру и разговаривает с Мишелем, создается ощущение, что она общается не только с ним, но и с аудиторией. Эти приемы заставляют зрителей осознавать искусственность кинематографического рассказа и, таким образом, активнее участвовать в процессе восприятия и

интерпретации фильма. Он разрушает иллюзию цельности и последовательности, присущую традиционному кино, чтобы исследовать более глубокие вопросы о природе времени, памяти и восприятия. «Жан-Люк Годар создает антропоцентричную реальность, достоверную и одновременно совершенно новую не только для зрителя, но и для самого режиссера» (Симонова 2017, 250). Таким образом, Жан-Люк Годар и его фильмы 1960-х годов представляют собой не только образцы новаторского киноискусства, но и глубокое онтологическое исследование природы кино. Используемые Жан-Люк Годаром кинематографические приемы, стилевые новшества, такие как jump cuts, ручная камера и разрушение четвертой стены, не только придают фильму свежесть и новизну, но и углубляют его смысловое содержание, позволяя зрителю глубже понять внутренний мир персонажей и их борьбу с окружающей действительностью. Фильм «На последнем дыхании» стал манифестом новой волны и оказал огромное влияние на кинематограф, демонстрируя, как инновационные стилистические приемы могут быть использованы для раскрытия глубоких тем и создания уникальной киноязыковой эстетики.

Использование ручной камеры придает фильму документальную стилистику и ощущение непосредственности. Это видно в многочисленных сценах, где камера следует за героями по улицам Парижа. Жан-Люк Годар снимает большинство сцен на улицах Парижа, что добавляет фильму реалистичности и подчеркивает его связь с реальной жизнью. Таким образом, режиссер открыл новые горизонты для понимания того, чем является кино и чем оно может стать, предлагая зрителям не только смотреть, но и размышлять о самом процессе кинематографического восприятия.

Андре Базен фокусировался на идее «онтологической реалистичности», утверждая, что кино имеет глубокую связь с реальностью благодаря своей способности запечатлевать конкретные

моменты времени и пространства. Есть и были теоретики, которые продолжили его путь. Современные исследователи, такие как Лора Малви и Вивиан Собчак, развивают эти идеи в контексте цифровых технологий и новых медиа. Лора Малви, британская теоретик кино, известна своими работами по феминистской теории и анализу киноязыка. Она ввела концепцию «мужского взгляда» в кино в своем знаменитом эссе «Визуальное удовольствие и нарративное кино» (1975). Л.Малви анализирует, как традиционное кино использует визуальные стратегии для поддержки патриархальных взглядов. В своих более поздних работах Л.Малви исследует влияние цифровых технологий на кино. Она утверждает, что цифровые технологии меняют способы восприятия зрителями фильмов и саму природу кинематографического опыта. Цифровое кино, по её мнению, разрушает традиционные границы между реальностью и её репрезентацией. Цифровые технологии предоставляют новые способы манипуляции изображением, которые радикально изменяют наши представления о визуальной достоверности и реализме [15]. Вивиан Собчак, американская теоретик кино, известна своими исследованиями феноменологии кино, также внесла значительный вклад в понимание влияния цифровых технологий на онтологию кино. В.Собчак рассматривает кино как телесный опыт, утверждая, что фильмы влияют на зрителя не только визуально, но и через телесные ощущения. Собчак анализирует, как цифровые технологии трансформируют восприятие зрителем кинематографического пространства и времени. Она утверждает, что цифровое кино создает новые формы взаимодействия с экраном, которые меняют наше понимание реальности. Цифровые изображения не только расширяют возможности визуального представления, но и изменяют наше отношение к кинематографическому времени и пространству, делая их более пластичными и гибкими (Sobchack 2004, 123).

Обе исследовательницы продолжают развивать базеновские идеи, адаптируя их к современному контексту. Они подчеркивают, что цифровые технологии не просто добавляют новые инструменты для создания фильмов, но и трансформируют фундаментальные аспекты кинематографического опыта. Малви и Собчак согласны с тем, что цифровая эпоха требует пересмотра традиционных теоретических подходов к кино, так как меняются способы репрезентации и восприятия реальности. Таким образом, работы Лоры Малви и Вивиан Собчак предоставляют важные перспективы для понимания того, как цифровые технологии влияют на онтологию кино, расширяя и углубляя идеи, заложенные Андре Базеном.

Обсуждение результатов. Современное кино продолжает исследовать онтологические вопросы, адаптируясь к новым технологиям и культурным изменениям. О влиянии цифровых технологий и виртуальной реальности на современное визуальное искусство сейчас пишется достаточно активно. Наблюдение о том, что «цифровые технологии ... расширяют границы самого понятия искусства» (Нурбосынова 2024, 15) открывает новые горизонты для исследования онтологии кино. Цифровые технологии радикально изменили онтологию кино, переопределив его материальную основу и способы производства. Современные цифровые технологии и новые медиа существенно изменили онтологию кино, вводя новые способы создания и восприятия реальности.

1. Цифровая фиксация реальности: Переход от пленки к цифровым носителям разрушил традиционные представления о материальности кинематографа. Цифровые камеры и технологии съемки позволяют фиксировать реальность с беспрецедентной точностью и детализацией. Это изменяет восприятие объективности и достоверности изображения.

2. Виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR) и смешанная реальность (MR): Эти технологии предоставляют новые способы

взаимодействия с изображением, расширяя границы традиционного кино. VR, MR и AR создают полностью погружаемые миры, изменяя наше восприятие пространства и времени.

3. Компьютерная графика (CGI): CGI позволяет создавать полностью искусственные миры и персонажей, что ставит под вопрос традиционные представления о реальности в кино. Это ведет к новым онтологическим вопросам о границах между реальным и воображаемым.

4. Интерактивное кино: Появление интерактивных фильмов, где зритель может влиять на развитие сюжета, изменяет традиционное понимание нарратива и времени в кино, создавая новые формы онтологического опыта.

Киноведческий анализ фильмов «Бегущий по лезвию» (реж. Ридли Скотт, 1982 г.), «Матрица» (реж. Сестры Вачовские, 1999 г.), «Аватар» (реж. Джеймс Кэмерон, 2009 г.), «Древо жизни» (реж. Терренс Малик, 2011 г.) через призму онтологии кино позволит четче определить философские и эстетические аспекты, определяющие природу кино как искусства. Онтология кино исследует вопросы, касающиеся природы кинематографического образа, восприятия реальности через кино, а также взаимоотношения между зрителем и экраном. На примерах этих фильмов мы показываем, как различные режиссеры используют визуальные и нарративные средства, кинематографические методы для раскрытия глубоких тем и идей.

В центре сюжета фильма «Бегущий по лезвию» лежит вопрос, что значит быть человеком. Репликанты (вымышленный гуманоид), созданные корпорацией «Тайрелл», внешне неотличимы от людей, но по сути являются искусственными существами. Фильм поднимает важные онтологические вопросы: что определяет человечность – биология, сознание или наличие эмоциональных и моральных качеств? Главный герой Рик Декард, который охотится на репликантов, сам начинает сомневаться в разнице между человеком и искусственным существами. Фильм играет с

восприятием реальности. Городская среда Лос-Анджелеса будущего представлена как мрачная, многослойная и запутанная. Визуальный стиль и атмосфера фильма создают чувство дезориентации и неопределенности, подчеркивая тему того, насколько субъективным и изменчивым может быть восприятие реальности.



Рис.4. Кадр из фильма «Бегущий по лезвию» (1982 г.) реж. Ридли Скот

Память играет ключевую роль в «Бегущем по лезвию». Репликанты, обладая ложными воспоминаниями, начинают ощущать себя более человеческими. Этот аспект подчеркивает онтологический вопрос: насколько наша идентичность зависит от наших воспоминаний и опыта? В фильме память служит связующим звеном между настоящим и прошлым, формируя личность и мировоззрение персонажей. «Бегущий по лезвию» является ярким примером того, как кино может исследовать сложные онтологические концепции через визуальные и сюжетные приемы. Фильм поднимает вопросы, касающиеся сущности человечества, природы реальности и влияния технологий на наше восприятие мира. Через глубокий философский контекст и эстетическую выразительность, «Бегущий по лезвию» продолжает вдохновлять киноведелов и философов, предлагая неисчерпаемое поле для анализа и размышлений.

Средства выражения:

Визуальный стиль и атмосфера: темная, дождливая, неоновая эстетика города Лос-

Анджелеса будущего создает ощущение угрюмости и отчуждения. Это подчеркивает темы деградации общества и отчуждения человека от природы и друг от друга. Использование длинных кадров и детализированных панорамных планов позволяет зрителю погружаться в мир будущего, задавая вопросы о его устройстве и правде. Например, сцены с Роем Батти, его монолог о воспоминаниях перед смертью, задают вопросы о сущности человеческого опыта и памяти.

Музыка: Саундтрек Вангелиса, наполненный электронными звуками, создает гипнотическую атмосферу, усиливающую ощущение мистики и неопределенности. Основная музыкальная тема фильма, звучащая в начале и конце, обладает мечтательным и одновременно меланхолическим настроением, задавая тон всему фильму. В финальной сцене, когда Рой Батти произносит свой знаменитый монолог «Слёзы в дожде», музыка добавляет глубины и трагизма этому моменту, усиливая эмоциональное воздействие на зрителя. Музыка не только дополняет визуальный ряд, но и становится неотъемлемой частью нарратива, усиливая основные темы и эмоциональные моменты фильма.

Фильм «Матрица» исследует концепцию реальности и иллюзии. Он представляет мир, где люди живут в виртуальной реальности, а истинная природа мира скрыта от них.



Рис.5. Кадр из фильма «Матрица» (1999 г.) реж. Сестры Вачовски

Сестры Вачовски использовали инновационные техники съемки, включая «буллет-тайм» и специальные эффекты, чтобы подчеркнуть характеристики виртуальной реальности и действий героев.

Спецэффекты и визуальные технологии («bullet time» и замедленная съемка) создают уникальную визуальную эстетику, позволяя зрителю буквально «остановить время» и рассмотреть каждое действие в деталях. Использование замедленных сцен и камеры вращения создает эффект нереальности, что помогает зрителю почувствовать диссонанс между реальностью и иллюзией. В одной из самых известных сцен фильма, Нео (Киану Ривз) впервые использует свою способность к манипуляции реальностью Матрицы, чтобы уклониться от пуль, выпущенных агентом Смитом. Когда агент стреляет, Нео отклоняется назад, а камера вращается вокруг него, показывая пули, пролетающие мимо в замедленной съемке.

Символизм и отсылки к философии, религии и мифологии помогают углубить смысловую нагрузку фильма. Например, выбор красной или синей таблетки символизирует выбор между правдой и иллюзией. Сцена, где Нео выбирает красную таблетку, символизирует осознание и выход из мира иллюзий.

Цветовая палитра, зеленые оттенки в Матрице и более натуральные цвета в реальном мире подчеркивают контраст между иллюзией и реальностью. Сцены боев в стиле кунг-фу между Нео и агентами подчеркивают борьбу за свободу против системного контроля. «Матрица» исследует тему реальности через призму кинематографа, задавая вопросы о том, что такое реальность, как мы ее воспринимаем, и как кино формирует наше понимание мира. Фильм поднимает вопросы о влиянии технологии на человеческое сознание и восприятие реальности, что становится важным аспектом онтологии кино. Фильм освещает проблемы технократии, потери личности в массовом обществе и необходимости освобождения от социальных

матриц. В целом, «Матрица» не только представляет собой захватывающий научно-фантастический боевик, но и стимулирующий и глубокий философский рассказ о природе реальности, контроле и свободе. Его киноведческий анализ открывает богатство тем и символов, которые делают его одним из самых значимых фильмов в истории кинематографа.

Фильм «Аватар» режиссера Джеймс Кэмерона представляет собой визуальный и научно-фантастический шедевр, который переносит зрителя в мир Пандоры, мир, населенный обитателями, известными как на'ви. Однако помимо потрясающих визуальных эффектов фильм также предлагает интересную онтологическую перспективу на киноискусство.



Рис.6. Кадр из фильма «Аватар» (2009 г.) реж. Джеймс Кэмерон

Онтология кино относится к исследованию сущности кинематографа, его способности передавать реальность через художественные средства. В контексте «Аватара» кинематограф служит средством создания альтернативной

реальности, в которой зритель вовлекается и переживает новые миры и персонажей. Одним из ключевых аспектов онтологии кино, подчеркнутых в «Аватаре», является его способность создавать эмоциональные связи между зрителем и персонажами, даже если они представлены в цифровой форме. Это достигается через тщательно проработанный сюжет и развитие персонажей, что делает переживания главных героев реальными для зрителя. «Фильм сделан в стереоскопическом трехмерном формате. Для этого режиссер применил свою собственную технологию «Reality Camera System» с двумя камерами высокого разрешения, увеличивающими глубину восприятия» (Новости технологий 2024). Фильм также исследует тему взаимосвязи между человеком и природой, что имеет глубокие онтологические и философские коннотации. Показанный в фильме конфликт между человеческими корпорациями и обитателями Пандоры поднимает вопросы о соприкосновении цивилизации и природы, о проблемах экологии и жизни в гармонии с окружающей средой.

3D технологии и компьютерная графика, использование передовых технологий для создания мира Пандоры позволяют зрителю ощутить его как реальный, усиливая эмоциональное восприятие. Особенно впечатляющими являются сцены полетов на банши, которые представлены в трехмерном формате. Зритель ощущает свободу полета и близость к природе Пандоры благодаря передовым технологиям визуализации. Каждое движение банши, каждый летучий отросток и пейзажи во время полета создают уникальное визуальное впечатление и погружают зрителя в виртуальный мир фильма.

Дизайн и миростроение, детализированный дизайн флоры и фауны Пандоры подчеркивают красоту и уникальность природы, контрастируя с техногенным миром людей. В центре Пандоры находится огромное Древо Жизни, которое является символом жизни и единения всех форм жизни на планете. Дизайн и визуализация этого древа отличаются уникальностью и красотой, что усиливает

восприятие природы Пандоры как живого и дышащего организма.

Музыка и звуковое сопровождение, Саундтрек Джеймса Хорнера и звуковой дизайн усиливают эмоциональное погружение и подчеркивают драматические моменты. В момент первой встречи главного героя с Нейтири, саундтрек Джеймса Хорнера вместе с звуковыми эффектами помогает передать не только волнение и любопытство, но и эмоциональное влечение к миру Пандоры и его обитателям. Музыкальная композиция и звуковой дизайн создают особую атмосферу мистики и волшебства, что способствует погружению зрителя в фантастический мир фильма.

Таким образом, «Аватар» не только предлагает зрителю захватывающее приключение в фантастическом мире, но и провоцирует мыслить о сути кинематографа, его способности создавать новые реальности и влиять на наши взгляды на мир вокруг нас.

Фильм «Древо жизни» Терренса Малика – это философская медитация о смысле жизни, времени и природе человеческого существования. В контексте онтологии кино, он представляет собой интересный объект анализа, так как рассматривает кино не только как средство развлечения или носитель историй, но и как форму искусства, способную выразить глубокие философские и метафизические идеи.

Фильм использует нестандартный монтаж, переплетающий флешбеки и флешфорварды, чтобы создать ощущение потока времени и памяти. Монтаж используется для того, чтобы сплести разные временные плоскости и переживания персонажей. Например, в начале фильма мы видим сцены из настоящего времени, затем переходим к детству и воспоминаниям главного героя, а затем снова возвращаемся к настоящему. Монтаж переключается между различными эпохами и местами, объединяя историю семьи О'Брайен и вселенной, в целом. Это позволяет зрителю рассматривать кино как форму искусства, способную воплощать нелинейное представление о времени. Это создаёт ощущение

потока времени и внутренней памяти. Монтажные приемы, такие как использование сюжетных линий, воспоминаний и фантазий, позволяют зрителю видеть события через призму не только конкретных персонажей, но и всей человеческой коллективной памяти.

Естественная съемка и природные сцены, частое использование таких мотивов, как солнце, вода и деревья, символизм пейзажа, связанный с жизненным циклом и духовным опытом (например, сцены детства главного героя), подчёркивают жизненный цикл и духовные аспекты. Взаимодействие героев с природой и друг с другом иллюстрирует темы любви, утраты и духовного роста.

Поэтическое повествование, голос за кадром и философские размышления героев изображают события глубоко личного и медитативного восприятия. Весь фильм пронизан глубокими размышлениями главного героя и его родителей о смысле жизни, справедливости, любви и смерти. Эти размышления часто выражаются через монологи внутреннего голоса или голоса за кадром. Например, монолог матери о горе и страдании, или философские размышления отца о вселенной и роли человека в ней. Режиссер использует оригинальные методы, чтобы решать сложные задачи и вызывать глубокие эмоциональные и интеллектуальные отклики при слушании.



Рис.7. Кадр из фильма «Древо Жизни» (2011 г.)
реж. Терренс Малик

Фильм «Древо жизни» представляет собой эксперимент с временными рамками. Т.Малик использует множество символов и аллегорий, чтобы передать свои мысли о жизни, смерти и бессмертии. Древо, которое действует как центральный символ фильма, может рассматриваться как аллегория жизни и ее бесконечного круговорота. В этом контексте кино рассматривается как средство абстракции и символизации глубоких философских концепций. Фильм воплощает идею о том, что реальность – это субъективное восприятие каждого человека. Фильм обладает уникальной эстетикой, объединяющей в себе потрясающие визуальные образы с музыкой и звуковым дизайном. Это позволяет кинематографу выходить за рамки простого повествования и создавать эмоциональные и духовные переживания у зрителей. В целом, «Древо жизни» представляет собой глубокое кинематографическое исследование, которое расширяет границы понимания того, как кино может воздействовать на зрителя. В контексте онтологии кино, фильм показывает, что кино не только отражает реальность, но и может создавать новые реальности, выражать философские идеи и открывать новые пути понимания человеческого существования.

Выводы. Исследование онтологии в кино позволяет глубже понять, как фильмы взаимодействуют с реальностью и формируют наше восприятие мира. Анализ теоретических основ, исторического развития и конкретных примеров показывает, что кино является мощным инструментом для исследования и трансформации понятий бытия и существования. Размышления о проблеме отражения реальности в мировом кино через призму онтологических концепций требуют глубокого анализа как философских оснований, так и практических реализаций на экране. В процессе написания статьи можно выделить несколько ключевых выводов. Кино, как вид искусства, функционирует не только как средство развлечения, но и как мощный инструмент для исследования и выражения философских идей. Онтологические

концепции, такие как сущность бытия, восприятие реальности и природа существования, находят отражение в кино через сюжеты, образы и символику.

Реальность и иллюзия в кино часто играют с гранью между реальностью и иллюзией, что позволяет зрителям погружаться в альтернативные миры и переосмысливать свое восприятие действительности. Киноискусство обладает уникальной способностью манипулировать временем и пространством, это позволяет исследовать эти концепции с онтологической точки зрения. Также выступает как средство отражения этических и моральных дилемм, связанных с онтологическими вопросами. Современные технологические достижения оказывают значительное влияние на киноиндустрию, создавая новые способы передачи и восприятия реальности. Фильмы с использованием виртуальной реальности и CGI-технологий расширяют границы возможного, создавая новые миры и вызывая у зрителей переосмысление понятий реального и виртуального. Таким образом, киноискусство не только отражает реальность, но и активно формирует новые онтологические представления, предлагая зрителям уникальные возможности для самопознания и глубокого философского размышления. Мировое кино становится платформой для диалога о природе бытия, помогая исследовать сложные и многогранные аспекты человеческой жизни и реальности.

Список использованных источников:

1. Базен, А. **1972.** *Что такое кино?* Москва: Искусство.
2. Балаш, Б. **1968.** *Кино: становление и сущность нового искусства.* Москва: Прогресс.
3. Громов, Е. **1976.** *Духовность экрана.* Москва.
4. Кракауэр, З. **1977.** *Психологическая история немецкого кино. От Калигари до Гитлера.* Москва: Искусство.
5. Лотман, Ю. М. **1973.** *Семиотика кино и проблемы киноэстетики.* Таллин: Ээсти раамат.
6. Малви, Л. **1989.** *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image.* New York.
7. Нурбосынова, Б. **2024.** "Трансформация традиционного визуального искусства в цифровую эпоху." *Arts Academy* 1(9): 13–25.

8. Родриго, П. **2016**. "Ontology of movement: Painting and cinema according to Merleau-Ponty." *Philosophy Today* 60(2): 407–425.
9. Симонова, С. А. **2017**. "Идеи французского экзистенциализма в фильме Ж.-Л. Годара "На последнем дыхании"." *Ярославский педагогический вестник*, № 1: 249–252.
10. Собчак, В. **2004**. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press, Ltd. London, England.
11. Теплица, Е. **1968**. *История киноискусства. Т. I-II. 1895–1927*. Москва: Прогресс.
12. "Аватар – новые технологии в киноиндустрии." **2024**. *Новости технологий достижения науки и техники*. Дата обращения: 15 мая. <https://techvesti.ru/node/1488>.
13. "N. N. N. N by W. Forsyth." **2023**. Accessed March 5, 2023. <https://youtu.be/vTY0bgf18Io?si=WptoEynQyNmPwx6V>.
14. Cortade, L. **2017**. "André Bazin: A negative ontology of cinema?" *French Forum* 42(2): 313–326.
15. Esqueda Verano, L. **2022**. "There is no such thing as one realism: systematising André Bazin's film theory." *New Review of Film and Television Studies* 20(3): 401–423.
16. Ferreyra, J. **2023**. "Sobre cuatro ontologías inmanentes en Gilles Deleuze, en el cruce de La imagen-movimiento y Diferencia y repetición." *Arete* 35(2): 300–323.
17. Schumann, C., and T. Strand. **2021**. "Cinema, Philosophy and Education." *Stud Philos Educ* 40: 453–459.
18. Yamamoto, N. **2023**. "As Seen from the Camera Obscura: Haniya Yutaka's Ontological Film Theory." *Humanities* 12(5), art. no. 105: 1–14.

References:

1. Bazin, A. **1972**. *Chto takoe kino?* Moskva: Iskusstvo. (In Russ.)
2. Balash, B. **1968**. *Kino: stanovlenie i sushchnost' novogo iskusstva*. Moskva: Progress. (In Russ.)
3. Gromov, E. **1976**. *Dukhovnost' ekrana*. Moskva. (In Russ.)
4. Krakauer, Z. **1977**. *Psikhologicheskaya istoriya nemetskogo kino. Ot Kaligari do Gitlera*. Moskva: Iskusstvo. (In Russ.)
5. Lotman, Yu. M. **1973**. *Semiotika kino i problemy kinoestetiki*. Tallin: Eesti Raamat. (In Russ.)
6. Malvi, L. **1989**. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. New York. (In Engl.)
7. Nurbosynova, B. **2024**. "Transformatsiya traditsionnogo vizual'nogo iskusstva v tsifrovuyu epokhu." *Arts Academy* 1(9): 13–25. (In Russ.)
8. Rodrigo, P. **2016**. "Ontology of movement: Painting and cinema according to Merleau-Ponty." *Philosophy Today* 60(2): 407–425. (In Engl.)
9. Simonova, S. A. **2017**. "Idei frantsuzskogo ekzistentsializma v filme Zh.-L. Godara 'Na poslednem dykhanii'." *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik*, no. 1: 249–252. (In Russ.)
10. Sobchak, V. **2004**. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press, Ltd. London, England. (In Engl.)
11. Teplitsa, E. **1968**. *Istoriya kinoiskusstva. T. I-II. 1895–1927*. Moskva: Progress. (In Russ.)

12. "Avatar – novye tekhnologii v kinoindustrii." **2024**. *Novosti tekhnologii dostizheniya nauki i tekhniki*. Accessed May 15, 2024. <https://techvesti.ru/node/1488>. (In Russ.)
13. "N. N. N. N by W. Forsyth." **2023**. Accessed March 5, 2023. <https://youtu.be/vTY0bqf18Io?si=WptoEynQyNmPwx6V>. (In Engl.)
14. Cortade, L. **2017**. "André Bazin: A negative ontology of cinema?" *French Forum* 42(2): 313–326. (In Engl.)
15. Esqueda Verano, L. **2022**. "There is no such thing as one realism: systematising André Bazin's film theory." *New Review of Film and Television Studies* 20(3): 401–423. (In Engl.)
16. Ferreyra, J. **2023**. "Sobre cuatro ontologías immanentes en Gilles Deleuze, en el cruce de La imagen-movimiento y Diferencia y repetición." *Arete* 35(2): 300–323. (In Sp.)
17. Schumann, C., and T. Strand. **2021**. "Cinema, Philosophy and Education." *Stud Philos Educ* 40: 453–459. (In Engl.)
18. Yamamoto, N. **2023**. "As Seen from the Camera Obscura: Haniya Yutaka's Ontological Film Theory." *Humanities* 12(5), art. no. 105: 1–14. (In Engl.)