

К вопросу о катарсисе в массовом игровом кино

Тинус Никита Николаевич

Студент (бакалавр)

Белгородский государственный национальный исследовательский университет,
Белгород, Россия

E-mail: tiinikita@yandex.ru

За последние десятилетия феномен катарсиса все чаще попадает в фокус гуманитарной (в т.ч. философской) мысли. Палитра концепций описывающих его сущность чрезвычайно широка: эстетическая, психологическая, психоаналитическая, социальная и др. Но XX век открывает возможности конструирования катарсиса в рамках нового особого искусства. Следом за литературой, музыкой и театром, катарсис занимает свое место в кинематографе. Это происходит как только становится очевидно, что фильм может быть внятными высказыванием о мире и человеке. Почему это случается? Первобытный страх смерти, некий архитектурный ужас неотъемлемо присущ человеческому существованию, и катарсис со времен античности так или иначе аккумулирует этот страх, раз за разом снимает его, говоря языком Аристотеля "совершает путем сострадания и страха очищение от вредоносных аффектов"[1, 30].

Важно, что катарсис в рассматриваемом случае имеет свои особенности, обусловленные спецификой киноязыка, а так же возможностью использовать целый ряд неспецифических для кино кодов (музыка, театр, вербальный язык и др.) Такие "материальные" коды, некоторые из которых могут быть проигнорированы, интерпретируются с помощью кодов специфических, стоящих на более высокой ступени иерархии кинематографического семиозиса. Например, театральная трагедия использует фабулу как инструмент воздействия на зрителя. В кино фабула часто не имеет ключевого значения, может находиться в зачаточном состоянии или вовсе отсутствовать (т.н. "чистое кино"). Таким образом, "киносемиозис опирается на поликодовую структуру" [2].

Моделирование критической ситуации, в которую помещается зритель для достижения нужного эффекта и ее снятие тем или иным способом есть необходимые элементы для появления катарсиса. Таким образом осуществляется классическая формула (подражание - страх - сострадание - очищение). Тем не менее, это возможно только тогда, когда специфический кинокод (коды кинокадрирования, обреза, точки зрения и др.) давит над неспецифическими аудио и визуальными кодами и в известной степени задает область их интерпретации, когда художественный замысел подчинен определенной идее, которая имеет выход на реальность (мимезис), чем вынуждает зрителя к определенному сочувствованию.

В массовом кино специфический кинокод меняет свое положение в иерархии кинематографического семиозиса. Кино становится набором коннотативных значений. "Принципиальный отказ посткультуры (втор. пол. 20 в.) от эстетического в принципе, от художественно-эстетического измерения в искусстве (в современных практиках) закрывает для ее субъектов и катарсический путь в сферы Духа"[4]. Эстетическое если и не уходит вовсе, то, очевидно, отходит на второй план. Интертекстуальная природа массового кино создает единое смысловое поле, некую виртуальную реальность, в которую помещается огромное количество текстов. Катарсическое очищение не выходит за пределы этой виртуальности, что бы создать наиболее комфортный для зрителя, удовлетворяющего свои гедонистические потребности, дискурс. Соответственно, катарсис как форма воздействия, смыслообразующая основа, претерпевает изменения. Одной из его новых форм становится кляше хэпи-энда. "Трагедия и катарсис остаются актуальными в XXI веке, хотя и предстают

перед современниками в маскарадных костюмах хэппи энда"[3, 32].

Источники и литература

- 1) Аристотель. Поэтика. Риторика. Спб., 2013.
- 2) Манохин Д.К. Киносеміозис в массовой культуре // Современный дискурс-анализ: <http://discourseanalysis.org>
- 3) Разлогов К. От катарсиса к хэппи-энду: метаморфозы античности в массовой культуре // Катарсис. Метаморфозы трагического сознания. Спб., 2007. С. 28-32.
- 4) А.А. Ивина. Цитата // Философия. Энциклопедический словарь. М., 2004. С. 381.