

Корпус фильма: морфологический подход к классификации жанров игрового кино

Аманацкий Вячеслав Александрович

Студент (специалист)

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь

E-mail: slava.amon@gmail.com

Вопрос о классификации жанров является крайне актуальным для современной теории кино. Это объясняется отсутствием однозначного представления о системе киножанров, а также появлением фильмов, не вписывающихся в принятые рамки [2]. Таким образом, классификация нового типа должна не только включать жанры существующие, но и прогнозировать появление новых, предоставляя позиции для включения их в систему.

Представляется, что при разработке классификации может использоваться морфологический анализ, предложенный Ф. Цвикки [3], который заключается в выделении особых структурных признаков объекта исследования и описании всех возможных вариаций их реализации. Выделив структурные признаки жанра, можно, комбинируя возможные их проявления, построить морфологическую матрицу жанров, обладающую способностью включать все жанры, как существующие, так и потенциальные. Нечто подобное с успехом предпринял М.С. Каган [1], однако его классификация, как отмечал он сам, не описывает особенностей жанровой системы отдельных видов искусств, что вызывает потребность в разработке для каждого из них (в том числе и для кино) своей жанровой классификации.

Любой киножанр можно представить как совокупность морфологических признаков, соответствующих конвенциональным правилам повествования, избираемым автором. Реализуясь в фильме, эти признаки составляют его жанровый корпус. Вариация любого из морфологических признаков приводит к появлению нового жанра. Так, например, киножанр драма, в частности, имеет следующие морфологические характеристики: действие происходит в настоящее время и описывает жизнь вымышленных персонажей. Заменяя время на прошедшее, мы получаем такой жанр, как историческая драма, а используя в качестве героев реально существующих лиц, создаем биографическую драму.

Этот пример иллюстрирует взаимосвязь жанров друг с другом и механизмы превращения их друг в друга. Однако для построения многомерной морфологической матрицы следует ориентироваться не на конкретный жанр, а на некоторое наджанровое образование - идеальный жанровый корпус фильма, представляющий собой неограниченную совокупность возможных правил построения повествования.

В идеальном жанровом корпусе фильма среди многих других можно выделить следующие морфологические характеристики: время действия (настоящее, прошлое (исторический фильм) или будущее (футуристический фильм)), наличие допущения (фильм может иметь фантастическое, мистическое и т.д. допущение или не иметь никакого), а также эмоциональное воздействие на зрителя (об этом будет сказано ниже).

Взяв эти три характеристики, можно получить 3х-мерную морфологическую матрицу, включающую 9 жанров. В их числе будут как футуристический фильм с фантастическим допущением (научная фантастика) или фильм о современности с мистическим допущением (мистические картины), так и менее очевидные жанры. Например, к жанру исторического фильма с фантастическим допущением можно отнести стимпанк- и дизельпанк-фильмы. Однако возникает вопрос, возможны ли фильмы про настоящее время с фантастическим допущением или футуристические фильмы без допущения? Фильмы про настоящее с фантастическим допущением есть - например, «Вечное сияние чистого разума».

Куда большие проблемы возникают с фильмами про будущее, в которых отсутствует фантастическое допущение. Однако то, что их не существует сейчас, вовсе не означает, что такие фильмы невозможны, и морфологический подход к системе жанров способен прогнозировать их появление, а, следовательно, включать в систему классификации. Более того, конструкт «футуристический фильм без фантастического допущения» может быть использован режиссерами и сценаристами для подстегивания собственного воображения.

Морфологический подход позволяет включать в систему и внежанровые на первый взгляд картины. Так, вышедший в 1992 г. фильм Квентина Тарантино «Бешеные псы» не вписывается в существующую систему киножанров. Он не является ни классическим триллером, ни обычным гангстерским фильмом, серьезно отличаясь от «классических» произведений о гангстерах Скорсезе или Коппола. Более того, другой фильм Тарантино «Бесславные ублюдки», являясь формально фильмом про войну, куда ближе к прочим работам этого автора, чем к существующим военным фильмам. Все это привело к появлению крайне своеобразного жанра «фильмов Квентина Тарантино», к которому позже стали относить и картины других режиссеров (самый показательный пример - фильмы Гая Ричи в жанре «фильмов Квентина Тарантино»).

Вместе с тем, морфологический подход позволяет создать жанр, подходящий для работ Квентина Тарантино. Так, киножанр «фильм ужасов» наиболее ярко представляет такой морфологический признак жанрового корпуса фильма, как эмоциональное воздействие на зрителя. И как исторический фильм «требует» существования фильма футуристического, так и фильм ужасов требует существования фильмов других эмоциональных состояний. Ужас (страх) является одной из 4-х филогенетических эмоций человека, три другие - радость, печаль и гнев. Таким образом, можно утверждать, что помимо фильма страха (ужасов) существуют также фильмы печали, гнева и радости. К фильмам печали можно отнести драмы, к фильмам радости - с определенной натяжкой - комедии («День психа», например, являясь комедией, вовсе не является фильмом радости), однако фильм гнева, на первый взгляд, является представителем совершенного нового жанра. При ближайшем рассмотрении, однако, становится ясно, что к фильмам гнева можно отнести именно киноработы Квентина Тарантино. Действительно, большая часть персонажей на протяжении всех фильмов Тарантино испытывает, а затем проявляет гнев и агрессию по отношению к другим героям, вызывая подобные чувства у зрителя. Следует отметить, что по сходному принципу построены и фильмы Гая Ричи.

Безусловно, описание фильмов Тарантино не исчерпывается указанием на то, что они являются фильмами гнева. Можно предположить, что при более детальном разборе его киноработ с позиции морфологического анализа, станет заметно, что он вносит и прочие, еще не описанные, изменения в корпус фильма, не характерные для других киноавторов.

Таким образом, морфологический анализ корпуса фильма может быть использован при создании классификации, позволяющей охватить и описать не только существующие, но и постоянно появляющиеся новые киножанры.

Источники и литература

- 1) Каган М.С. Морфология искусства. М., 1972.
- 2) Салынский Д. наброски к проблеме жанров в кино // Киноведческие записки. 2004, № 69. С. 175–203.
- 3) Zwicky F. Discovery Invention Research Through the Morphological Approach. New York, 1969.