

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

Малолеткин М.Ф. Анализ коммуникативной цепи в фильме «Коломбус» // Философия и культура. 2025. № 8.
DOI: 10.7256/2454-0757.2025.8.75282 EDN: VEMOBY URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=75282

Анализ коммуникативной цепи в фильме «Коломбус»

Малолеткин Максим Федорович

ORCID: 0000-0003-3724-5346

аспирант; Сценарно-киноведческий факультет; Всероссийский государственный университет
кинематографии им. С.А. Герасимова

129226, Россия, г. Москва, р-н Ростокино, ул. Вильгельма Пика, д. 3

✉ notify@ffbsoffa.org



[Статья из рубрики "Муки коммуникации"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2025.8.75282

EDN:

VEMOBY

Дата направления статьи в редакцию:

24-07-2025

Аннотация: Статья исследует специфику передачи авторского замысла от создателя к зрителю в созерцательном кинематографе на материале фильма «Коломбус» (2017, реж. Когонада). Предметом комплексного системного анализа выступают информационные трансформации, возникающие в процессе течения информации от режиссера к аудитории применительно к «медленному» кинематографу. Детально рассматриваются специфические признаки информационных аберраций в контексте намеренного снижения драматических стимулов на примере ключевых сцен недосказанности, коммуникативных сбоев и архитектурного обрамления персонажей. Особое внимание уделяется роли модернистских зданий как активных участников коммуникативного процесса, влиянию промежуточных механизмов (фестивальная дистрибуция, критика, цифровые платформы) на итоговое восприятие произведения, а также когнитивным особенностям зрительского декодирования созерцательного контента в условиях современного фрагментированного медиапотребления и доминирующего клипового мышления. Применяется междисциплинарный подход, интегрирующий теорию информации Шеннона-Уивера, модель декодирования Холла, концепцию когнитивных ограничений Миллера. Используется детальный покадровый анализ ключевых эпизодов

(диалог о "режиме гида", телефонный звонок, несостоявшаяся вечеринка) с временными метками, семиотический анализ архитектурных элементов как визуальных кодов. Осуществлена попытка системного анализа созерцательного кинематографа через призму течения информации от создателя к зрителю через промежуточные цепи для выявления специфических механизмов информационных трансформаций в условиях минималистичной эстетики. В медленном кинематографе «информационный шум» возникает не через избыточность, а через намеренную недосказанность, которая может функционировать как продуктивное художественное средство создания смыслов. Выявлена роль архитектурных элементов в формировании коммуникативного процесса и влиянии на зрительское восприятие. Изучена специфика работы промежуточных фильтров в системе независимого кинопроизводства и их селективное влияние на аудиторию. Предложен пересмотр традиционных подходов к анализу зрительского восприятия применительно к созерцательным форматам. Результаты исследования могут быть применены в теории кино в рамках изучения и анализа аудиовизуальных материалов. Работа продолжает серию исследований, посвященных проблематике информационного шума в экранных искусствах, начатую автором в 2023 году.

Ключевые слова:

течение информации, информационный шум, созерцательный кинематограф, Когонада, Колумбус, медленное кино, экранные искусства, коммуникативная цепь, замысел, кинематограф

Введение

В предыдущих работах исследовался феномен информационного шума в кинематографе и новых медиа. Рассматривались различные его проявления через перегруженность сюжета, избыточность выразительных средств и стереотипизацию образов в традиционном кинематографе [1]. Анализ нелинейных экранных искусств продемонстрировал трансформацию этих механизмов в условиях фрагментированного медиапотребления [2]. Однако остается неисследованным вопрос о функционировании информационного шума в форматах, где редукция выразительных средств становится сознательной художественной стратегией. Созерцательный кинематограф ставит под сомнение базовые положения теории информационного шума, поскольку здесь недостаток традиционных стимулов может создавать специфические формы коммуникативного воздействия.

В этой статье речь пойдет о фильме «Колумбус» (2017, реж. Когонада) и том, как в нем функционирует передача информации от создателя к зрителю. Сто четыре минуты, в течение которых двое людей говорят об архитектуре. Камера почти неподвижна. Диалоги скромны. Молодая женщина работает в библиотеке в одноименном городе, расположенный в штате Индиана. Мужчина средних лет приезжает к умирающему отцу. Они встречаются, говорят о модернистских зданиях, расстаются.

Выбор фильма обусловлен его особенностями. Минималистичная эстетика, статичность камеры, медленный ритм повествования говорят о совершенно ином подходе к **коммуникативным процессам в кинематографе**. Процесс передачи авторского замысла можно рассмотреть через взаимодействие **создателя** (реж. Когонада), **промежуточных механизмов** (независимое производство, фестивальная дистрибуция, прокат) и **зрителя** (готового к созерцательному восприятию). Остается выяснить, какие

трансформации происходят с авторским замыслом на каждом из этих этапов и как минималистичная эстетика влияет на характер информационных искажений.

Важно обозначить, что информационный шум в данном исследовании понимается не как субъективная оценка «правильности» интерпретации, но как объективно существующие трансформации сообщения при его движении от создателя к зрителю. Анализ основывается на теоретически обоснованных механизмах: математической теории информации (Шеннон), социокультурной теории декодирования (Холл), психологии восприятия (Миллер) и концепции аттракциона Эйзенштейна. Интерпретация конкретных эпизодов фильма служит иллюстративным материалом для демонстрации работы этих механизмов, а не критерием их валидности. Применение кибернетической модели коммуникации к анализу художественного произведения, признавая справедливость критики Ю. М. Лотмана относительно ее ограниченности для изучения семиозиса [\[3\]](#), используется не как исчерпывающая схема, но как базовая структура для выявления точек трансформации авторского замысла.

Существующие исследования созерцательного кинематографа преимущественно сосредоточены на эстетических и феноменологических аспектах восприятия. Фундаментальные зарубежные работы [\[4; 5; 6\]](#) рассматривают медленное кино через призму темпоральности, материальности и зрительского опыта. Диссертационные исследования последних лет углубили понимание созерцательной эстетики: М. Фланаган [\[4\]](#) проанализировал ключевые характеристики медленного кино, выделив такие важные особенности как «работа над длинными планами (зачастую экстремально долгими); использование методов дедраматизации и недосказанности повествования; направление акцента на покой и повседневность». В работе Н. Мэй [\[5\]](#) исследуется связь между травматическим опытом и темпоральными стратегиями замедления, демонстрируя, как режиссер использует кинематографическую медленность для альтернативного подхода к экранной репрезентации пост-травмы, фокусируясь не на мгновенности, а на длительности травмы. Российские исследования созерцательного кинематографа остаются немногочисленными и развиваются преимущественно в русле анализа классических авторов (Тарковский, Сокуров) или влияния медленного кино на смежные форматы. А. Р. Мартыненко [\[7\]](#) исследует трансформацию повествовательных стратегий в сериальных форматах, показывая, как использование визуальных кодов медленного кино приводит к ослаблению фабульных связей. При том, что в последние годы наблюдается рост интереса к медленному кино среди молодых исследователей, коммуникативные механизмы передачи авторского замысла в условиях минимализма остаются слабо изученными в отечественном киноведении. Существующие киноведческие работы сосредоточены преимущественно на эстетических, темпоральных и феноменологических аспектах созерцательного кинематографа, оставляя в стороне вопросы трансформации художественного сообщения в процессе его движения от режиссера к зрителю. Настоящее исследование стремится восполнить этот пробел, осуществляя попытку анализа созерцательного кино через призму феномена «информационного шума».

Об архитектуре как составляющей фильма

Фильм открывается зрителю неподвижностью камеры. Кадрами города Колумбус, иллюстрирующими образцы модернистской архитектуры XX века. Здания становятся не декорацией, а участниками коммуникации. Четкие линии, симметрия, геометрические формы доминируют над человеческими фигурами.

Когонада выстраивает кадр как архитектурную композицию. Камера располагается так, чтобы модернистские принципы – функциональность, минимализм, чистота линий – определяли структуру изображения. Персонажи помещаются внутрь этого геометрического порядка, становясь частью пространственной системы.

Камера не следует за героями, а ждет, когда они войдут в кадр. Создается ощущение, что мы наблюдаем не за людьми, а за жизнью зданий. Каждый план длится достаточно долго, чтобы рассмотреть архитектурные детали. И это превращает процесс в медленное разглядывание города.

Кадр строится по архитектурным законам. Симметрия чередуется с асимметрией. Колонны, окна, лестницы становятся рамками внутри изображения. Герои оказываются внутри геометрических форм. Иногда это выглядит как защита, иногда – как клетка. Архитектурные элементы не просто окружают персонажей, они влияют на их движения и позы.

Свет работает как дополнительный персонаж. Солнце проходит через стеклянные фасады, создает тени на бетонных поверхностях, отражается в металлических деталях. Материалы модернизма – сталь, стекло, бетон – оживают от соприкосновения со светом. В разное время дня здания выглядят по-разному, меняется их настроение. Режиссер использует только естественное освещение.

Цветовая палитра сдержанна. Преобладают серый, белый, бежевый, черный – любимые цвета модернистов. Яркие краски появляются редко: красный кирпич, зеленая листва, синее небо, светло-теплые древесные стеллажи. Такая цветовая экономия заставляет внимательнее смотреть на формы и пропорции. Ничто не отвлекает от архитектурной логики.

Монтаж тоже подчиняется архитектурным принципам. Кадры сменяются не по драматическим причинам, а по визуальным. Геометрические формы перекликаются друг с другом, ритмы повторяются, цвета сочетаются. Время движется медленно, приближаясь к реальному темпу жизни. Зритель успевает вжиться в пространство, почувствовать его масштаб и характер.

Люди в этом архитектурном мире выглядят одновременно защищенными и зависимыми. Кейси и Джин разговаривают в тени модернистских зданий, которые становятся участниками их бесед. Упорядоченная среда задает спокойный, размышляющий тон общения. Архитектура не подавляет героев, но влияет на их поведение. Модернисты мечтали создать "нового человека" с помощью правильно спроектированных зданий. Фильм показывает, как эта мечта живет в современном американском городе.

«Колумбус» предоставляет готовую визуальную систему, которая становится частью коммуникативного процесса. Здания говорят через свои формы, материалы, пропорции. Зритель учится читать это сообщение, активно участвует в процессе понимания. Зритель адаптируется к созерцательному восприятию, извлекая смысл не из действия, а из наблюдения за пространством. Это кинематограф спокойный, вдумчивый и требующий внимания и терпения.

Как Джин попытался «выключить гида» у Кейси?

В эпизоде возле модернистского здания банка (00:33:50–00:36:06) разворачивается диалог между Джином и Кейси. Кейси называет это здание «вторым любимым» и готовится поделиться знаниями о его архитектурных особенностях..

На 34 минуте Джин задает вопрос: «Что ты знаешь об этом здании?». Кейси начинает подробный рассказ о «стеклянном банке», насыщая речь фактической информацией о материалах, конструктивных решениях и исторических деталях. Ее речь отличается профессиональной точностью и информационной плотностью. Однако именно эта избыточность создает коммуникативный барьер — участники диалога оказываются в разных регистрах общения. В середине этой же минуты происходит ключевое вмешательство. Джин прерывает монолог вопросом «что ты делаешь?» и следующей репликой: «выключи пока режим гида». Эта просьба функционирует как запрос на изменение способа передачи информации. Джин не отвергает содержание сообщения Кейси, но указывает на проблематичность его формы. Профессиональная манера изложения может восприниматься как информационная аберрация — в данной ситуации искажение, препятствующее установлению личного контакта. Критическим моментом становится реплика Джина: «ты любишь исходя из занятости фактов?» Вопрос направлен на выявление подлинной мотивации интереса к архитектуре. Ответ Кейси — «оно меня трогает» — представляет переломный момент диалога. Интонационный акцент на слове «трогает» маркирует переход от формального к эмоциональному регистру коммуникации.

Визуальная организация сцены подчеркивает этот переход. Первые кадры показывают персонажей в архитектурном контексте — они встроены в геометрию модернистского здания, становясь частью пространственной композиции. После реплики «оно меня трогает» (см. фильм — ~35 мин.) камера переходит к крупным планам Кейси, фиксируя изменение в ее выражении лица и позволяя зрителю наблюдать внутреннюю трансформацию персонажа. Диалоги продолжаются, но зритель их не слышит. Камера фиксирует визуальную коммуникацию — жесты, мимику, движения губ — при отсутствии звукового ряда. Это — случай информационной аберрации, в которой зритель видит процесс общения, но лишен доступа к его содержанию. Молчание здесь не пауза в разговоре, а режиссерское решение о границах зрительского доступа к информации. Зритель вынужден интерпретировать состояние Кейси исключительно через визуальные сигналы (пытаться читать по губам). Примечательно, что в этот момент само здание банка как бы исчезает из кадра — объект профессионального анализа уходит из поля зрения именно тогда, когда внимание сосредоточено на эмоциональном переживании.

Такая сцена, в контексте модели коммуникации Шеннона-Уивера, может иллюстрировать сбой в передаче сообщения между участниками диалога [\[8\]](#). Кейси как отправитель сообщения обладает ценной информацией об архитектуре, но изначально выбирает неэффективный код передачи — профессиональную терминологию и формальный тон. Джин как получатель не может адекватно декодировать сообщение из-за несоответствия канала коммуникации своим ожиданиям.

В терминах концепции Стюарта Холла о позициях декодирования, здесь происходит рассогласование ожидаемых стратегий восприятия [\[9, с. 16-18\]](#). Кейси программирует сообщение под доминирующую позицию (полное принятие профессионального изложения), но Джин выбирает переговорную позицию — частичное принятие архитектурного знания с адаптацией к личному эмоциональному контексту. Его вмешательство представляет обратную связь, корректирующую систему передачи в реальном времени.

Когонада использует данный эпизод для демонстрации принципов своего кинематографического языка. Режиссер показывает зрителю процесс коммуникативной трансформации — от формального к личному общению. После просьбы «выключить гида»

диалоги в фильме приобретают более интимный характер, паузы получают выразительную функцию, а недосказанность становится художественным средством.

Описанная коммуникативная ситуация представляет пример «вербальных несовершенств» — одного из ключевых признаков информационного шума [\[1, с. 556–561\]](#).

Информационные абберрации отсутствия и недосказанности

Дальнейшие эпизоды фильма развивают линию информационных аббераций, демонстрируя их проявление не только через избыток сообщений, а через их отсутствие или недосказанность. Сцены иллюстрируют разнообразие способов искажения коммуникации в созерцательном кинематографе, где молчание и паузы могут нести не меньшую смысловую нагрузку, чем произнесенные слова.

Например, сцена с телефонным звонком демонстрирует, как человеческий фактор может препятствовать коммуникации. Кейси пытается связаться с матерью, но вынуждена это делать через коллегу (Ванесса), ибо «мамин телефон был разряжен». Поскольку Кейси расположена была напротив стеклянного здания и оно светилось изнутри, она (как и зрители фильма) могла наблюдать действия, совершаемые Ванессой и её матерью внутри здания. Без этого, не было бы замечено, что первая намеренно отклоняла входящие вызовы (01:17:39). Не было бы соответствующей реакции Кейси (фраза «Да вы издеваетесь!», 01:17:42) и последующей попытки дозвониться до Ванессы снова. Эта же попытка оказалась успешной, однако в процессе разговора просьба Кейси передать телефон маме была встречена молчанием — но «внутренности» здания позволили досказать то, что не было возможно вербально — экскапизм матери. Возможно, подобную ситуацию можно соотнести со сценой из фильма Тарковского «Зеркало», где мать режиссера, позвонив в дверь к Игнату, извиняется: «Ой, кажется я не туда попала». В этом и сопоставляемом случае, зритель вынужден интерпретировать происходящее на экране на основе имеющихся визуальных сигналов и самостоятельно достраивать мысль режиссёра.

Сцена «несостоявшейся вечеринки», следующая после звонка матери, развивает линию коммуникационных затруднений. В сущности, это попытка Кейси компенсировать свою неудачу ярким социальным событием — воспользоваться приглашением на вечеринку. По прибытии обнаруживается, что никакой вечеринки нет, и на месте — пустое пространство у школы. Факт вынуждает Кейси начать танцевать под музыку в одиночестве. Когда Джин спрашивает пропустил ли он вечеринку — она отвечает: «Какую вечеринку? А... вечеринка? Я решила приехать сюда», — в этих словах виднеется разочарование... и это разочарование за объяснением, придуманным задним числом.

Диалоги Кейси с Габриэлем в библиотеке могут представлять собой более сложные формы сбоев в коммуникации. В одной из ранних сцен (00:04:22–00:06:26) Кейси предлагает Габриэлю пойти в кинотеатр. Получив отказ со ссылкой на встречу с «другом», она уточняет: «Типа свидание?» — «Нет-нет, просто старый школьный друг» — «Ага, конечно». Скептический тон последней реплики указывает на недоверие к объяснению, создавая абберацию между буквальным содержанием сообщения и его интерпретацией. В этой же сцене при обсуждении карьерных планов Кейси на вопрос о стипендии она отвечает: «Да не случится это» — «Почему?» — «Просто не случится. Ты не поймешь» — «Пойму» — «Что?» — «Ничего». Структура диалога с обрывистыми фразами и недоговоренностями затрудняет понимание мотивов персонажа. Интересно, что режиссер через некоторое время сделает рокировку, — когда Кейси скажет, что она будет ужинать с мамой вечером в ответ на вопрос Габриэля, что она будет делать этим

вечером — и последний сообразит, спросив о возможной мести за то, что ужинал с другом.

Отдельным случаем можно выделить размышления Габриэля о проблеме внимания. «Ты постоянно говоришь о том, как никто больше не может дочитать книгу до конца», — говорит он, — «Да, именно то, о чем речь. Я книжный человек. Мы оба книжные. Так что он говорит, что когда мы говорим о "внимании", мы предвзяты к чтению». Приводится развернутый пример: «У меня был профессор, который все время говорил об идиотизме видеоигр. Он рассказывал, как его сын играл часами, и что он однажды попробовал играть с ним, но нашел совершенно скучным уже через несколько минут. Теперь, если бы наоборот, если бы сын говорил о том, как его отец читает часами, и он однажды попробовал читать с ним, но нашел скучным через несколько минут, ну, он бы обвинил сына в слабом внимании, верно? Но почему мы не обвиняем профессора? Потому что для него дело не во внимании». Когда Кейси возражает: «Да, но потому, что видеоигры созданы для людей с коротким объемом внимания», Габриэль парирует: «Да, видишь, то, что говорят книжные люди. Но нет, то, что говорит парень — дело не во внимании, а в интересе. У профессора нет терпения к видеоигре, ибо не заинтересован в таком виде опыта. Подобно тому, как сын может не интересоваться книгами, и дело не в том, что у него нет способности обращать внимание, очевидно, что есть. Как и профессор, он способен обращать внимание часами, если находит что-то интересным». Центральным для понимания авторского замысла становится вопрос: «Теряем ли мы интерес к важным вещам?». Когонада использует персонажа Габриэля как носителя ключевой идеи, определяющей философскую основу всего произведения. Сцена демонстрирует процесс передачи авторской идеи через систему персонажей. Идея режиссера представлена в исходном состоянии в виде пометок книги, которая транспортируется Габриэлем зрителю через диалог с Кейси. Причем важно, что книга функционирует как носитель информации внутри кинонарратива. Габриэль выступает как интерпретатор найденной идеи, адаптирующий ее через конкретные примеры. Кейси становится внутренним зрителем этого рассуждения, задавая вопросы, которые помогают развитию мысли.

О фестивалях и критике как промежуточной цепи

Промежуточная цепь в передаче авторского замысла Когонады к зрителю в контексте независимого кинопроизводства предполагает иные (в отличие от студийной системы) механизмы фильтрации информации — те, что потенциально влияют на итоговое восприятие произведения.

Известно, что проект был полностью профинансирован через доленое участие на сумму семьсот тысяч долларов ^[10] — и эта сумма уже создавала определенные ограничения на этапе производства. Команда фильма поставила несколько целей — достичь целевой аудитории, обеспечить финансовую окупаемость, продемонстрировать режиссёрские способности Когонады в дебюте, сохранить творческое видение на протяжении всей кампании.

Фестивальная премьера на кинофестивале Сандэнс в январе 2017 г. может функционировать как первичный фильтр в системе дистрибуции. Интересно, что к концу фестивального прогона фильм был просмотрен практически всеми дистрибуторскими компаниями, но не получил желаемого аванса. В ограниченном прокате фильм заработал приблизительно двадцать восемь тысяч долларов с двух кинотеатров в Нью-Йорке и Лос-Анджелесе, что не может не говорить о селективности распространения фильма ^[10].

Сложно не представить и критику фильма как ещё одной грани промежуточной фильтрации. Каждый рецензент рассуждает о фильме исходя из собственного информационного фона (стереотипы, жизненный опыт, насмотренность, культура). В этом случае, когда критики описывают «Колумбус» как «медленное кино», они могут записать зрителю инструкции по восприятию фильма. У зрителя есть выбор — он может принять эти интерпретационные ключи, адаптировать их под свой опыт или отвергнуть в соответствии с моделью декодирования Холла.

Цифровые платформы (как «белые», так и «серые») представляют альтернативный канал дистрибуции, который может трансформировать условия восприятия произведения. Известно, что команда фильма потратила 24 000 долларов на продвижение в социальных сетях. Фильм посмотрело примерно 223 тысяч зрителей в результате промо-кампании [\[10\]](#). Домашний просмотр потенциально изменяет темпоральную организацию зрительского опыта — фильм можно поставить на паузу, перемотать его, прерваться — и это может вступать в противоречие с авторской концепцией непрерывного созерцательного погружения. Сохраняется ли медитативное воздействие фильма в условиях домашнего просмотра, или оно неизбежно трансформируется под влиянием иного контекста восприятия?

Остается открытым ещё вопрос о том, насколько система распространения авторского кино действительно защищает авторское видение, или же она создает собственные формы информационного шума — через ограничение аудитории, навязывание определенных интерпретационных рамок, адаптацию к требованиям фестивального контура. Возможно, даже «сохранение» авторского замысла является формой его трансформации, ибо предполагает селекцию определенной аудитории и исключение других потенциальных интерпретаций.

О зрительском восприятии фильма

Несколько слов уделим анализу зрительского восприятия фильма. Он может быть проблематичным, поскольку именно здесь исследование сталкивается с принципиальной непредсказуемостью человеческого восприятия. Парадоксально, но изучение информационного шума на уровне зрителя само становится информационно зашумленным — ведь невозможно предугадать все возможные варианты декодирования созерцательного кинематографа в современных условиях медиапотребления.

Теория Джорджа Миллера об ограничениях обработки информации (7 ± 2 элемента одновременно) может преобрести иное значение при анализе медленного кинематографа [\[11, с. 82-83, 92-93\]](#). «Колумбус» предлагает зрителю принципиально иную нагрузку на внимание по сравнению с современными экранными форматами. Если коммерческое кино стремится заполнить каждую секунду визуальными и звуковыми стимулами, то Когонада оставляет пространство для внутренней работы сознания. Возникает вопрос: как когнитивные ограничения Миллера функционируют в условиях намеренного снижения информационной плотности? Может ли «недогрузка» перцептивных каналов создавать собственные формы дискомфорта у зрителя, привыкшего к постоянной стимуляции?

Концепция аттракциона Эйзенштейна в контексте данного фильма может вызвать некоторое любопытство. Если у классического Эйзенштейна аттракцион — это «агрессивный момент воздействия на зрителя» [по 12, с. 11-13; 13, с. 19-20], то Когонада может использовать противоположную стратегию: аттракцион через отсутствие драматического воздействия. Длительные планы архитектурных сооружений, паузы в

диалогах, статичность камеры — все это может функционировать как «измеряемый аттракцион» для определенной аудитории, но одновременно вызывать отторжение у зрителей, ожидающих традиционного кинематографического синтаксиса. Сложность заключается в том, что эффективность такого «обратного аттракциона» невозможно предсказать без учета опыта каждого зрителя.

Позиции декодирования Стюарта Холла в случае с «Коломбусом» работают не столько на уровне идеологических сообщений, сколько на более базовом уровне готовности к восприятию [\[9, с. 16–18\]](#). **Доминантная позиция** может означать полное принятие медленного темпа повествования — зритель готов смотреть все 104 минуты, погружаясь в созерцание. **Переговорная позиция** предполагает частичное согласие с форматом — зритель может досматривать с паузами, пропускать отдельные эпизоды, адаптировать просмотр под свои возможности концентрации. **Оппозиционная позиция** выражается в полном отказе от предлагаемого кинематографического опыта — зритель прекращает просмотр, не готов тратить время на «медленное кино». Специфика дистрибуции создает ситуацию предварительной селекции аудитории, что может исказить естественное распределение позиций в пользу доминантного прочтения — в кинотеатре оказываются преимущественно те, кто уже настроен на восприятие подобного материала.

Современные факторы восприятия добавляют дополнительные переменные в это уравнение. «Коктейльный эффект» Черри — способности выборочно фокусироваться на определенной информации в условиях множественных стимулов — может работать по-разному в зависимости от контекста просмотра [\[14, с. 976–978\]](#). В кинотеатре зритель вынужден сосредоточиться на экране, но при домашнем просмотре фильм конкурирует с уведомлениями смартфона, возможностью паузы, параллельными задачами. Может ли медитативное воздействие фильма сохраниться в условиях фрагментированного внимания?

Восприятие фильма может различаться в зависимости от опыта аудитории. Для одной её части медленный кинематограф может представлять иной тип экранного опыта, но насколько эти различия действительно влияют на качество восприятия — вопрос, требующий более глубокого изучения. Например — зритель, обычно смотрящий «нелинейные экранные искусства» [\[2\]](#), будет более склонен к оппозиционной позиции, нежели зритель, который привык смотреть авторское кино — тот был бы склонен либо к доминантной или, чаще, переговорной позиции. Существуют различные стратегии, каждая из которых формирует определенные ожидания от экранного произведения, однако связь между привычками восприятия и способностью к эстетическому переживанию может оказаться сложнее, чем кажется на первый взгляд.

Идея различия между вниманием и интересом, артикулированная персонажем Габриэля, приобретает особую актуальность при анализе зрительского восприятия. Возможно, проблема не в неспособности современного зрителя к длительной концентрации, а в отсутствии интереса к предлагаемому типу экранного опыта. Фильм требует не просто внимания, но специфического культурного интереса к архитектуре, медленному повествованию, межличностной коммуникации. Такой интерес не может быть сформирован в процессе просмотра — он должен существовать заранее или, по крайней мере, не встречать активного сопротивления.

Остается признать, что анализ зрительского восприятия в данном случае неизбежно носит гипотетический характер. Возможно предполагать различные сценарии декодирования, но невозможно предсказать, как конкретный зритель с его уникальным

опытом, культурным багажом, психофизиологическими особенностями и текущим эмоциональным состоянием воспримет предложенное кинематографическое высказывание. Возможно, именно в этой непредсказуемости и заключается продуктивность создания произведений, подобных «Коломбусу» — ведь они создают пространство для множественных интерпретаций, не навязывая единственно правильной стратегии восприятия.

Заключение

Анализ выявляет механизм функционирования информационного шума в созерцательном кинематографе, где недостаток традиционных выразительных средств не препятствует коммуникации, а создает ее **уникальную форму, требующую активного зрительского соучастия в смыслообразовании.**

На уровне **создателя** (Когонада) минимализм становится сознательной стратегией превращения потенциальных коммуникативных лакун в пространства для размышления. Архитектура функционирует как **активный коммуникативный агент**, замещающий традиционные драматургические механизмы готовой визуальной системой значений. **Промежуточные механизмы** фестивальной дистрибуции создают предварительную селекцию аудитории, ограничивая множественность интерпретаций в пользу доминантного прочтения. **Зритель** вынужден адаптировать стратегии восприятия к созерцательному режиму, извлекая смысл не из действия, а из наблюдения за пространственными отношениями.

Коммуникативные сбои (эпизод «выключения гида», несостоявшаяся вечеринка, обрывистые диалоги) функционируют как **продуктивные пространства для зрительского соучастия**, где недосказанность активизирует интерпретационные механизмы аудитории. Молчание и визуальные лакуны становятся не препятствиями для понимания, а инструментами создания медитативного пространства.

Специфика созерцательного кинематографа заключается в **инверсии источников информационного шума**: если в традиционных экранных форматах искажения возникают от избыточности стимулов, то здесь они порождаются их намеренной редукцией. «Информационный шум» трансформируется из потенциальной помехи в основной механизм эстетического воздействия, превращая коммуникативные несовершенства в художественные приемы.

Анализ иллюстрирует **универсальность механизмов информационной трансформации** при радикальном изменении их функций через цепочку «от создателя через промежуточные механизмы к зрителю» сохраняет свою актуальность, но в созерцательном кинематографе каждый компонент приобретает специфические характеристики, связанные с обработкой минимальных информационных потоков.

Полученные результаты дают возможность расширить понимание механизмов «информационного шума» в экранных искусствах и порождают возможность создания теоретической основы для исследования альтернативных форм кинокоммуникации в условиях трансформации современного медиапотребления.

Библиография

1. Малолеткин М. Ф. Проблематика информационного шума в контексте современного кинематографа // Художественная культура. 2024. № 3. С. 534-567.
<https://doi.org/10.51678/2226-0072-2024-3-534-567>.
2. Малолеткин М. Ф. "О, дивный эфемерный мир!" Размышления о нелинейности в

- экранных искусствах // Художественная культура. 2025. № 2. С. 414-447.
<https://doi.org/10.51678/2226-0072-2025-2-414-447>.
3. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин: Ээсти Раамат, 1973. – 92 с.
4. Flanagan M. 'Slow Cinema': Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film: PhD thesis. University of Exeter, 2012. Available at:
<https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10036/4432> (дата обращения: 29.07.2025).
5. Mai N. The Aesthetics of Absence and Duration in the Post-Trauma Cinema of Lav Diaz: PhD thesis, 2016. Available at:
https://www.academia.edu/20381023/The_aesthetics_of_absence_and_duration_in_the_post_trauma_cinema_of_Lav_Diaz_PhD_thesis_ (дата обращения: 29.07.2025).
6. Çaglayan O. E. Screening boredom: the history and aesthetics of slow cinema: PhD thesis. University of Kent, 2014. DOI: 10.22024/UniKent/01.02.86516.
7. Мартыненко А. Р. Жанровые конвенции и влияние "медленного кино" в сериале Н. В. Рефна "Слишком стар, чтобы умереть молодым" // Международный журнал исследований культуры. 2021. № 2 (43). С. 34-44. DOI: 10.52173/2079-1100_2021_2_34.
8. Shannon C. E. A Mathematical Theory of Communication: Reprint with Corrections. 1948 [Электронный ресурс] // Harvard Mathematics Department. Harvard University. URL:
<https://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf> (дата обращения: 24.08.2023).
9. Hall S. Encoding and Decoding in the Television Discourse [Электронный ресурс]. Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham, 1973. URL:
<https://web.archive.org/web/20201127011216/https://www.birmingham.ac.uk/Documents/college-artslaw/history/cccs/stencilled-occasional-papers/1to8and11to24and38to48/SOP07.pdf> (дата обращения: 04.02.2025).
10. Fuselier J. Distribution Case Study: Columbus // Sundance Institute [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://www.sundance.org/case-studies/creative-distribution/columbus/> (дата обращения: 01.02.2025).
11. Miller G. A. The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information // Psychological Review. 1956. Vol. 63. No. 2. P. 81-97.
<https://doi.org/10.1037/h0043158>.
12. Ключева Л. Б. С. Эйзенштейн. Агрессия дискурса: теоретическое обоснование // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 3 (45). С. 8-27.
13. Кемарская И. Н. Аттракцион как элемент экранной драматургии // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. 2018. № 3. С. 17-30. DOI: 10.30547/vestnik.journ.3.2018.1730.
14. Cherry C. Some Experiments on the Recognition of Speech, with One and with Two Ears // Journal of the Acoustical Society of America. 1953. Vol. 25. No. 5. P. 975-979.
<https://doi.org/10.1121/1.1907229>.

Результаты процедуры рецензирования статьи

Рецензия скрыта по просьбе автора