

Мамаева А.К.

**Специфика киноязыка  
в игровом казахстанском кино**

Исследование трансформации киноязыка в казахском игровом кино эпохи независимости показывает, что отечественное кино постепенно, но пока стихийно, переходит к созданию своей системы кинознаков, моделирующей мифологию казахской современной культуры. Однако пока не сложившаяся система ведет к невнятному отражению сегодняшней реальности в современном казахском кино.

На сегодня созрела необходимость переосмысления внутренней природы игрового фильма с исторического прошлого до наших дней, необходимости целенаправленно заниматься изобразительным построением фильма. Оригинальный путь развития состоит в том, чтобы не отрекаться от европейских, азиатских и т.д. изобразительных решений, а использовать их, как неизбежный этап в формировании собственной, оригинальной системы кинематографического алфавита кинознаков и попытаться первыми приобщиться и выработать на этой основе собственный киноалфавит.

**Ключевые слова:** специфика киноязыка, казахстанский кинематограф, игровое кино, кинознаки.

---

Mamayeva A.K.

**Specificity of cinematic language  
in Kazakhstan feature films**

Study the transformation of film language in the Kazakh feature film era of independence shows that domestic films gradually, but until spontaneously proceeds to create its system of signs movie simulating Kazakh mythology of modern culture. However, it is not complicated system leads to slurred reflection of today's reality in the modern Kazakh cinema.

Today has matured the need to rethink the inner nature of a feature film with a historical past to the present day, the need to purposefully engage in the construction of the fine film. The original path of development is not to deny the European, Asian, etc. Fine-making, and use them as an inevitable stage in the formation of their own, original system cinematic alphabet characters first movie and try to join and work on that basis its own alphabet cinema.

**Key words:** specificity of film language, the Kazakh cinema, feature films, cinema signs.

---

Мамаева А.К.

**Қазақстандық ойын-сауық  
киноның тіл ерекшеліктері**

Бұл мақалада жаңару кезеңінде қарқындап болмаса да, қазақ кинотіліндегі мәтіндерінің ерекшелігі мен қалыптасуы, олардың қазақ қоғамына ықпал-әсері айқындалып, дамуы туралы сөз болады. Алайда толық жүйелі түрде орнығып, қалыптаспаған соң, бүгінгі киноөнерінің толық көрінісін бере алады деп айту ертерек екені де ескеріледі.

Бүгінде қай қырынан болса да мүлдем жаңа үдеріске өткен қазақ кино фильмдерінің кешегісін зерделеу, жетістіктері мен озық үлгілерді салыстырып пайдалану баспа ісінің заман ауқымына сай қызмет етуіне мүмкіндік береді. Қазақ кинематографиясының дамуында еуропалық, азиялық ж.б. елдердің жетістіктерінен бейне танымдарды екшеп ала отырып, өз ұлттық даму жолдарымызды жетілдіруге жол ашуымыз керектігі жайында баяндалады.

**Түйін сөздер:** кино тілінің ерекшелігі, қазақ кинематографиясы, кино ойын, кинобелгі.

## **СПЕЦИФИКА КИНОЯЗЫКА В ИГРОВЫМ КАЗАХСТАНСКОМ КИНО**

Важность развития любой национальной кинематографии состоит не в ее локальном саморазвитии, а в едином культурном пространстве с мировым кинопроцессом. В этом подразделе анализируются средства киноязыка в казахском игровом кино в сравнении с мировыми достижениями на соответствующем этапе времени.

Анализ показывает положительные и слабые стороны киноизображения в отечественных фильмах. В драматургии – отсутствие собственного жанра, в режиссуре – отсутствие собственного изобразительного стиля, понимания того, как камера должна работать, чтобы визуальный ряд изучаемого пространства подсказывал характер действия и тематический характер данной сцены. Прошлый или будущий отечественный фильм пока визуально выглядят похожими друг на друга. Между тем, мировой кинематограф опытный зритель может различать по одной картинке – где китайское или немецкое кино. К сожалению, принцип изображения в казахском кино не дает эффекта узнаваемости фильмов. В операторской работе надо разработать этот узнаваемый изобразительный принцип съемки.

«В изобразительной стилистике современного казахского кино выделяются пять стилей, которые характеризуют изобразительную сторону казахских игровых фильмов с 1990-го по 2010 годы. Это: советский стиль, западный стиль от «казахской новой волны», голливудский стиль, этнический стиль и стилистика «грязного кино» (термин, апробированный в отечественных и зарубежных киноматериалах самими кинематографистами). В каждом рассмотренном стиле выделяется ряд характерных и повторяемых элементов киноязыка» [1, 15].

Для советского стиля характерны: традиционная статика камеры с обилием общих длинных цветных планов, неспешный ритм действия, в котором немного событий, но действие строится на разработках характеров героев, игре актеров, особой роли диалога. Индивидуального режиссерского стиля в изображении не чувствуется, присутствует классическая схема советской драматургического построения и изобразительного ряда. Важнейшим элементом советского киностила остается «советский» герой и разработка конфликта и характеров пер-

сонажей («Кек», «Подарок Сталину», «Записки путевого обходчика», «Мустафа Шокай», «Махамбет» и др.).

Кинематографисты, которые обратились к западному стилю от «казахской новой волны», обозначили в своем творчестве форму и изображение главными единицами кинематографа. В их стилистике представлены: документальная манера наблюдения, действительность, такая, какая она есть, нацеленные длинноты по времени изобразительных планов, а внутри кадрового построения – пустующее пространство, монотонный ритм действия, минимализм в показе быта, малособытийность, сведение диалога до минимума, антиигра актеров, пессимизм в построении, черно-белая эстетика цвета («Шуга», «Прощай, Гульсары!», «Секер», «Стриж», «Улжан» и др.).

Для голливудского стиля характерны: интерес к жанровому построению, крепкий сюжет, динамика развития действия, простота изложения, многособытийность, зрелищность, быстрый ритм, клиповая картинка, резкие монтажные склейки, внешняя эстетика картинки, простота сюжета, сильный герой, музыкально-изобразительная дорожка («Рэкетиры», «Баксы», «Лавэ», «Заблудившийся», «Рывок» и др.).

Этнический стиль в казахском кино начал складываться в 1950-е годы прошлого столетия с начала работы первой четверки казахских режиссеров (Ш. Айманов, А. Карсакбаев, М. Бегалин, С. Ходжиков), которые за внешней идеей советского стиля старались и изобразительно донести и раскрыть характер, культуру и бытовую сторону жизнедеятельности казахов. Однако, в дальнейшем развитии в большинстве казахских фильмов этническая сторона стала использоваться в качестве внешнего изображения памятников и достижений национальной культуры, превратившейся в отечественном кино в культивацию «красивых» картинок. И только некоторые фильмы заставляют говорить о том, что интерес к национальным этническим сторонам в киноизображении способен трансформироваться в серьезные мировоззренческие вещи («Курак-корпе», «Аулым», «Тюльпан», «Келин»).

Стилистику «грязного кино» создают подручные, примитивные средства съемок во время создания фильма. Определение стиля исходит из нарушений классических законов кино: от работы движущейся и не фиксирующей изображение камеры, нестандартного построения кадра, монтажного деления, света, драматургического действия или бездействия, утрированности или

блеклости актерской игры и т.д. Но при всей грязи этих работ создается обратный эффект воздействия: убирается красивая мишура и с помощью своих экспериментальных, идущих вопреки классике приемов, обнажается честная история, в которой складывается свое, облюбованное кино, литературой, живописью, музыкой, фольклором и т.д. киноизображение.

Исходя из определяющих в каждом поколении отечественных кинорежиссеров средств киноязыка и их позиции в отражении объективной или субъективной реальности в казахском игровом фильме с 1990-х по 2010-й годы, можно отметить основные составляющие киноязыка каждого времени в виде структуры киноизображения, объединяя в ней разное отношение режиссеров к создаваемой реальности и приоритеты по выбору средств киноязыка.

Эта структура наглядно демонстрирует то, что первое и второе поколение казахских кинематографистов работают с объективной реальностью, третье поколение – с созданием субъективной, условной действительности. В этой структуре показаны главные отличия и изменения, происходящие в построении киноизображения: от первоначальной статичности изобразительного пространства интерес к изобразительной конструкции внешнего действия и переход к динамике изобразительного пространства и внешнего действия в кино на современном уровне. Однако эти главенствующие изменения в киноязыке каждого поколения не сменяют последовательно друг друга, а развиваются сегодня параллельно, представляя собой единый процесс. Особенность складывающейся структуры изображения в казахском кино состоит в том, что современное кино обладает возможностями как ориентировки на освоение определенных средств выразительности кино, так и попытки объединить два или три направления киноязыка вместе. Момент объединения разных направлений в работе с киноязыком, создает в казахском игровом кино возможность для формирования и развития арт-хаусного кино в экспериментальных и авторских разработках: от чистого изображения до категории действия, от отражения объективной реальности до моделирования на экране условного субъективного мира. Этот момент подтверждает тот факт, что современное развитие киноязыка дает возможность формирования индивидуального режиссерского почерка в кино и оригинального изобразительного стиля в режиссуре. На основе анализа киноязыка современного казахского фильма и сопоставления

его с мировым кинематографом предлагается новый подход к киноизображению в казахском игровом кино, основанный на последних мировых теоретических разработках в области киноизображения, а именно – принципе создания и чтения изобразительного образа посредством изобразительного знака. Обозначено общее направление, по которому идет изменение изобразительного пространства отечественного игрового фильма. Оно идет к сжатой форме выражения и лаконичности выражения мысли посредством краткости деления изобразительного ряда и динамичного изменения, упрощению и выразительности изобразительного плана.

В жанре намечается переход к характерной знаковой комбинации, состоящей из вариаций элементов киноязыка, несущих на себе главную смысловую нагрузку. В выборе темы – необходимость руководствоваться четкостью, точностью ее раскрытия через изобразительный ряд и драматургическую разбивку. В драматургии – деление развития действия на сжатые, короткие, кратные по количеству времени сцены, в создании образа героя – формирование изобразительного архетипа, в актерской игре – создание показательной внешней индивидуальной эмоции в мимике и пластике, в режиссуре и операторской работе – формирование индивидуального изобразительного стиля, в основу которого заложено собственное авторское видение.

Современный мировой и уже и казахский кинематограф превращают изобразительный и драматургический ряды в новую сущность неких смысловых иероглифов, которые не показывают окружающую реальность, не выстраивают из нее образную систему, а конструируя систему киноязыка моделируют пространство читаемой с помощью изобразительных планов реальности, в которой кинотекст состоит из отдельных изобразительных сегментов – кинознаков. Исследование трансформации киноязыка в казахском игровом кино эпохи независимости показывает, что отечественное кино постепенно, но пока стихийно, переходит к созданию своей системы кинознаков, моделирующей мифологию казахской современной культуры. Однако пока несложившаяся система ведет к невнятному отражению сегодняшней реальности в современном казахском кино.

На сегодня созрела необходимость переосмысления внутренней природы игрового фильма с исторического прошлого до наших дней, необходимости целенаправленно заниматься изобразительным построением фильма. «Ори-

гинальный путь развития состоит в том, чтобы не отрекаться от европейских, азиатских и т.д. изобразительных решений, а использовать их, как неизбежный этап в формировании собственной, оригинальной системы кинематографического алфавита кинознаков и попытаться первыми приобщиться и выработать на этой основе собственный киноалфавит.

В казахском кино складывается своя знаковая система, которую нужно не отрицать, а постараться ее использовать в новой структуре кино. Например, стандартный общий план с юртой на фоне степи и неба, как символом вечности мироздания. Насколько юрта вбирает в себе семантику множества значений, становится понятным, если даже обратиться к цепочке фильмов: «Песни Абая», «Кыз-Жибек», «Суржекей – ангел смерти», «Тюльпан», «Улжан», «Биржан-сал». Или план изнутри юрты к проходу и пространству степи за проемом – связь дома с космосом. Знаковый в казахском игровом кино – панорамный план степи и неба в картинах Сабита Курманбекова («Трасса», «Аулым», «Секер») обретает чуть ли не философское понимание казахской земли, как микрокосмоса вселенной. Общая панорама (монтаж, движение камеры) всадника или табуна – давно читается как выражение стихии свободы, но насколько она разная и новая, например в картинах: «Амангельды», «Тревожное утро», «Выстрел на перевале «Караш»», «Охотник» и т.д. Очень популярен в драматургическом построении мотив возвращения («Конечная остановка», «Кардиограмма», «Степной экспресс»), зеркала, дороги» [2, 18]. Эти символические некогда планы со скрытыми смыслами, создаваемые игровыми казахскими картинами в прошлом времени, в процессе их многократного использования в настоящем кино становятся знаковыми цитатами, которые в изобразительной среде современного фильма несут дополнительную нагрузку к авторской мысли.

В процессе развития казахского игрового кино можно говорить об уже сформировавшихся группах знаковых архетипов в изобразительном ряде фильма: фольклорные, советские и постсоветские. К первым можно отнести: батыра, дорогу, юрту, план степи и неба, всадников. Вторые это – семья, власть, общественные институты. К третьим – дорогу, возвращение.

Важность появления знаковых планов в отечественном кино состоит в том, что отдельный план или смоделированная из них схема претендует на создание в кино собственных архетипов времени, пространства и героев. А, благодаря

сформированным изобразительным архетипам в большинстве фильмов, изобразительная знаковая структура казахского игрового кино будет выгодно узнаваться в мировом кинопространстве.

Обратимся к фильмам режиссеров поколения «детей независимости» популярные как по содержанию, так и по использованию средств киновыразительности – от социальных зарисовок до психоделических вещей; от крепких жанровых форм с элементами фантастики, спортивных фильмов, до комических ситуаций с народными анекдотами.

«В новых фильмах короткого метра чувствуется вызов молодого поколения большому кино, но в этом вызове с помощью киноязыка оформляется собственный взгляд на кино, позиция молодости идти не в формате традиций кинематографа признанных мастеров. Это кино нового ритма и изобразительной картинки, в которой выступает попытка не показать и зафик-

сировать современный мир, не рефлексировать на его социальные проблемы, а возможность смоделировать свою субъективную реальность и найти место в ней.

Принципиальное отличие этого поколения заключается в том, что в эстетике изобразительной формы оно впервые предлагает экспериментальный кинематограф. Молодые режиссеры не боятся идти против классических форм в драматургии жанра и сюжета, раскрытии и показе героя, находить новые решения в кадровом построении, монтажном делении, находок в звуковых, световых, цветовых решениях» [2, 22].

Казахстанский кинематограф после обретения своей киностудии делал поступательные и уверенные шаги. И уже первые картины, вышедшие в двадцатых, тридцатых годах, затрагивают различные стороны казахского народа, это стало значительным событием на начальном пути развития национального кинематографа.

#### Литературы

- 1 Санжар Н. Творческая мастерская, или диалоги о коммуникативных практиках. – Алматы, 2010.
- 2 Смаилова И. Спор кинокритика с киноврединой по поводу стиля и киноязыка в казахском игровом кино. – Астана, 2013.
- 3 Фрейлих С.И. Теория кино: От Эйзенштейна до Тарковского. – М., 2002.
- 4 Ямпольский М. Язык-тело-случай: Кинематограф и поиски смысла. – М., 2004.
- 5 Крылова М. Н. Кино как источник интертекстуальности. <http://www.portalus.ru/modules/linguistics>

#### References

- 1 Sanzhar N. Tvorcheskaya masterskaya, ili dialogi o kommunakativnikh praktikakh. – Almaty, 2010.
- 2 Smailova I. Spor kinokritika s kinovredinoi po povodu stilya i kinoyazyka v kazakhskom igrovom kino. – Astana, 2013.
- 3 Freylikh S.I. Teoriya kino: Ot Ezenshteyna do Tarkovskogo. – M., 2002.
- 4 Yampol'skiyi M. Yazik – telo – sluchay: Kinematograf i poiski smysla. – M., 2004.
- 5 Krylova M.N. Kino kak istochnik intertekstual'nosti. <http://www.portalus.ru/modules/linguistics>