

УДК 316.7

ИССЛЕДОВАНИЕ И ОЦЕНКА ПОПУЛЯРНЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФИЛЬМОВ  
В КОНТЕКСТЕ КОНЦЕПЦИИ ИНДУСТРИИ КУЛЬТУРЫ

Д. К. ЗМИТРОЧЕНКО

(Представлено: канд. филос. наук, доц. И. А. БОРТНИК)

*Данная статья содержит информацию об основных элементах концепции индустрии культуры Т. Адорно и М. Хоркхаймера, а также об их сравнительном анализе с популярными художественными фильмами в жанре «фантастический боевик».*

Термин «индустрия культуры» впервые был введен представителями Франкфуртской школы Теодором Адорно и Максом Хоркхаймером в книге «Диалектика Просвещения» в 1947 году. Для представленной модели культуры характерны следующие черты: схематизм и унификация, видимость конкуренции, ставка на внешние эффекты (развитие технологий), развлекательный характер, коммерческая направленность, тотальность и повторяемость, подчеркивание случая, образ аутсайдера, связь с рекламой, стереотипизация, власть над потребностями людей.

В популярных фантастических боевиках «Начало» (2010 г., США, режиссер Кристофер Нолан), «Темный рыцарь» (2008 г., США, режиссер Кристофер Нолан), «Матрица» (1999 г., США, режиссеры сестра Вачовски), «Аватар» (2009 г., США, режиссер Джеймс Кэмерон) (наивысшие оценки по данным «Кинопоиск» в жанре «фантастический боевик») представлен типичный главный положительный герой, который противопоставлен главному отрицательному герою (существует **образ аутсайдера**, который собирает в себе неприемлемые и негативные черты), им является проекция жены Кобба («Начало»), Джокер («Темный рыцарь»), агент Смит («Матрица»), полковник Куоритч («Аватар»). Отрицательный персонаж при этом имеет «армию» помощников (масса людей, одетые в однообразные костюмы, в каждом фильме в зависимости от реальности). Борьба протагониста против антагониста происходит из-за чего-то (в фильме «Начало» – из-за детей, к которым главный герой хочет вернуться) или для чего-то (в фильме «Матрица» Нео ведет борьбу ради спасения человечества, в «Темном рыцаре» главный герой сражается за безопасность людей и города, в «Аватаре» Джейк также борется за жизни существ клана На'Ви и за безопасность на планете). Можно выделить основную причину действий положительных персонажей – это спасение – спасение человечества, планеты, города, себя и друзей (Кобб в фильме «Начало» хочет избавиться от чувства вины и спасти друзей от проекции жены). Кроме того, в кинофильмах важное значение имеет женщина-персонаж (часто является возлюбленной), из-за которой в картине происходят действия, влияющие на сюжет (у Кобба – жена Мол, у Бэтмена – возлюбленная Рэйчел, у Нео – Тринити, у Джейка – Нейтири). Неотъемлемой частью сюжета всех указанных фильмов являются сцены, где протагонист со своей командой якобы проигрывает отрицательному герою или находится на краю гибели (Нео чуть не умирает в схватке с агентом Смитом, Бэтмен – в драке с Джокером, Джейк с кланом были на грани поражения, Кобб чуть не застрял навсегда во сне), но в какой-то момент, благодаря стечению обстоятельств, все становится на свои места и в конечном итоге «добро побеждает зло». Все критические моменты сопровождаются соответствующими саундтреками, по которым зрители понимают и предугадывают дальнейший разворот событий.

К тому же, в фильме особенно **подчеркивается случай**, после которого развиваются действия, определяющие дальнейшее повествование.

Таким образом, на основе выше представленного, можно сделать вывод, что данные фильмы в основе сюжета имеют **определенную схему** – главный протагонист (типичной внешности с типичными чертами характера мужчины) противопоставлен главному антагонисту, который собирает в себе негативные черты и имеет своих приверженцев. Причиной действий в борьбе с отрицательными персонажами является спасение (человечества, города, определенных людей и т.д.). Чаще всего, в фильмах присутствуют трагические моменты – смерти близких или друзей, усиливающие ненависть к отрицательным героям. Неотъемлемой частью кинофильма является женщина-персонаж, тесно связанная с главным героем. Также в фильмах присутствует критический момент, когда кажется, что положительный персонаж терпит неудачу, поражение или находится на краю гибели. В конечном итоге, он преодолевает препятствия и побеждает. Большую роль играют саундтреки или музыка, усиливающая то или иное чувство и помогающие предугадать дальнейшие события. Конечно, в фильмах присутствуют уникальные сцены, но они помогают лучше сконцентрировать внимание на чем-то определенном или помогают лучше сконструировать реальность, представленную в фильме. Эта схема характеризует кинофильмы жанра «фантастический боевик», рассмотренные выше. Помимо их, в качестве примера можно привести «Люди в черном»,

«Мстители», «Терминатор», «Пятый элемент» и др., в основе которых заложен такой же шаблон. Длительность таких фильмов составляет приблизительно 140-160 минут.

В фильмах указанного жанра важное значение имеют **спецэффекты, компьютерные технологии, визуальная картинка** – они являются обязательными составляющими картин в жанре «фантастика». «Аватар» из всех проанализированных фильмов – самый дорогостоящий в плане спецэффектов и компьютерной техники, на них было затрачено более 100 млрд. долларов [2]. Кроме того, все представленные фильмы получили премию «Оскар» за лучший монтаж («Начало», «Матрица», «Темный рыцарь»), лучший звук («Матрица», «Начало», «Темный рыцарь»), лучшие визуальные эффекты («Матрица», «Аватар»), лучшая операторская работа («Аватар», «Начало») или состояли в номинациях. Для фильмов искали лучших постановщиков, художников, дизайнеров, разработчиков и т.д., чтобы создать новые эффекты, декорации, способы съемок. Это еще раз доказывает, как для кино важна «визуальная» картинка, и в первую очередь внимание зрителя обращено именно на внешнюю составляющую.

Кроме того, спецэффекты придают картинам **развлекательный характер**. Несуществующие миры, образы, события, антураж, декорации выступают как средство развлечения зрителя, погружения его в несуществующий мир и отстранение от действительности. Аудитория в первую очередь обращает внимание на изображенную реальность фильма, заостряет свое внимание на необычном и только после воспринимает сам сюжет [6, с. 140].

Следует обратить внимание и на **коммерческую сторону** указанных фильмов. Они являются одними из самых кассовых фильмов. Кассовые сборы «Аватар» составляют 2 744 336 793 долларов, «Темный рыцарь» – 1 081 041 287 долларов, «Начало» – 828 322 032 долларов, «Матрица» – 742 128 462 долларов [1]. Помимо этого, создатели фильма получают доход от вторичного кинорынка, т.е. от продажи костюмов, сувениров, видеоигр, книг, игрушек, журналов, которые связаны с фильмами. Актеры, благодаря успеху картины, получают множество предложений сняться в других фильмах и различных рекламных кампаниях, которые несут уже доход для самого актера.

Все исследованные фильмы принадлежат американским режиссерам, которые снимают их в Голливуде – известном на весь мир месте, где сконцентрирована вся киноиндустрия (киностудии, режиссеры, актеры). Большинство всемирно популярных фильмов выпускаются именно здесь. Кроме того, фильмы «Начало» и «Темный рыцарь» сняты одним режиссером – Кристофером Ноланом, а фильм «Аватар» – одним из самых успешных режиссеров Голливуда Джеймсом Кэмероном (также снимал «Титаник», «Терминатор», «Чужие» и др.). Это говорит о том, что на рынке кино фактически **отсутствует конкуренция**, т.к. голливудские фильмы имеют наибольший успех (самые кассовые сборы – топ-10 самых кассовых фильмов в истории состоит именно из фильмов, произведенных в США [1]), всегда представлены различным наградам (большинство фильмов, получающие «Оскар» производства США).

Данные фильмы характеризуются **тотальностью и повторяемостью**. Они известны всему миру, аудитория американских фильмов самая многочисленная. Создатели «Аватара» планируют выпустить вторую часть фильма в 2021 году, «Темный рыцарь» является второй частью в трилогии фильмов о Бэтмене, «Матрица» – первая часть трилогии (отсутствует продолжение только у кинофильма «Начало»). Это говорит о том, что успешные и прибыльные киноленты снимают продолжение, т.е. по сути повторяют историю.

Следует отметить, что фильмы создают **стереотипные образы**. Типичный образ главного положительного героя (описан выше) и характерные черты отрицательных персонажей, которые были выявлены на основе нарративного анализа. Зрители, начиная смотреть фильм, уже представляют, как будут выглядеть персонажи, их поведение, характеры. Например, если это главный положительный герой, то это обязательно молодой, красивый, в хорошей физической форме мужчина, который обязательно всех спасет. Тем самым создается стереотип – идеальный персонаж.

Еще одной особенностью в модели индустрии культуры является **власть над потребностями людей**. Каждый фильм из анализируемых заканчивался с намеком на дальнейшую историю, вызывая у людей потребность в продолжении. В «Матрице» интерес зрителей вызывает разговор Нео по телефону, уведомляющий людей о том, что он покажет им правду. В «Темном рыцаре» Бэтмен берет вину за убийство на себя. В фильме «Начало» в самом конце фильма экран затемняется как раз в тот момент, когда волчок-тотем начинает едва заметно вибрировать, возможно, готовясь прекратить своё вращение (он показывает в реальности или во сне находится персонаж). В «Аватаре» Джейк отказывается от прежней жизни и остается жить с кланом. Во всех фильмах зрители хотят видеть продолжение, узнать дальнейшее развитие действий, поэтому спустя время выходят другие части (исключение составляет фильм «Начало»). Это можно проследить и на других фильмах («Терминатор», «Властелин колец», «Гарри Поттер» и др.). Кроме того, создатели кинолент нередко пользуются популярностью фильмов или персонажей, чтобы создавать другие продукты на вторичном кинорынке, также формируя потребности людей.

**Связь с рекламой** в данных кинофильмах отсутствует. Это объясняется жанром кино: в фантастических фильмах сложно сделать нативную рекламу, т.к. действия фильма разворачиваются в другой реальности. Однако, сами затраты на рекламу кинолента достаточно велики. Бюджет на рекламу фильма «Аватар» составлял 150 млн. долларов [2], фильма «Матрица» – больше 60 млн. долларов [3], в фильме «Темный рыцарь» – больше 100 млн. долларов [5], в фильме «Начало» – также около 100 млн. долларов [4].

Таким образом, на основе вышеизложенного материала можно сделать вывод, что популярные художественные фильмы в жанре «фантастический боевик» («Аватар», «Матрица», «Темный рыцарь», «Начало») вполне соответствуют тем свойствам и характеристикам, которыми характеризовали массовую культуру Т. Адорно и М. Хоркхаймер. Исключение составляет тезис о рекламе – в фильмах она отсутствует ввиду специфики своего жанра, однако затраты на рекламу самих фильмов достаточно велики.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Самые кассовые фильмы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.kinopoisk.ru/box/best\\_total/view\\_all/1/](https://www.kinopoisk.ru/box/best_total/view_all/1/). – Дата доступа: 04.05.2020.
2. Фильм «Аватар» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/film/251733/>. – Дата доступа: 05.05.2020.
3. Фильм «Матрица» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/film/301/>. – Дата доступа: 05.05.2020.
4. Фильм «Начало» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/film/447301/>. – Дата доступа: 05.05.2020.
5. Фильм «Темный рыцарь» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/film/111543/>. – Дата доступа: 05.05.2020.
6. Фрумкин, К.Г. Философия и психология фантастики / К.Г. Фрумкин. – М. : Либроком, 2013. – 240 с.