

YouTube и теория кино

Лев Манович, "YouTube и теория кино," «Искусство кино», ВЫПУСК 5/6, 2021.

Много очень талантливых людей в 20-м веке посвятили свою энергию созданию теоретических систем для описания различных видов искусств. Эти системы можно разделить на два типа. С одной стороны теоретики разрабатывали концепции и понятия которые настолько общее что их можно применять к любым видам искусства, типам медиа и к различным историческим периодам. К этому виду относятся различные социологические теории искусства, психоанализ, структурализм, семиотика и так далее. Второй вид теорий разрабатывался или самими художниками работавшими в определённом виде искусства - например, танец, фотография, кино, архитектура, литература - или теоретиками которые тоже специализировались в одной области. Это русские формалисты и Бахтин работающие в теории и истории литературы, Эйзештейн, Metz и Bordwell в теории кино, Laban в теории танца, Alpers и Vaxandal в теории живописи прошлого, Малевич, Матюшин, Кандинский, Клее в общей теории изобразительного искусства, Ладовский и Гинзбург в теории архитектуры, и так далее.

Теорию второго типа можно разделить на ещё два вида. Многие гениальные художники и теоретики эпохи модернизма создавали теории которые им казались общими и универсальными - подходящими для описания любых произведений в данном виде искусства. Ну когда мы смотрим на них сегодня становится понятно что на самом деле они описывали особенности характерные только для своей уникальной художественной системы. Например теории основных цветов и их сочетания в изобразительном искусстве разработанные

Кандинским и Клее и ставшие знаменитыми потому что оба были профессора в Баухаузе оказываются вполне субъективными. Почему в своих теориях эти художники выбирали определённые цвета и объявляли их самыми главными нельзя понять логически, тем более что эти цвета были разные в различных системах.

Только достаточно маленький процент теорий оказались достаточно общими. И возможно эти теории являются скорее выделением основных аспектов определённого искусства, нежели чем действительно «теории». Примеры этого - ставшие знаменитые основные параметры дизайна описанные сначала в Вхутемасе, а потом в Баухаузе.

Но иногда можно найти очень интересные противоположные примеры. Самая знаменитая теория организация изображения и пространства в истории искусств - это сравнение Ренессанса и барокко предложенное Wolflin в его книге Принципы Истории Искусств опубликованной в 1915 году. Он предложил пять параметров которые описывают все основные различия между искусством этих двух периодов. Казалось бы это только "локальная" теория а не общая теория всего искусства или дизайна. Но когда недавно учёные применили компьютерные методы для анализа очень большого количества объектов искусства созданные за многие столетия, выяснилось что эти параметры очень хорошо подходят для большинства этих произведений, в также исторических периодов и разных художественных языков которые доминировали в разные периоды.

Прекрасно, ну а причём здесь вообще YouTube, спросите вы. Сейчас я объясню. Вполне возможно что одна из причин которые помешала развитию действительно общих теорий различных видов искусства в 20-м веке - это просто недостаточность объектов которые можно анализировать для построения теории. Действительно, давайте вспомним о том что фотографические

репродукции картин только стали популярны в начале 20-го века а цветные из фотографии стали популярны только после его середины. Даже самые усердные теоретики имели доступ только к достаточно маленькому проценту самих произведений искусства или их репродукций. Как же возможно создать теорию которые описывает все параметры определённого искусства и все возможные сочетания элементов которые встречаются на протяжении десятков, сотен, и тычешь лет если у вас нет достаточно материала?

Ну есть и другая проблема. Новые медиальные искусства такие как кино требовали дорогих инструментов, профессиональных навыков и работы целых команд и организаций для создания новых произведений. Например, авангардные (и не только) русские кино-режиссёры писали много сценариев и строили многие планы но только немногие из них были осуществлены. Для того чтобы снять фильм нужна была плёнка, а она была очень дорогая и поэтому фильмы утверждались только после рассмотрения различных комиссий и уверенности что у этих фильмов будет правильное идеологическое содержание.

Из-за этих ограничений количество произведений созданное например в кино было достаточно небольшое - по сравнению с миллионами фотографий или видео которое каждый минуту сегодня люди выкладывают в социальные сети такие как Instagram или YouTube. Почему это важный момент? Если мы пытаемся писать определённый феномен статистическими методами, чем больше у нас объектов тем лучше. Например представьте что вы хотите определить средний рост женщин и мужчин определённого возраста в России. Понятно что если вы измерите 200,000 людей у вас будет более верный результат чем если бы вы измерили скажем 20 случайных людей.

Теперь я объясню как это относится к изучению кино как виды искусства. Под кино я здесь понимаю не только художественные фильмы которые создаются на

студии с большим бюджетом но и видео в различных жанрах которые сегодня делают блогеры, music video, образовательные видео, рекламные ролики и так далее. Хотя их делают разные люди, группы и компании в разных целях для разных аудитории и платформ, их объединяет использование параметров и ресурсов кино - то есть то что мы называем «кинематографический язык» (или «языки»).

Возникновение феномена социальных медий в двухтысячные годы а также постепенное оцифрованная все большего количества исторических произведений произвели революцию в изучении культуры. За последние 15 лет вышли сотни тысяч статей про различные аспекты содержания и формы «любительских» и профессиональных произведений - начиная от блогов, tweets, и литературы 19-го века до фотографии на Instagram, архитектуры городов, и телевизионных передач. Эти статьи публикуются и гуманитариями и учёными в data science, computer science, и AI. Всех они использует большого количество культурных объектов для анализа - тысячи фильмов, сотни тысяч литературных произведений, сотни миллионы фотографии в социальных сетях, и так далее.

Вторая общий черта этой новой парадигмы - использование именно статистических методов. Мы смотрим как изменяются какие-то параметры литературных произведениях на протяжении 250 лет и выделяем главную тенденцию используя стандартную технику linear regression. Или например мы используем машинное обучение чтобы автоматически найти лица и разные предметы на миллионах фотографий что бы прогнозировать как присутствие такого содержания и скажем композиция фотографий влияют на их популярность.

Статистическая теория кино было предложена David Bordwell ещё в восьмидесятые годы прошлого века. Он предложил описывать язык «классического Голливудского кино» не как набор правил, формул или рецептов,

а как статистические закономерности. В любой ситуации оператор, режиссёр, или монтажёр может в принципе выбрать что-то одно из некоего ряда возможностей. Например в сцене диалога между героями следующий кадр может показать одного из героев, или двух героев со стороны или всю сцену сверху, и так далее. Первый тип кадра более вероятен, второй немножко менее вероятен, а третий совсем менее. Насколько я знаю это очень интересная идея не получила дальнейшего развития в изучении кино. Но так как сегодня статистический подход стал стандартным для изучения культуры через большие данные, такая теория выглядит очень привлекательно чтобы ее проверить.

В любом случае, если нас интересует изучение художественных языков кино в его сегодняшних проявлениях - которые включают всевозможные жанры и формы все прекрасно представленные на YouTube - у нас есть для этого воистину уникальные возможности. Если статический подход действительно правильный, чтобы выявить закономерности типа таких которые предложил Bordwell нужно проанализировать большое количество различных фильмов и видео. Только тогда мы увидим не просто какой-то один «язык кино» а множество разных диалектов, их отличия, и все многообразие форм этих языков.

И если сегодня натуральные языки на этой планете быстро сокращаются , то в медиа мы видим постоянное расширение и возникновение новых диалектов и гибридов. И наверное нет другой платформы в которых существует их такое количество как на Ютубе. Его можно наверно сравнить с огромным городом в котором живут люди сразу говорящие на многих сотнях языков, которые друг на друга влияют. Но если в натуральных языках изменения могут занимать столетия, десятилетия или по крайней мере годы, то сегодняшние языки media могут меняться быстрее. Это нам дает ещё дополнительный повод чтобы изучать их и через них лучше понять параметры человеческой креативности - и как на них

влияет глобализация, развитие медиа техники, доступ и к культурным наследием прошлого и к бесконечным количествам произведений современности, использование машинного обучения для поиска и рекомендации, и другие факторы определяющие специфичность нашей кино-технической цивилизации.