

Визуальные характеристики отрицательных персонажей в современном кинематографе жанра action/adventure

Научный руководитель – Колотаев Владимир Алексеевич

Логинова Кристина Михайловна

Студент (магистр)

Российский государственный гуманитарный университет, Факультет истории искусства,
Москва, Россия

E-mail: ch.loginova@gmail.com

Кинематографическая прорисовка персонажей осуществляется на нескольких уровнях, что позволяет добиться формирования комплексного образа каждого из представленных героев. В современном массовом кинематографе жанра action/adventure подобная прорисовка базируется на определенных основах, наиболее важными из которых нам представляются драматургическое раскрытие и визуальная репрезентация.

Речь в нашем исследовании пойдет об отдельной ветке массового кинематографа (известной как superhero movies), которая выросла из комиксовой культуры и/или построена на близлежащих понятиях. До определенного времени эта кинематографическая область занималась едва ли не исключительно визуальной персонажной рисовкой, уделяя чрезвычайно мало внимания внутренним конфликтам в своих фильмах. В связи с усложнением кинематографического мышления (связанного с появлением новых имен, постепенным формированием иных правил построения кинематографического пространства, т.д.) данный жанр фильмов вышел на более сложный по качеству уровень, что связано с определенными запросами общества. Внутренние мотивации героев учтены теперь не меньше, чем внешние, и проявление комбинированного (внутреннее+внешнее) конфликта становится все более отчетливым.

Тем не менее, несмотря на данный качественный подъем, мы предполагаем, что обе линии по-прежнему не находятся в едином по значимости комплексе. Ярко выраженные визуальные характеристики продолжают сохраняться как преобладающие в данной связке жанров вне зависимости (или, наоборот, в дополнение) от драматургически обрисованных действий героя. Классическая система разделения персонажей на «протагонистов» и «антагонистов» не только не перестает функционировать в данном типе жанровых фильмов, но и обретает теперь новые сложносочиненные формы.

Несмотря на наличие крайне интересных для разбора психологических коннотаций, целью данного исследования мы не возьмем разбор мотивов возникновения, развития и усложнения определенных визуальных характеристик персонажей в русле их взаимодействия со зрителем. Данное исследование ставит перед собой задачу сначала отобрать, а затем подвергнуть классификации все имеющиеся на данный момент современные кинематографические персоналии (от указанного нами «поворотного» момента до наших дней) — разумеется, с дальнейшим суммирующим результаты исследования выводом.

Нами будет рассмотрена группа исключительно отрицательных персонажей. Их визуальная репрезентация будет рассмотрена нами с разных исследовательских углов (будут затронуты и формирование внешнего образа персонажа, и использование светотени, и проработка планов, и разделение ракурсов, и пр.). На основе приведенного исследования будут сделаны выводы об формировании в современном кинематографе жанра action/adventure некоего общего образа «антагониста», активно использующегося в реализации фильмов подобного рода, и его развитии в кинематографической плоскости.