

№1

Киноискусство и кинозрелище

Авторы этого двухтомного труда предлагают киноведческий и эстетико-культурологический анализ различных аспектов соотношения искусства и зрелища на экране.

В первой части обсуждаются качества фильма, обеспечивающие ему статус произведения искусства в полном смысле слова.

Во второй части в центре внимания оказываются кинематографические приемы, которые придают фильму зрелищность.

Киноискусство и кинозрелище

I

Кино- искусство и кино- зрелище

№1

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
РОССИЙСКИЙ ИНСТИТУТ ИСТОРИИ ИСКУССТВ

Серия
ВОПРОСЫ ИСТОРИИ
И ТЕОРИИ КИНО

КИНОИСКУССТВО И КИНОЗРЕЛИЩЕ

Сборник статей

Часть I

ИСКУССТВО
КАК ЗРЕЛИЩЕ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
2011

УДК 85.37
ББК 791.43.01

Редактор-составитель:

Доктор философских наук, профессор А. Л. Казин

Научные рецензенты:

Доктор искусствоведения, профессор Н. И. Дворко

Кандидат философских наук, доцент Л. А. Худякова

Искусство как зрелище. Серия: Вопросы истории и теории кино. Ч. I / Сборник науч. статей / [Ред.-сост. А. Л. Казин]; Российск. ин-т истории искусств. – СПб., 2011. – 192 с.

Проблема соотношения искусства и зрелища весьма актуальна в современной художественной культуре. Особенно это касается аудиовизуальных искусств, и в первую очередь — кино и телевидения. Авторы предлагаемого двухтомного труда ставят своей целью искусствоведческий и эстетико-культурологический анализ различных аспектов этого соотношения — от ценностно-содержательных до структурно-функциональных. В первой части (выпуске) сборника — «Искусство как зрелище» — усилия авторов концентрируются вокруг эстетико-художественной сущности кинофильма, реализованного (поставленного и снятого) с помощью тех или иных зрелищных средств. Вторая часть (выпуск) называется «Зрелище как искусство». Здесь представлены статьи, в которых указанная основная проблема обсуждается именно в кругозоре аудиовизуального зрелища в широком смысле этого слова.

ISBN 978-5-86845-164-5

© РИИИ, 2011

© А. Л. Казин, составление, 2011

© Коллектив авторов, 2011

ОТ РЕДАКТОРА-СОСТАВИТЕЛЯ

Замысел предлагаемого сборника трудов сектора кино и телевидения Российского Института истории искусств возник в процессе осмысления реальной практики современного кинематографа, и более широко — современной художественной жизни. Как бы ни относиться к ее состоянию в начале XXI в. — восхищаться ли ее разнообразием и свободой, или, напротив, критиковать ее по той же причине — любому наблюдателю ясно, что пространство актуальной творчески-коммуникативной сферы сегодня значительно шире того, что принято называть искусством в классической эстетике. Определение *искусство* (art) сегодня сопутствует самым неожиданным, с традиционной точки зрения, феноменам, и наоборот, испытанные, казалось бы, веками способы художественного высказывания ныне (явно или неявно) исчезают из области искусства, как бы растворяясь в других (близких или более отдаленных) культурных практиках — в том числе в *зрелище*. Вместе с тем, искусство и зрелище способны образовать друг с другом плодотворный союз, обновляя и расширяя свои обоюдные возможности за счет мощного изобразительно-выразительного потенциала новейших медиатехнологий. Можно, конечно, просто признать этот факт и на этом остановиться. Однако с констатации факта наука только начинается.

Конкретно говоря, проблема состоит в *принципе и мере соотношения* в каждом отдельном случае (фильме) — и в игровом кинематографе в целом — художественного и зрелищного начала. По своей онтологической («фотографической») сути кинематограф синтезирует в себе искусство и зрелище, но вот итоговый результат указанного синтеза всякий раз различен, относя тем самым тот или иной кинофильм а) к области искусства с элементами зрелища; б) к сфере зрелища с элементами искусства; в) к образному единству искусства и зрелища как различных видов социокультурной деятельности. Совершенно очевидно, что великое киноискусство может быть минимально зрелищным (к примеру, фильмы И. Бергмана), а впечатляющее кинозрелище может быть минимально художественным (бесконечные голли-

вудские истории про инопланетян, гигантских обезьян, чудищ юрского периода и т. п.). Наконец, встречаются (правда, не столь уж часто) образцы подлинно художественного кинозрелища или зрелищного киноискусства. Именно такому кино — его внутренней и внешней образной структуре — и посвящено большинство статей настоящего сборника.

Всякое явление искусства может быть рассмотрено в трех основных планах — в его отношении *к самому себе* (к собственной природе), *к человеку* (к нормам и кодам той или иной культуры) и к мировому целому, *идеальному* единству бытия. Первый подход свойствен критике и искусствознанию, второй — культурологии и социологии, третий — философской эстетике. Материалы предлагаемого труда собраны именно вокруг этих трех исследовательских направлений при доминировании одного из них или сочетании нескольких. Каждый из авторов решает поставленную проблему по-своему, на особом материале, используя — в вышеуказанных общих рамках — избранную им конкретную методологию. Более того, авторы не во всем согласны друг с другом — это сборник статей, а не коллективная монография. Однако все авторы настоящего труда отдают себе отчет в том, что проблема «киноискусство и кинозрелище» сложна, многогранна и в высшей степени актуальна. Достаточно сказать, что большая часть кинопродукции, прокатываемой в современных кинотеатрах или по телевидению, представляет собой как раз кинозрелище, а не киноискусство. Со всеми вытекающими отсюда этико-эстетическими и практическими последствиями, особенно для подрастающего поколения.

В первой части (выпуске) предлагаемого труда — **Искусство как зрелище** — усилия авторов концентрируются вокруг *эстетико-художественной* сущности кинофильма, реализованного (поставленного и снятого) с помощью тех или иных зрелищных средств. Эта часть открывается статьей А. Л. Казина, где вопрос об искусстве и зрелище обсуждается как философско-эстетическая проблема. В следующей за ней статье Л. Н. Березовчук та же проблема решается как одна из кардинальных для методологии современного киноведения и социологии кино с привлечением большого кинематографического и социально-психологического материала. Известный режиссер-аниматор — и одновременно теоретик-киновед — И. В. Евтеева анализирует

в своей статье опыт компьютерной анимации при создании авторского кино как специфического экранного зрелища. Исследователь французского кинематографа В. А. Гусак посвящает свою работу образному решению фильмов одного из крупнейших мастеров европейского авторского кино Р. Брессона. В статье М. Б. Капреловой взаимодействие искусства и зрелища прослеживается на материале трех отечественных и зарубежных картин, сюжетную канву которых образует любовная мелодрама (один из ключевых жанров зрелищного кинематографа). Завершают первую часть сборника работы аспирантов сектора Д. Ю. Мыльникова и О. А. Яковлевой, рассматривающих в своих статьях ряд немаловажных, хотя и частных моментов взаимоотношения художественного и зрелищного начала в кинематографе.

Вторая часть (выпуск) сборника называется **«Зрелище как искусство»**. Здесь представлены статьи, в которых указанная основная проблема обсуждается именно в кругозоре *аудиовизуального зрелища* в широком смысле этого слова. Выпуск открывается работой Р. Д. Копыловой, в которой вопрос о соотношении зрелищного и художественного (арт-хаусного) начала в кино изучается на материале его осмысления современной кинокритикой. Л. Н. Березовчук анализирует в своей статье целенаправленное использование зрелищных жанров крупными режиссерами современного арт-хауса. Следующая за ней статья С. В. Хлыстуновой представляет собой подробный обзор визуальных спецэффектов в качестве жанрообразующих факторов современного кинопроцесса. В работе О. Н. Смирновой внимание автора сосредоточено на соотношении музыкального решения фильма со зрелищной эстетикой в жанре голливудского исторического боевика. Своеобразный поворот указанной основной темы реализован в работе историка отечественного кино П. А. Багрова, исследующего статус фильмов «малой формы» в советской культуре 30–40-х гг. прошлого века. Аспирант сектора А. А. Маков обсуждает в своей статье социально-психологические особенности продюсерской деятельности в современном российском массовом кино. Завершается второй выпуск сборника работой А. Л. Казина, в которой подводятся эстетические и культурологические итоги рассмотрения заявленной проблемы в диахронном и синхронном аспекте.

ИСКУССТВО И ЗРЕЛИЩЕ В СОВРЕМЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Вместо предисловия Постановка проблемы

Проблема «киноискусство и кинозрелище» включает в себя целый ряд содержательных, структурных и функциональных аспектов. В настоящей статье я хотел бы сосредоточить внимание на исходных — философско-эстетических — определениях искусства и зрелища как тесно взаимосвязанных, но отнюдь не тождественных видах социокультурной практики. Своеобразие эстетики как учения о красоте и искусстве состоит в том, что она с необходимостью включает в себя элементы искусствоведческого (материал, технологии) и культурологического (значение и функции) анализа в свете *духовно-философского* (идеалы, ценности, нормы) подхода к своему предмету. Основные вопросы эстетической науки не принадлежат к числу частных проблем, о которых можно сказать, что они решены раз и навсегда. Наоборот, сущность красоты и искусства как бы проверяется заново каждой исторической эпохой, и нередко требует иного осмысления, нежели те, которые представлялись достаточными в предшествующие десятилетия и, тем более, в предшествующие века.

В 1910 г. ведущий теоретик русского символизма Андрей Белый опубликовал статью «Смысл искусства», начинавшуюся так: «Что такое искусство? Легко ответить на этот вопрос. Или — почти невозможно. Определяли и будут определять искусство сотни блестящих умов. Перед нами — серия ответов на то, что такое искусство. И если всякому из нас очевидно значение искусства в жизни, то цели его неопределенны, шатки. <...> Неужели необходимо, во-первых, знать все метафизические, религиозные, научные взгляды на искусство, во-вторых, уметь критически отнестись к этим взглядам, в-третьих, исчислить все возможные способы располагать феномены искусства (методо-

логия); в-четвертых, быть специалистом во всех областях творчества? <...> И я, предьявляя вниманию читателей мою статью, нахожусь в неловком положении, потому что хотя я и многое читал, обо многом думал, кое в чем успел, однако не удовлетворяю и одной двадцатой требований, предьявленных мной теоретику»¹.

Со времени написания этой статьи прошло сто лет, однако вопрос о сущности искусства вряд ли приблизился к разрешению. Скорее наоборот — неизмеримо увеличилось число методологий, с позиций которых отдельный теоретик (или группа теоретиков, художников, критиков, объединенных известной идеологией — «арт-сообщество») готовы обсуждать тот или иной «артефакт» или их совокупность.

Помнится, при советской власти в каждом кинотеатре присутствовал лозунг «Из всех искусств для нас важнейшим является кино». В умении подчинять искусство политике г. Ульянову-Ленину не откажешь. Его прагматический взгляд разглядел в тогдашнем кинематографе прежде всего мощное средство массовой суггестии — зрелище, доступное массам и влияющее на них. Примерно так же — хотя, разумеется, в другой перспективе — об аттракционе, «одинаково доступном дикарям Петербурга и дикарям Калькутты», писал уже цитированный Андрей Белый, а Александр Блок оставил бессмертные строки о кинематографе, в котором «барон целовался под пальмой с девушкой низкого звания, ее до себя возвышая». Конечно, любая человеческая мысль частична, и уже потому ограничена, однако это не мешает ей содержать в себе истину...

Попытаемся обсудить вопрос о взаимоотношении *искусства* и *зрелища* на материале кинематографа в широком смысле этого слова. Под *кинематографом* (не путать с киноискусством!) мы будем понимать систему массовой коммуникации, использующую в качестве носителя фотографическую (аналоговую) или электронную (цифровую) запись реального звукозрительно-го объекта и рассчитанную на целенаправленное (как правило, групповое) зрительское восприятие*.

* Онтология кино — это, прежде всего, воспроизведение сущего, «след бытия», хотя на этой основе могут осуществляться различные творческие стратегии, радикально преобразующие объект съемки, от фильмов Мельеса до новейших аудиовизуальных шоу, наполненных фантастическими спецэффектами.

Немного истории

Сущностное и функциональное различие — а, значит, и взаимодействие — между искусством и соседними формами культурной деятельности существовало всегда. Даже в античной Греции имело место несовпадение между мифом как таковым и его представлением на сцене, предназначенным, как установил Аристотель, для достижения катарсиса — очищения страданием и страхом. Ученик Аристотеля Платон и вовсе изгнал, как известно, «свободных художников» из своего идеального государства, по той причине, что они сами не знают, о чем поют, и тем смущают народ. В Средние века и в эпоху Возрождения главной формой народной художественно-культурной жизни в Европе были городские и сельские празднества-карнавалы, происходившие, как правило, на соборной площади, которая своими вертикальными готическими доминантами символизировала непреложное ценностное различие между духовным «верхом» и телесным «низом» «человека играющего» (*homo ludens*).

Медленное, но верное расхождение между искусством и неискусством в западной христианской цивилизации началось после Ренессанса (многообещающее начало буржуазной эпохи), когда возникло так называемое «рамочное» искусство, направленное прежде всего на самого себя. Эстетическое (духовно-идеальное) и собственно художественное (образно-игровое) начала творческого акта, составлявшие в храмовом синтезе теоретическое и практическое единство, в светской культуре стали постепенно отходить друг от друга. Возникло то, что впоследствии стали называть «искусством для искусства», а также «наукой для науки», «философией для философии» и т. п., то есть дифференцированные, отъединенные друг от друга культурные практики. Казалось бы, художник получил, наконец, искомую свободу. Твори, выдумывай, пробуй!

На деле все оказалось сложнее. Подобно другим элементам новоевропейской цивилизации, искусство утвердило себя в качестве самостоятельного деятельностного принципа, отвоевало у религии, науки, морали, политики свою нишу — однако и по-

Что касается анимации (в том числе компьютерной), то она является пограничной — между кинематографом и изобразительным искусством — разновидностью художественной практики.

теряло вместе с тем непосредственную связь с *идеальным миром*, символом которого (вместе с христианским миропониманием и нравственностью) искусство выступало в классическую эпоху. *Эстетическая сущность искусства — стремление к прекрасному как видовая сверхзадача и критерий художества — оказалась фактически отодвинутой на второй план работы художника.* Наряду с этим, искусство — и в том числе игровой кинематограф практически с первых же своих шагов — попало в жесткую зависимость от экономики и технологии в широком смысле слова. С самого своего возникновения «седьмое искусство» предстало как эффектный зрительный, а потом и звукозрительный аттракцион, предназначенный для производства коммерческой прибыли. Не случайно первый период существования «великого немого» историки назвали ярмарочным, балаганным. Это было действительно невиданным (и неслыханным) для рубежа XIX–XX вв. зрелищем — паровоз мчался прямо на зрителей, и те в ужасе вскакивали. В некотором смысле можно сказать, что детство кино пришлось на общекультурную эпоху европейского модерна, переходящего в авангард, — машина для воспроизведения жизни появилась как раз тогда, когда сама жизнь все больше стала превращаться в машину — финансовую, коммуникативную, военную. Достаточно напомнить, что в год изобретения кинематографа были открыты также рентгеновские лучи, запатентованы первые автомобили, а еще через несколько лет в небо взлетели первые аэропланы. Тогда же в европейских и американских столицах пышным цветом расцвела биржевая спекулятивная игра, возник мировой арт-рынок, а там и до Первой мировой войны оказалось недалеко...

В науке существует простая истина, называемая законом сохранения: если где-то прибавится, то у кого-то отнимется. Утратив (полностью или частично) свою предельную духовно-эстетическую цель, искусство в качестве свободного творчества оказалось (подчас само того не осознавая) одним из элементов грандиозной системы коммерческой массовой коммуникации. Другим важнейшим элементом этой системы явилось *зрелище*.

Зрелище и зрелищность

Слово *зрелище* весьма многозначно. Глагол «зреть» (в смысле «смотреть», «глядеть») приводится в «Толковом словаре живого

великорусского языка» В. И. Даля с характерным примером употребления: «зрю на тебя с изумленьем»². В словаре С. И. Ожегова «зрелище» толкуется следующим образом: «1. То, что представляется взору, привлекает взор (явление, происшествие, пейзаж); 2. Театральное или театрализованное представление, массовое зрелище»³. Там же приводится знаменитое требование «Хлеба и зрелищ!» — «голос толпы, желающей удовлетворения ее сегодняшних примитивных потребностей (первонач. по сатире Ювенала о требованиях римской черни)». В современной литературе зрелищу как таковому посвящено множество работ, из которых я процитирую лишь одну: «Феномен зрелища представляет, без сомнения, универсальную константу человеческого существования, имеющую кросскультурный характер. Священный ритуал, шествие, танец, театр, карнавал, публичная казнь, спортивное состязание, эротическое шоу, наконец массовое спортивное представление или спортивный театр образуют сложное явление культуры со своей структурой и динамикой. Однако пониманию этого явления препятствуют привычные мыслительные стереотипы, сохранившиеся от предшествующей эпохи классического рационализма»⁴.

Критический пассаж в сторону классического рационализма объясняется желанием цитированного автора «реабилитировать» зрелище в качестве не менее (если не более) достойного элемента культуры, чем искусство, — мысль, весьма характерная для постмодернистской эстетики и культурологии. В качестве контраргумента следует заметить, что на непреложный социокультурный и антропологический статус зрелища никто не покушается — речь идет о его сущностном и функциональном соотношении с искусством. Классическая эстетика, как, впрочем, и эстетика высокого модерна полагает, что это *разные* сущности, различные — вплоть до взаимоотторжения — духовно-смысловые практики (что вовсе не отрицает возможной *зрелищности* фильма — см. об этом соответствующие статьи сборника). Что касается постмодерна, то он, наоборот, склонен их сближать и даже отождествлять до полного совпадения. В самом деле, если об искусстве не следует говорить ничего, кроме его эмпирического описания (как полагал, например, один из «отцов» постмодерна неопозитивист Л. Витгенштейн), то никаких трудностей тут не возникает — «чтиво», оно же «зриво», оно же «перформанс»,

оно же «видеоинсталляция», суть одно и то же — *зрелище как искусство и искусство как зрелище*.

Но оставим постмодерн его адептам. Настоящая проблема современного искусствознания, эстетики и культурологии заключается в том, что искусство XXI в. — особенно «техническое» — действительно делается все более *зрелищным*, то есть в возрастающей пропорции включает в себя приемы и эффекты зрелища в вышеприведенном *аттракционном* значении этого понятия. Как это влияет на качество самого искусства? Не противоречит ли это его внутренней ценностной природе, особенно тогда, когда хозяева того или иного сегмента коммуникативного пространства *сознательно выдают зрелище за искусство*, преследуя свои собственные коммерческие или идеологические цели? Наконец, что происходит в этой ситуации с человеком — зрителем, слушателем, читателем, на которого все это рассчитано и которого, в сущности, *заставляют* смотреть и слушать именно этот, а не другой «продукт»?

Художественный образ как идеальная сущность

Один из крупнейших режиссеров-модернистов XX в. С. М. Эйзенштейн в свое время утверждал, что «содержание произведения искусства <...> есть сводка подлежащих сцеплению потрясений, которым желают в определенной последовательности подвергнуть аудиторию»⁵. Позволим себе в этом с ним не согласиться: одно дело — потрясение от фильма «Иван Грозный», и совсем другое — безумное неистовство, в которое повергаются участники рок-концерта силой разбуженных этой музыкой отрицательных энергий. С другой стороны, только ли детской наивностью объясняется «всамделишность» восприятия спектакля или фильма детской аудиторией — причем именно на стороне сил добра? В историю театра вошла легенда о зрителе, убившем во время представления шекспировской трагедии негодяя Яго. Даже если согласиться с Эйзенштейном в том, что «произведение искусства, понимаемое динамически, и есть процесс становления образов в чувствах и разуме зрителя»⁶, все равно возникает проблема смыслового итога (цели) творческого процесса, направляемого с помощью столь мощных выразительных средств, как движущееся изображение, музыка, слово, актерская игра, и тем более — их общий «вертикальный» монтаж.

В любом виде искусства художественный образ существует как сгусток, концентрат духовной энергии создавшего его человека, и в известном смысле — породившей его цивилизации. В качестве целого, данного в своей части, художественный образ есть развивающаяся (растущая) система, которая обнаруживается в разнообразии своего структурно-смыслового оснащения (в сюжете, фабуле, композиции, цвете, в том или ином зрительном толковании и т. д.) как в актах «речи». С точки зрения философии искусства, такая система заслуживает наименования *идеальной художественной сущности*. Не будучи по своей природе ни только воображаемым, мыслимым (интенциональным, как сказал бы феноменолог), ни только вещественным, образ искусства есть именно идеальный предмет, воплощенная поэтическая идея, однако, в отличие от рассудочных воплощенных идей (например, идеи машины), художественный образ есть воплощенная *всеобщая* идея, в которой находит свое отражение не какая-либо частная парадигма той или иной цивилизации (эстетический прагматизм), а именно ее ценностный центр, ее **норма**. Бытие художественного образа является одним из видов объективно-идеального бытия, обладающего относительной онтологической самостоятельностью. Социальная реализация этого бытия осуществляется в коммуникативном поле определенной культуры, однако его содержательным истоком служит всеобщий Логос — субстанциональная упорядоченность мира, эстетически обобщаемая искусством в категориях красоты, подобно тому, как наука обобщает эту упорядоченность в категориях истины, а этика — в категориях блага. Разумеется, тот или иной художник (как и его «материнская» культура или субкультура) вольны отвергнуть этот Логос — но он в любом случае присутствует, даже в нигилистическом артефакте, хотя бы в качестве отрицаемого. Имея перед объективом кинокамеры видимую реальность, землю как землю и человека как человека, автор фильма (и его зритель) в более глубоком смысле встречается на экране с сущим в свете абсолютного *духовно-онтологического предела* (или, повторяю, его отрицания), что и придает его созданию — фильму — художественный статус. Только в этом случае — в случае символической «собранности» мира и человека в отдельном кадре, эпизоде, фильме — можно говорить о наличии идеального (обладающего собственным онтологическим статусом) художественного образа фильма, равно

как и о культурно-исторической закономерности появления этого фильма на свет, причем не с меньшей степенью уверенности, чем мы это утверждаем, например, о неслучайности гомеровской «Илиады» для греческого эпоса, о непреложности «Братьев Карамазовых» или «Обломова» для русской литературы XIX в., или даже об абсолютной необходимости для человеческой цивилизации таблицы Менделеева или бинорма Ньютона.

Производительные силы цивилизации и коммуникативные каналы культуры определяют собой *условия художественной задачи, но не ее решение*. Современные мультимедиа, с их мощным манипулятивным аппаратом (практически неограниченный тираж, виртуальные спецэффекты, электронно-компьютерный дизайн и т. п.) ничего не в состоянии тут изменить — разве что «раскрутить» по мировым каналам какую-нибудь однодневку или, наоборот, выпустить в прокат в нескольких экземплярах киноленту, которую бы стоило посмотреть миллионам людей.

Сущность и функции

Итак, судьба искусства в XX в. оказывается трудной — как в нашей стране, так и за ее пределами. Кинематографических, музыкальных, литературных, произведений с каждым годом создается все больше, растут их тиражи в системе средств массового воздействия (печать, радио, телевидение, видеодиск, интернет и др.), а между тем качество их часто оказывается ниже критики. Кинофильмы-блокбастеры или книги-бестселлеры (вроде очередного «Поттера» или «Дозора») по большей части являются откровенным кичем — развлекательной продукцией, успешно выполняющей коммерческие, компенсаторные и т. п. функции, но даже не претендующей на собственно эстетический статус. Популярность такого рода продукции и ее художественный уровень находятся, как правило, в обратной зависимости, что, с социологической точки зрения, естественно для массовой культуры, но чуждо классическому кинематографу точно так же, как и литературе, музыке, театру. Чаще всего имеет место резкое несовпадение оценок произведений между широкой публикой и профессиональной критикой, что несет с собой трудности для обеих.

Как видим, вопрос об искусстве и зрелище в современной цивилизации отнюдь не академический. Коротко говоря, пробле-

ма ныне состоит в том, какие функции искусство исполнять *способно*, а какие *должно*, какая социокультурная роль является для него естественной, а какая вторичной, побочной или навязанной. *Функция* — это проявление сущности в той или иной системе отношений. Автору настоящей статьи неоднократно приходилось наблюдать разные по полу, возрасту, профессии и месту жительства киноаудитории, читая лекции по философии искусства во многих городах России. Первое, что бросается в глаза, — это резкий, подчас вызывающий контраст между восприятием одного и того же произведения разными категориями слушателей. То, что в одном случае вызывает слезы, в другом может вызвать смех, и наоборот. Если в психологии и социологии искусства считается бесспорным, что нормальный человек (норма психики и культуры) не будет плакать под «Веселых ребят» и смеяться под «Короля Лира», то непосредственные наблюдения конкретной киноаудитории (особенно молодежной) способны поколебать это утверждение.

Как, например, совместить представление об этически позитивном воздействии искусства с выразительной (и, по нашему мнению, весьма характерной) ситуацией, описанной в работе социолога А. Я. Куклина: один молодой человек, издавший во время показа картины — на самом высоком и драматическом ее эпизоде — животный смех, рассказал потом исследователю, что он, парень 24 лет, «томившийся всю субботу (отличный весенний день) в надежде на свидание с девушкой из соседней деревни, наконец, пошел с ней в кино. Весь устремленный в предстоящий вечер танцев и прочие ожидания, он вдруг почувствовал (больше в своей напарнице, чем в себе) погружение в глубокие пласты экранной идеи и по какому-то инстинкту “защитил” ожидаемые “радости” досуга от навязываемого фильмом серьезного и ответственного отношения к жизни, от нежелательной перегруппировки чувств вообще»⁷. Кстати, подобный же «воспитательный» эффект высокого искусства парадоксально использован в фильме С. Кубрика «Механический апельсин», где Девятая симфония Бетховена не только не мешает, но, наоборот, помогает главному герою и его банде совершать преступления. Как не вспомнить тут Ф. М. Достоевского: «Страшная вещь — красота... Здесь все концы вместе сходятся, все противоречия рядом живут».

Так или иначе, приходится констатировать, что воспитательная миссия искусства в определенных условиях оборачивается своего рода провокацией («эффект бумеранга»), возбуждающей в человеке душевные движения, прямо противоположные тем, на которые, казалось бы, оно рассчитано. Действительное функционирование искусства в кросскультурном (смесительном, как сказал бы К. Н. Леонтьев) обществе XXI в. сильно отличается от идиллической «просветительской» картины, сложившейся по этому вопросу в предшествующие исторические эпохи. Даже оставив в стороне практики явно шокового воздействия на зрителя (как это происходит, например, в триллерах или порнофильмах), нельзя не признать, что в условиях современной цивилизации подвижность зрительских пристрастий, зависимость восприятия от места, времени и типа просмотра, наконец, его неоднородный социопсихический фон — все это делает практическое публичное существование кинематографа весьма противоречивым, двойственным процессом, отнюдь не совпадающим с тем непосредственным утверждением «высокого и прекрасного», о котором привыкли думать художники и критики классической традиции.

Чтобы разрешить это противоречие, надо ясно дать себе отчет в возможностях функционального подхода. Все, что нам известно о созданиях художества в их процессуальном бытии, свидетельствует, что мы встречаемся здесь с вариантами одного инварианта, с типами одного архетипа. Каждый реципиент (зритель, слушатель или их слой, страта, группа) воспринимает идеальный художественный образ в свою меру, однако, если кому-то недоступна, например, «Земляничная поляна» И. Бергмана, это не мешает ей быть одним из величайших творений человеческого гения. Точно так же, если какая-нибудь группа зрителей (предположим, компания юнцов, у которой впереди дискотека) веселится на «Калине красной», то хуже, в конечном счете, только им, а не Василию Шукшину с его искусством. Поэтому, не соглашаясь с элитарно-герменевтической точкой зрения, что «культурность объекта есть нечто противоположное его функциональности»⁸, следует в то же время прислушаться к словам современной исследовательницы: «соборы были построены во славу Божию. Эти здания несомненно удовлетворяли каким-то потребностям общества, но их отточенная красота никогда не может быть объ-

яснена этими потребностями, которым столь же хорошо могли бы удовлетворять и менее живописные сооружения»⁹.

Конечно, искусству на протяжении его исторической жизни приходилось (и приходится) заниматься многим — развлекать людей, помогать им общаться, «балансировать» их нарушенную психику и т. д. — но называть все это функциями искусства (пусть даже нехудожественными), на мой взгляд, то же самое, что приписывать атлантам, поддерживающим портик Зимнего дворца, функцию простой несущей конструкции. Разумеется, они поддерживают крышу, но дело не в этом: эту работу могли бы прекрасно выполнять и менее живописные сооружения. Развлечение, сублимация и т. п. — не сущностные функции художественного образа, а его фрагментарные (сопутствующие) проявления, которыми оно чревато в определенных социальных условиях, когда ему приходится играть чуждые его природе культурные роли — роли, которые гораздо успешнее могли бы исполнять (и исполняют) зрелища, игры, кафе, стадионы и многие другие элементы развитой городской жизни. Конечно, металлической скульптурой можно забивать гвозди, однако это не значит, что одной из функций скульптуры, наряду, скажем, с эстетическим катарсисом, является забивание гвоздей.

Известна притча о каменщиках. Одного спросили, что он делает, он сказал: везу тачку с камнями. Спросили другого, тот ответил: строю прекрасный собор! *Эстетическое и художественное — это не разные сущности, а категории, отражающие разные степени приближения искусства к своему духовному идеалу — прекрасному.* Соответственно, в возвышении жизни при помощи красоты, в «рождении в красоте», как выражались древние, и заключается основная функция идеального художественного образа, незаменимая и неисполнимая ничем другим.

Красота, как известно, не только страшная, но и таинственная сила. Позитивисты, к примеру, убеждены, что красота (как, впрочем, и другие ценности высоких онтологических порядков) не имеет познаваемой сущности, и тем самым лишь доводят до абсурда действительное свойство красоты — *быть там, где хочет*. Прекрасен может быть добрый человек, но красив бывает и злодей. Очень красивы марширующие войска, но только куда они маршируют? М. Ромм, как известно, смонтировал свой «Обыкновенный фашизм» из материалов фашистской кинохро-

ники — получилась картина с принципиально иным эстетическим, нравственным и политическим смыслом, чем у снявшей эти кадры Лени Рифеншталь. Красота бывает темной, inferнальной, существует красота гибели, насилия, секса — этим сегодня равно питаются и изысканный элитарный «артхауз», и массовый коммерческий шоу-бизнес.

Однако из всего этого еще не следует, что в вопросе о сущности красоты и искусства прав постмодерн, с его «веселой относительностью» игровых сопоставлений, с его внешне утонченным, а по сути плоским релятивизмом. Разумеется, в XXI в. возросла роль человека (отдельного субъекта, с одной стороны, и масс городского плебса, с другой) в построении эстетического идеала цивилизации — но этим еще не отвергается объективность (сверхличность) *духовно-эстетической нормы* не только для сегодняшней моды, но и в масштабах вековой христианской истории Европы и России. Без сомнения, в настоящее время значительно снизились роль канона, правила в творениях искусства — но этим еще не уничтожена мысль о наличии вечных образцов творчества, подобных «Божественной комедии» Данте или «Троице» Рублева. «Ночи Кабирии» или «Восемь с половиной» Феллини являются классикой мирового киноискусства, потому что переносят зрительское сознание в область истинной красоты — той самой, о которой писал Платон в «Пире» — хотя героем первой картины оказывается проститутка, а второй — несостоятельный режиссер, терпящий творческое поражение. Точно так же «Иваново детство» и «Андрей Рублев» Тарковского выносят на экран много жизненной тяготы и боли — однако «Иваново детство» заканчивается в символическом райском саду на берегу реки, а в финале «Рублева» под звуки могучего колокола экран обретает божественные краски православной иконы.

На основании сказанного можно заключить, что искусство в целом может исполнять практически любые функции, если на то есть спрос, есть сила социального заказа. Однако искусством оно остается при осуществлении своей собственной фундаментальной обязанности — эстетической. *Эстетическое — это ценностно положительное (или, напротив, отрицательное) отношение художника/зрителя к предметному уровню бытия, как природного, так и культурного.* Выражаясь понятиями современной синергетики, прекрасное в искусстве есть своего рода

аттрактор, собирающий вокруг себя многообразие универсума (в том числе и его негативные, нисходящие энергии) — но именно под знаком его предметной выразительности. А это означает, что идеалы прекрасного, присущие той или иной культуре, субкультуре или даже отдельному человеку, не суть в последнем счете нечто сугубо относительное, исторически случайное, характеризующее только данную культуру (личность) и больше ничего. За всей пестротой и многоликостью эстетических оценок в Средние века и в Новое время, в России и в Америке, в классицизме и модерне, в музыке и в кино стоит их всеобщая онтологическая основа, заключающаяся, как мы говорили, в универсальности, макрокосмичности человека. Человеческая мера красоты есть в конечном счете выражение и завершение гармонии — Логоса — самого бытия, получившее стилистически конкретное выражение. *Нашим понятиям о совершенстве алмаз ближе, чем червь*. Именно это имеют в виду мыслители, обнаруживая в красоте один из ликов божественной Премудрости-Софии. Что, в самом деле, может быть печальнее искусства, отвергнувшего прекрасное или подменившее его чем-нибудь другим, — разве что наука, забывшая об истине, или нравственность, равнодушная к добру?

Искусство и зрелище в «обществе спектакля»

Итак, искусство — точнее, идеальная художественная ценность, обладающая своей особой онтологией — полистильно и полиморфно реализует себя в культуре в зависимости от конкретного запроса, «социального заказа» со стороны того или иного сообщества — в нашем случае, от производителей (собственников, продюсеров), прокатчиков и зрителей кино. Фундаментальный факт заключается в том, что художественный образ в качестве «сокращенной вселенной» *позволяет им это делать*, причем порой в диаметрально противоположных функциональных направлениях (художественное восхождение или нисхождение, по Платону). Проблема возникает тогда, когда от имени искусства выступает нечто (или некто) *другое*.

В 1943 г. замечательный немецко-швейцарский писатель Герман Гессе в своем романе «Игра в бисер» назвал эпоху позднего модерна (переходящего в постмодерн) «фельетонистической эпохой», когда пишутся романы, создаются симфонии, ставятся

спектакли и кинофильмы, и вместе с тем все это делается как бы несерьезно, «понарошку». И авторы, и публика в рамках подобной культуры слишком хорошо знают, что искусство (как и наука, и философия) — это профессия, которая приносит одним — удовольствие, а другим — деньги. Тут никому не придет в голову спрашивать, к примеру, у кинорежиссера, в чем смысл жизни, потому что его фильм смотрят как бы между делом, обняв одной рукой подругу, а другой придерживая пакетик с чипсами. Либеральная культура второй половины XX в. — это хорошо очерченные правила игры, называемой поставангардом, где «верх» и «низ», «правое» и «левое» давно заключили между собой цивилизованный союз («плюрализм») и даже вообще поменялись местами до полного неразличения.

Что касается наших дней, то сегодня мы стоим перед фактом резкого умножения и совершенствования постмодернистских зрелищных сетей. В аксиологическом плане, конечно, дело идет о совокупном культурно-социальном нисходящем движении (инволюции) западной цивилизации. Направляющими этого нисхождения выступают, прежде всего, транснациональные финансово-промышленные группы, обладающие колоссальными ресурсами, и все более склоняющиеся к экономике и культуре спекулятивного, а не производственного типа. Такая экономика и культура оперируют прежде всего «чистыми» (ничем не обеспеченными) знаками-брендами — типично постмодернистская практика означающего без означаемого. В экономике это ведет к инфляции и разрушительным кризисам, в культуре — к замене идеального (восходящего к красоте) художественного образа его *симулякрами* (Ж. Бодрийар), и в первую очередь — зрелищем. Проводниками указанной замены служат прежде всего электронные коммуникативные сети — глобальное телевидение и интернет, проецирующие свои семантические ризомы («кусты», «грибницы», лишенные центральной точки отсчета) на ровные бескачественные экранные плоскости, где люди и вещи уже не имеют естественного «своего места», а лишь отражаются (играют) друг в друге, благодаря чему и получают единственный повод к бытию. Чего нет в электронном поле, того не существует — это нынче не метафора, а суть дела. Современная мировая компьютерная кино- и видеосеть во всех своих модификациях оперирует несчетным множеством динамичных изображений, не обладающих

никакой онтологией, — они суть зрелище в прямом физическом смысле этого слова. Согласно удачной характеристике М. Дюфренна «искусство такого рода представляет собой бесформенные продукты, сделанные на скорую руку, подчас из отталкивающих материалов. Форма распадается, и случай или машина берутся за дело <...> Никакой правды для распространения, никаких посланий для передач»¹⁰. При всей своей видимой хаотичности виртуальная реальность видеосферы — это жесткая «дисциплинарная машина» производства зрительской массы, находящаяся под стратегическим контролем анонимной сетевой власти. Французский культуролог Ги Дебор назвал подобную коммуникативную практику «обществом зрелища», где любая жизненная драма, вплоть до геноцида и войны (атака на башни Нью-Йорка), подается как материал для зрелища. Применительно к постмодернистским культурным сетям возможно выделить даже некий «императив горизонтальности: символические структуры типа «высшее/низшее» заведомо кодированы как скомпрометировавшие себя, как не работающие; апелляция к ним расценивается как дурной вкус и обречена на поражение»¹¹. Свежий пример подобной «зрелищно-сетевой» идеологии и культуры — это так называемые «цветные» перевороты в ряде стран Восточной Европы, где тот или иной постмодернистский спектакль — на улице, на экране, на сцене — тщательно режиссируется именно на уровне подачи, снабжаясь соответствующими «кричалками», музыкально-танцевальной рок-оснасткой и т. п.

Задумываясь о будущем подобного социально-культурного тренда, можно предположить следующее. Уже в ближайшие десятилетия весьма вероятна перспектива жесткого «сетевого тоталитаризма», то есть нового мирового порядка, построенного именно на всеобщей относительности горизонтальных (пустых) мест «слишком человеческого» жизненного пространства. Старомодное «дурновкусие» различения ценностного верха/низа бытия может быть окончательно снято спекулятивными (как в экономическом, так и в эстетическом смысле) знаковыми играми, встраивающими человека в глобальную сетевую контркультуру. Иначе говоря, возможна подлинная контринициация человека, предсказанная такими мыслителями, как К. Н. Леонтьев, О. Шпенглер, М. Хайдеггер, Р. Генон, Ю. Эвола, — тотальное духовное раскрытие «мирового яйца» снизу для беспрепятственного воз-

действия на него инфернальных сил. Как заметил в свое время знаменитый «битл» Дж. Леннон, «мы сегодня гораздо популярнее Иисуса». Это последовательный путь «левой руки» — практической коммуникативной магии — которым идут, в частности, многие деятели евроатлантической рок-кибер-панк-культуры. Путь этот отмечен психоделической революцией, наркотиками, гомоэротизмом, СПИДом. Достаточно вспомнить, что большую часть визуальной информации, обращающейся на современном коммерческом телевидении, составляет реклама, блокирующая зрительскую установку на художественное восприятие демонстрируемой продукции даже тогда, когда в ней присутствуют элементы художественности. Что касается интернета, то половину его видеопотока представляет собой жесткое порно — это подсчитано в килобайтах. Если называть вещи своими именами, классическое (и даже модернистское) искусство репрессировано сегодня глобальными информационными сетями XXI в. работающими по идеологическим и коммерческим законам зрелищного шоу-бизнеса. Выбор между предлагаемыми им физиологической «актуальностью» и обывательским «гламуром» — игра с нулевой суммой: в обоих случаях дело сводится к «феноменологии консервной банки», если воспользоваться названием известной работы М. А. Лифшица¹².

Что касается игровых — и более того, именно претендующих на призовые места в сегодняшнем мировом элитарном киноискусстве — фильмах, нельзя не процитировать отзыв известного кинокритика В. Кичина о прошедшем весной 2009 г. в Каннах очередном — и считающемся ведущим в мире — Каннском кинофестивале. Вот его слова из статьи с «говорящим» названием «Вакуумное кино»: «В целом 62-му Каннскому фестивалю можно быть благодарным: он явил миру лицо кризиса не только экономического, но и творческого — кризиса гуманизма в кинематографе, личностного кризиса многих его мастеров, усталость и одряхление кино как искусства. Внимательные наблюдатели смогли убедиться, что отжили свое и сложившиеся за последние десятилетия принципы кинофестивального дела: отборщики явно объелись фильмами и давно живут в выморочном виртуальном мире, потеряв представление о жизни, — от нормальной пищи их пучит. Фестивали уже не стимулируют укрепление и совершенствование связей кино с реальностью, зато укрепляют

в фильммейкерах соблазны безграничного самолюбования. Кино на этих фестивалях трактуется уже не как средство познания человека и общения с человеком, а как самоцель: нужно быть оригинальным и наглым, нужно ломать все человеческие табу, а там хоть трава не расти <...> И трава перестала расти: такая практика завела мировой кинематограф в тупик. Кино более не подпитывается идеями жизни, фильммейкеры соревнуются в высасывании идей из собственного, со значением воздетого пальца, объевающая критика задает ложные ориентиры, давно перестав представлять интересы зрителей и искусства¹³.

Это пишется после просмотра конкурсной фестивальной программы с участием новейших произведений таких мэтров, как А. Рене, Л. фон Триер, М. Ханеке, К. Тарантино, П. Альмодовар. Как тут не вспомнить известную рекламу французского мыла с упором на то, что вы его достойны. Профессиональное («фильммейкерское») киносообщество уже убедило зрителя XXI в., что он достоин получить все, что хочет, и притом немедленно. Таково главное неписаное правило «общества зрелища» (оно же общество потребления) — потреблять в качестве самоцели, как товар, все что угодно: искусство, красоту, веру. Если Сергей Эйзенштейн в 1920-х гг. только учился «монтировать мозги зрителя» с помощью своего «Броненосца», то через 90 лет можно констатировать, что они окончательно смонтированы, но уже без всякой революционной мистики: бери от экрана (и, соответственно, от жизни) все. Едва ли не главной рекламной характеристикой картины — что в «артхаузе», что в «мейстриме» — сегодня стала степень ее скандальности. Нынешний кинотелевизиокомплекс — это социокультурный наркотик, используемый по прямому назначению, хотя иногда еще, по привычке, с приставкой «арт». Не так давно известный российско-голливудский «фильммейкер» Т. Бекмамбетов заявил, что в 1970-х гг. «в России просто исчезло кино»¹⁴. Видимо, успешный мастер *кинозрелища* искренне не понимает, чем оно отличается от *киноискусства*, — для него эпоха расцвета творчества И. Авербаха, С. Бондарчука, А. Германа, О. Иоселиани, Н. Михалкова, С. Ростюцкого, А. Тарковского, В. Шукшина и многих других — не кино...

Конечно, культура начала XXI в. не сводится к торжеству нигилистического зрелища. Пишут сценарии и ставят по ним свои фильмы немногие художники Европы и Америки, для ко-

торых искусство продолжает оставаться «положением истины в творение» (М. Хайдеггер). Сопротивляются деструктивной вестернизации своих стран цивилизации ислама — Индии, Китая — вплоть до сотрясающих эти крупнейшие регионы мира холодных и горячих войн субкультур. В русской культуре также не завершился процесс секуляризации (обмирщения), вследствие чего она — в отличие от евроатлантической — не может быть осмыслена в пределах какого-либо сущностно одномерного (хотя внешне виртуально-мозаичного) коммуникативного кода. Духовное ядро православно-русской цивилизации фактически развернуто в двух взаимопересекающихся духовно-эстетических плоскостях — христианской и антихристианской, драматические отношения между которыми в плане мировоззрения, политики и искусства составляют сквозное действие русской истории в ее прошлом, настоящем и ближнем будущем. Характерный пример упорного прорастания светлых духовных энергий сквозь серую экранную «зону zero» — фильмы Александра Сокурова, когда между тягучими некрофильскими построениями вдруг зазвучит «Жертва вечерняя» в исполнении Бориса Христова, что решительно меняет всю ценностную ориентацию его творения. Один из главных мизантропов отечественного экрана Кира Муратова в своей недавней замечательной картине «Настройщик» вдруг «вспоминает» о человеке как образе божьем, что тоже, на наш взгляд, не случайно...

* * *

Завершая эту статью, следует подчеркнуть, что вышесказанное представляет собой лишь общетеоретическое введение в проблему «искусство и зрелище». При всей неясности будущего понятно одно: быстро развивающиеся информационные технологии (прежде всего, зрелищно-манипулятивного типа) — это не только Достижение, но и Вызов. Как писал выдающийся английский историк А. Тойнби, «Вызов, остающийся без Ответа, повторяется вновь и вновь. Неспособность того или иного общества в силу утраты творческих сил ответить на Вызов лишает его жизнеспособности и в конце концов предопределяет его исчезновение с исторической арены. Распад общества сопровождается нарастающим чувством неконтролируемости потока жизни, дви-

жения истории»¹⁵. Будет печально, если только что начавшийся XXI в. подтвердит это наблюдение.

Примечания

- ¹ *Белый А.* Смысл искусства // Критика. Эстетика. Теория символизма: В 2 т. Т. 1. М., 1994. С. 143.
- ² *Даль В. И.* Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 1. СПб., 1912. Стлб. 1731.
- ³ *Ожегов С.* Словарь русского языка. М., 1975. С. 217.
- ⁴ *Литвинский В. М.* Ускользящая красота зрелища. СПб., 1999. С. 45.
- ⁵ *Эйзенштейн С. М.* Избр. произв. В 6 т. М., 1963-1971. Т. 1. С. 111.
- ⁶ Там же. Т. 2. С. 163.
- ⁷ *Куклин А.* Кино как элемент досуга // Методологические проблемы современного искусствознания. Вып. 2. Л., 1978. С. 143.
- ⁸ *Arendt H.* Society and Culture // Daedalus. Spring, 1960. P. 286.
- ⁹ Ibid.
- ¹⁰ Цит. по: *Соловьев Л. Н.* Жизнь — творчество — человек. М., 1985. С. 294.
- ¹¹ *Матвеева А.* Пустые места: топография // Культурология как она есть и как ей быть. СПб., 1998. С. 167.
- ¹² *Лифшиц М. А.* Феноменология консервной банки // Кризис безобразия. М., 1968. С. 152.
- ¹³ *Кичин В.* Вакуумное кино // Российская газета. 26. 05. 2009.
- ¹⁴ См.: Шервуд О. «Оскар»: гаданья и авторитетно // Санкт-Петербургские ведомости. 20. 02. 2009.
- ¹⁵ *Тойнби А.* Постигание истории. М., 1991. С. 11.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ КАК ПРОБЛЕМА ЭСТЕТИКИ КИНОИЗОБРАЖЕНИЯ

Драма родилась на площади и составляла увеселение народное. Народ, как дети, требует занимательности действия. Драма представляет ему необыкновенное, странное происшествие. Народ требует сильных ощущений, для него и казни — зрелище.

А. С. Пушкин¹

Зрелище: понятие без референта*

Понятие «зрелище» в киномысли до сих пор находится на положении пасынка. Одна из причин тому очевидна: это сложившаяся во всех сферах киносообщества (критики, киноведения, режиссуры) практика его употребления как оценочного критерия с явственно отрицательными обертонами**. Даже в тематике настоящего сборника кинозрелище едва ли не априорно противо-

* Референт — предмет мысли, с которым соотнесено данное языковое выражение. <...> В теории референции исследуются проблемы отношения знака к обозначаемому этим знаком предмету, в отличие от теории значения, в которой изучается отношение знака к содержанию, которое им выражается. См.: *Кондаков Н.* Логический словарь-справочник. М., 1975. С. 516.

** Точно такое же отношение типично для употребления понятий «коммерческое кино» и (почему-то!) его «положительного» антипода «некоммерческое кино». Только в последнее время в кинематографе России появились взвешенные и прагматичные суждения по поводу «коммерческого» фактора в киноискусстве. Кирилл Разлогов говорит об этом так: «Я несколько раз выступал по поводу того, что “некоммерческого кино” на самом деле нет. То есть оно есть, но это кино маргинальное, экспериментальное, которое существует в музее; у нас его показывают на Медиафоруме. А все, что выходит в кинотеатры, — это коммерческое кино. У них разные нормы прибыли, разные стоимости, но все равно это фильмы, которые создаются для того, чтобы в определенной степени окупаться». См.: *Разлогов К.* Я защищаю киноманию... // Кинообсерватория. СПб., 2003, № 3. С. 24–25.

поставляется кино как «высокому» искусству. Хотелось бы понять: есть для подобной оппозиции рациональные основания? И если они наличествуют, то каковы причины употреблять понятие «зрелище» применительно к фильму как указатель на некие его отрицательные качества?

Задуматься над подобными вопросами побуждает очевидная связь понятия «зрелище» с двумя другими близкими и при том оценочно нейтральными понятиями. Одно из них — это «зрение», орган чувств. От этого понятия наше «зрелище» явственно оказывается производным: человек «зрит», смотрит на что-то. Второе же — это «зрелищность». Смысл данного понятия в киномысли до сих пор далеко не очевиден. Лишь приблизительно мы можем сказать, что оно охватывает и содержательно-смысловую, и качественную сторону того, что является для «зрения» объектом восприятия (или «стимулом», «раздражителем» в терминологии той области психологии, которая изучает сенсорно-перцептивные процессы). Так, оказывается, что даже на уровне языка *в понятии «зрелище» объединяются какие-то свойства и действия как человека, который смотрит, так и того, на что он смотрит*. И приписывать эти свойства только объекту восприятия (в нашем случае фильму или намерениям его создателя-режиссера) было бы в корне неверным.

Как свидетельствуют исторические источники, зрелища были известны в культуре несколько тысячелетий до того, как возник кинематограф. Парады и шествия войск, спортивные состязания, торжественные храмовые и дворцовые церемонии, жертвоприношения, пресловутые бои гладиаторов и казни, праздничные гулянья и бега (конные, собачьи, крысиные, поросячьи, даже тараканьи), коррида, бои псов и петухов, не говоря уже о знаменитом российском пожаре, — все это наиболее известные формы зрелищ, некоторые из которых сохраняют свою значимость в культуре до сих пор. Зрелища всегда были любимы народом. А это указывает на их продуктивный характер, на какую-то глубинную целесообразность зрелища как для массового сознания в целом, так и для конкретных индивидов, массовое сознание составляющих. И если кинематограф на новом витке развития цивилизации воспринял древнейшую традицию массовых зрелищ, то будет небезынтересным понять, какие качества и признаки фильма удовлетворяют эту атави-

стическую потребность человека — существа социального — в зрелище.

Зрелища изучаются учеными различных дисциплин: антропологами, этнографами, историками, театроведами, культурологами, литературоведами, социологами и др. На первый план — так или иначе — выдвигается связь зрелища с архаическими обрядами и ритуалами, шире — связь с мифическим сознанием, с коллективным бессознательным. В архаических зрелищах независимо от их перформативно-лицедейской (мистерии) или состязательной (агоны) формы исследователи открывают способность репрезентировать мир сакрального в условиях профанной культуры.

В современных же зрелищах гуманитарная мысль обнаруживает проявления особенностей массового сознания — феномена, возникшего в связи с развитием городской культуры. Последователи аналитической (глубинной) психологии К. Г. Юнга трактуют массовое сознание как результат дезинтеграции Эго-сознания, для которого органично существовать в группе (типа крестьянской общины, ремесленного цеха или семьи), а не в массе людей. В результате возникает регрессия индивидуального сознания как следствие утраты этоса, порождаемого на уровне бессознательного связью со сферой сакрального. «Ценности личности уже больше не принимаются во внимание, а высшее достижение индивида — его поведение как индивидуального человеческого существа — сметается и замещается коллективными типами поведения»². Э. Нойманн пишет, что «массовой психикой безраздельно владеет автономия бессознательного в тайном сговоре с массовым человеком-тенью*, скрытом в бессознательной личности. <...> Отравляющее нахождение в массе заключается именно в его опьяняющем характере, который всегда сопутствует растворению сознания и его способности к различению»³.

В современной науке по отношению к зрелищным формам культуры и их ценностным аспектам очевидно сложились две позиции. Одна из позиций стремится открыть продуктивную —

* Тень — понятие, которым Юнг описывает ту сторону личного и коллективного бессознательного, которая ассимилирует зло, образ Противника, является формой эгоизма личности, готовности защищаться или атаковать, наконец, обуславливает способность личности отличать себя от коллектива. *Нойманн Э.* Указ. соч. С. 362–364.

для культуры и человека — сторону в зрелищах, связанную с «вращениями» в них архаической сакральности. Другая же трактует зрелища в их неразрывной связи с массовым сознанием, тем самым перенося свойства последнего, часто негативные, на то, что так радует людям глаз и приятно возбуждает чувства. Нельзя не заметить, что в противопоставлении этих двух научных позиций — вольно или невольно — возникает *отождествление зрелища и массового сознания*. Как следствие, оно приводит к сложностям и противоречиям при нахождении критериев для визуальных видов искусств, кино, в частности: в каких случаях фильм можно считать зрелищем, а в каких — нет?

Общепризнанным является постулат, согласно которому кино является массовым видом искусства. Нет ли противоречия в самом соположении понятий «массовый» и «вид искусства»? Генеральная проблема настоящего сборника свидетельствует, что вопросы соотношения фильма и его эстетических качеств с закономерностями его восприятия / потребления зрителем еще далеки от своего решения. Ведь сегодня для любого зрелища массовость является атрибутивным признаком. В то же время принято считать, что произведения любого из видов искусств предполагают определенную «избранность» своего зрителя — читателя — слушателя. Кроме того, как было справедливо отмечено З. Кракауэром, в отличие от других видов пластических искусств, кино съемка запечатлевает реальность часто такой, какой она есть на самом деле — фотографически, в особенности, в неигровых фильмах. «Тем самым поддерживается неверное представление, будто художественной ценностью обладают только те фильмы, которые, состязаясь с произведением изящных искусств, театра или литературы, пренебрегают регистрирующими обязанностями кинематографа. В результате такое применение слова «искусство» лишает эстетической ценности фильмы, в которых действительно соблюдена специфика выразительных средств кино»⁴.

Один из ведущих в нашей стране исследователей зрелища и зрелищных практик Н. Хренов полагает, что в культуре издавна составляют оппозицию два принципа — литературный и зрелищный, причем, второй из них более древний. Возникшее на технической основе кино, в особенности игровое, сопрягает в себе два генеральных эстетических принципа — литературный

(сюжетный), основанный на *рассказе*, и зрелищный (программный), основанный на *показе*. Исследователь возводит изначально зрелищную природу кино к воздействию на новый вид искусства импульсов зрелища циркового. «И это произошло потому, что цирк во многом являлся консервативной формой, сохраняющей связь с архаическими этапами развития культуры, чего нельзя сказать о других видах искусства»⁵. Осмысляя характерный для цирка принцип показа, Н. Хренов пишет о «потребности в демонстрации всего, что способно восприниматься как неожиданное, сенсационное, вызывающее удивление и восторг, притягивающее к себе новизной и необычностью и подчас не до конца ясное, нечто загадочное»⁶.

Действительно, происхождение кино как новой формы зрелища в культуре просвечивает явными связями с цирком: фее-рия, трюк, аттракцион, номер — вот далеко не полный перечень понятий, перенесенных в практику режиссуры и затем в кино-мысль, в которых очевидны «цирковые» генетические корни. Хотя, возможны и иные точки зрения на генезис киноискусства. С. Филиппов пишет: «Кинематограф (по крайней мере, ранний) тяготеет к двум непосредственным предшественникам — к фотографии и к театру: его можно с ранним успехом рассматривать как запечатленный театр и как движущуюся фотографию. <...> Ориентация на театр подразумевает тяготение к драматургии и далее — к литературе, а в конечном итоге — к повествованию как таковому, к слову, к вербальному. Аналогичным образом ориентация на фотографию и далее — на живопись — приводит в конечном итоге к изображению как таковому, к картинке, к визуальному»⁷.

С точки зрения концепции Н. Хренова, в истории кино были периоды, в которых режиссеры выдвигали на первый план либо принцип программности, либо сюжетности, когда для фильма приоритетными становились ценности идеации, присущие литературному повествованию. В первом случае кинематограф ориентировался на зрелищные жанры, столь необходимые массовому зрителю. Во втором же — авторы фильмов стремились воплотить в драматургии фильма и его изобразительной структуре некое духовное содержание, являющееся выражением собственного взгляда на мир, что более присуще именно литературному творчеству.

Кинематограф, наряду с телевидением, компьютерными зрелищами, экранными видами рекламы и мультимедийными формами (так называемого) коммуникативного искусства, входит в состав современной экранной визуальной культуры. Только самые фанатичные апологеты компьютерных игр и рекламы рискуют — и то в своей среде — объявлять эти визуальные практики искусством. Телевидение уже два десятилетия, как забыло о притязаниях на статус искусства, ибо, по безупречному определению В. В. Познера, оно является «средством формирования общественного сознания и управления им»^{*}. Все «художественное», что появляется на телеэкране, — это использование произведений, созданных в других видах искусств — кино, театре, музыке, балете и др. На территории именно экранной визуальной культуры мультимедийщики, после очевидного провала видео-арта, пока ведут себя крайне скромно. Коммуникативное искусство более напористо заявляет о себе, если оно под эгидой Contemporary Art оказывается на территории изобразительного искусства, музыки и театра в бесконечных инсталляциях и перформансах. Из всех экранных визуальных практик статусом искусства заслуженно обладает только кино. И — как в любом виде искусства и в любое время — в потоке создаваемых фильмов-подделок только изредка появляются шедевры, а из гомонящей толпы режиссеров-тружеников в киносообществе закономерно выделяются как подлинно великие художники, так и амбициозные провокаторы, которые смущают «новыми идеями» эстетическое чувство и умы многих миллионов любителей кино.

Все это известно издавна, и, казалось бы, нет резона в очередной раз ломать копыя из-за намерения — также в очередной раз — эстетического передела территории, занимаемой сегодня в экранной визуальной культуре практикой кинематографа. Ведь всем понятно: стремление определить, что в кино является ис-

^{*} Данное определение прозвучало перед многомиллионной аудиторией телезрителей канала «Культура» в передаче «Культурная революция», посвященной воздействию телевидения на его потребителей. М. Швыдкой, ее ведущий, согласно укоренившемуся стереотипу, по которому «голубой экран» — еще один вид искусства, так телевидение и обозначил. На что В. Познер, глава телеакадемии России, извиняясь, вынужден был сановного чиновника поправить: дескать, не искусство, а нечто иное, и дать, как ответственный профессионал, телевидению определение, которое и приводится.

кусством, а что — зрелищем, выдает на самом деле на желание указать киносообществу (и всем остальным тоже), «что такое хорошо, что такое плохо». При этом нет ни одного в мире зрителя (а практики кино — тоже зрители), который бы не сталкивался с невыразительным, вялым — для себя — изображением в фильме, которое уже через несколько минут нагоняет на него смертную тоску. Человек смотрит на экран, смотрит, тем более, если он заплатил за это деньги, но то, что он видит, оставляет его глубоко равнодушным, даже если ему показывают фильмы Феллини, Бергмана, Тарковского, Ханеке, Стеллинга, Сокурова, Херцога, Реджио, Перрена и т. д.

Эта ситуация говорит о том, что проблема «искусства кино» не может быть решена только эстетическими, культурологическими методами либо социально-психологическими (как в концепции Н. Хренова), равно как и клеймение ими же «фильма как зрелища». Ведь если у произведения искусства нет потребителя (зрителя — слушателя — читателя), то оно перестает существовать в культуральных коммуникациях, и сам вид искусства переживает кризис. Так возникает вопрос эстетического и образовательного ценза зрителя. Не менее важным фактором, который привлекает внимание зрительской аудитории к фильму, оказывается структура ее репертуарных предпочтений, ее художественные потребности, а также их мотивация*.

Кроме того, в течение XX столетия формировалось явление, которое, на мой взгляд, не может не влиять на современные представления о существовании зрелища, тем более, экранного: это — поп-культура и изобразительный стиль, выражающий ее эстетические основания, — поп-арт. К. Хюбнер, исследователь специфичности мифического мышления и собственно мифа в его отличиях от научно-рационального познания мира, проникательно уловил связь между «приятной» дизайнерской зре-

* В последние четверть столетия можно говорить о том, что сложились два термина, которыми обозначаются яркие фильмы и их признание публикой. Публика бывает разная. И термины потому разные. Более традиционная среда, представляющая научную и художественную элиту старшего поколения, предпочитает называть художественно состоятельные фильмы «шедеврами». Более молодая аудитория, выделяя фильмы, заслужившие ее признание как актуальные по тематике или идеологии (при этом часто безотносительно их художественных достоинств), именует такие произведения «культовым кино», «знаковыми фильмами».

личностью поп-арта в мире тотального потребления и столь же тотальным отрицанием всего, что выходит за пределы здравого смысла и его удовольствий. Зрелищность поп-культуры базируется на непосредственно-предметном облике вещей, пригодных, предназначенных для потребления, в том числе, и зрением. Мир поп-арта «искажает взгляд и на внутреннюю сферу субъективности, обходя проблематику как ее познавательных функций (восприятие, мышление), так и ее бессознательного. Его цель — необремененное наслаждение и удовольствие для каждого, он, таким образом, как бы это ни оценивать, имеет чисто эстетическую природу»⁸.

Зрелища поп-культуры в обществе потребления, похоже, имеют мало пересечений со зрелищами культур традиционных, поскольку лица и предметы, воспринимаемые визуально, сегодня в сфере современных масс-медиа высвобождены от всякой весомости мифа, религии, метафизики и науки. Было бы наивным полагать, что кино — искусство принципиально массовое — оказалось не затронутым процессами формирования поп-культуры.

В итоге оказывается, что в практике кино могут найти свое подтверждение (или опровержение) различные концепции зрелища, как уже существующие, так и еще не изобретенные. Более того, нельзя не заметить, что представители различных дисциплин, продуктивно изучая такие конкретные явления культуры, связанные с визуальным восприятием, как цирк, балаган, обряд, спортивные игры и состязания на стадионах или на городских площадях, шествия войск, парады или модные дефиле на подиумах, др., — все то, что с удовольствием воспринимается глазом и вызывает энтузиазм зрителей, в конечном итоге, именуют их «зрелищами». Мы понимаем, как это ни банально звучит, что такое «цирк», «кино», «пожар», «собачьи бега», но не очень хорошо представляем себе, какая реальность скрывается за словом «зрелище». Получается, что у нашего «зрелища», несмотря на его тысячелетнюю обиходность и очевидный обобщающий характер, до сих пор не сложился не то, что статус понятийной категории, но даже не прояснена его референция*. К настоящему

* Референция — отнесенность актуализированных (включенных в речь имен), именных выражений (именных групп) или их эквивалентов (типа «кино как зрелище». — Л. Б.) к объектам действительности (референтам, денотатам). <...> К осуществлению идентифицирующей референции, связанной

моменту ясно, что *понятие «зрелища» в реальных процессах словоупотребления (в том числе и научного) относится к некоему классу объектов, воспринимаемых человеком визуально.* Но каковы основания применять это понятие к ним — то есть, какова за ним стоящая действительность, обуславливающая его собственное содержание, в искусствоведческих дисциплинах и культурологии, пока не понятно. Разве что, «зрелище» — оно и в Африке зрелище...

Но возвращаясь к задачам настоящего издания. По-моему, непродуктивно трактовать понятие «зрелище» в качестве эстетического критерия по отношению к фильму (а как понятие без референции может выполнять эту функцию?!). При этом видится в высшей степени актуальным ряд проблем, связанных с визуальной природой кино. Именно она объединяет и «фильм как зрелище», и «фильм как искусство». Потому для их различения целесообразно поставить такие вопросы:

на что человек смотрит на экране?;

что он в киноизображении реально увидит — как осмыслит и эмоционально откликнется на него?;

как — то есть, всегда ли одинаково зритель смотрит на экран, когда на нем демонстрируется фильм?; чем отличается это «смотрение» от того, как смотрят, допустим, очевидное экранное зрелище — трансляцию футбольного матча по телевидению?;

для чего он смотрит?

На эти вопросы, хотя бы в первом приближении, я постараюсь ответить, привлекая в качестве аргументации преимущественно опыт современного неигрового кино.

Человек смотрит на мир: «зрелище» и «картина»

Полагаю, что, зайдя в зал какого-либо музея и обнаружив на его стенах большое число монументальных по размеру полотен, никто не воскликнет «Какое великолепное зрелище!». Скорее, окинув взором пространства стен, изобилующие произведениями живописи, в потрясении произнесут: «Какая поразительная картина...». То же самое будет на выставке графики или

с прагматическим фактором, наиболее приспособлены <...> имена собственные, номинативную функцию и обладающие свойством единичной референции независимо от условий коммуникации. См.: Лингвистический энциклопедический словарь. М., 1990. С. 411.

скульптуры во внутренних объемах музейных залов. Но когда перед вами предстанет вид Нью-Йорка со стороны океана (да еще освещенный солнцем, как в начале фильма «Однажды в Америке») или панорама новеньких, «с иголочки», небоскребов современного Шанхая, — тогда, естественно, мы будем восторгаться этим, внушающим восторг, «зрелищем». Когда же после долгой зимы мы вдруг обнаруживаем в солнечный день крохотные первые, нежные и еще клейкие листики на березе, и сердце наше с ликованием примет в себя очередную долгожданную весну, — то, конечно, мы будем смотреть на «картину».

Похоже, разницу между «зрелищем» и «картиной» интуитивно чувствует каждый. Но осмыслить, в чем конкретно эта разница заключается, весьма непросто. Тем более, когда речь идет не о естественном визуальном восприятии внешних объектов, а об их изображении на экране — не только полученном при помощи фотографической фиксации, но и при их искусственном воспроизведении посредством разнообразнейших технологий и спецэффектов. Причиной различий становится преобразование (визуальная деформация) реально снятого объекта при «переводе» его изображения на экран. Данная особенность давно была замечена практиками кино, и в киномысли этот феномен получил название «киногении». Тем не менее, базисным является опыт именно реального визуального восприятия, различающего «зрелище» и «картину», который затем переносится в область экранных практик.

К примеру, когда человек оказывается на природе и неспешным взором окидывает расстилающиеся перед ним просторы, или же его взгляд устремляется к заснеженным пикам гор, — то он явственно видит перед собой «картину». Столь же самозабвенно мы можем погружаться в длительное рассматривание резного листика какого-либо растения или замороженно следить за орнаментальным ритмом чешуек ананаса. «Глаз тоже получает наслаждение <...> от подобного рода извилистых аллей, змеящихся речек и всех тех предметов, форма которых <...> составлена главным образом из того, что я называю волнообразными и змеевидными линиями. Сложность формы я определяю как такое своеобразие составляющих ее линий, которое принуждает глаз следовать за ними со своего рода резвостью; удовольствие, которое этот процесс доставляет сознанию, возводит ее до наименования красоты»⁹.

Подобные ситуации известны каждому, и в культуре этот способ визуального восприятия принято именовать «созерцанием». При созерцании складываются особые взаимоотношения человека смотрящего с тем, на что он смотрит. Тот, кто созерцает мир, внешне оказывается бездеятельным пассивным наблюдателем при сильнейшей внутренней активности. Что же нужно, чтобы при созерцании реального пространства — его целостности или отдельных его объектов — состоялась «картина»?

1. У человека должно быть *время, выделенное* из насыщенного событиями реального течения жизни, которое оно мог бы посвятить исключительно рассматриванию того, что оказывается перед его взором.

2. То, что он видит, должно *казаться ему красивым, лично ценным и значимым*. Личностно значимое в этом плане может быть обнаружено в любых материальных объектах, которые сопровождали жизнь конкретного человека (множества людей) и стали своеобразными «носителями памяти» о прошлом. Созерцатель смотрит на реальные предметы — горы, растения, архитектурные сооружения, мебель или посуду и др., но открывает в них значимые для себя вещи. М. Эпштейн пишет: «Любой предмет превращается в вещь по мере своего духовного освоения, подобно тому как индивидуальность превращается в личность в ходе своего самосознания, самоопределения, напряженного саморазвития»¹⁰.

3. Сам процесс рассматривания человек ощущает как проявление собственного *желания*, как *удовлетворение* каких-то очень важных — именно и только для него — *потребностей*.

4. В раскрывающейся перед его взором «картине» *созерцатель стремится обнаружить какой-то высший смысл*, превышающий как его собственное существование, так и красоту видимых им объектов реального мира; данное обстоятельство наполняет и сам процесс созерцания, и созерцаемую «картину» поразительно сильной эмоциональностью, причем, эмоциональностью позитивной. Размышляя об этой стороне взаимоотношений человека с внешним миром — вначале перцептивной, а затем смысловой — Эпштейн приводит слова Р.-М. Рильке, характеризующие внутреннее преображение реальных признаков созерцаемого объекта, иногда самых незначительных, в сферу трансцендентных смыслов. «Еще для наших дедов был “дом”,

был “колодец”, знакомая им башня, да просто их собственное платье, их пальто; почти каждая вещь была сосудом, из которого они черпали нечто человеческое и в которое они складывали нечто человеческое про запас»¹¹.

5. Созерцание «картины» — это особое *состояние психики человека*, стремящегося посредством зрения войти в резонанс с высшими — и сущностными — уровнями Бытия, для чего он должен стать внешне пассивным, чтобы обрести активность внутреннюю.

6. Самозабвенное погружение человека-созерцателя в «картину» приводит к *торможению его личного событийного времени*, которое как будто замедляется и останавливается.

7. Концентрация человека-созерцателя на «картине» в конечном итоге позволяет, если не увидеть и понять, то, во всяком случае, оценить и эмоционально пережить в некоем реальном объекте высшие метафизические ценности и смыслы, а *свое время жизни включить в универсальное время вечности*.

8. Чаще всего «картины» в реальности носят *природный, не-сотворенный характер*. И даже рукотворные «картины», являющиеся объектами визуального восприятия (произведения пластических искусств, реже декоративно-прикладного искусства), следуют формам природы, преобразуя их согласно эстетическим нормам, которых придерживаются в культуре в конкретное историческое время.

Просто напрашивается вывод о том, что человек, с детства обученный (семьей, образовательными институтами, культурой, наконец) опыту созерцания с закономерным для него «вознаграждением» — позитивными переживаниями, и, став взрослым, в дальнейшем будет искать такие ситуации для визуального восприятия, которые позволят ему еще и еще раз пережить эти чудесные мгновения. А если он не обучен? Ну, в общем, понятно, что дальше...

Попытаемся — точно также вкратце и схематично — описать взаимодействие человека с визуально воспринимаемой реальностью при ситуации «зрелища». Хрестоматийными примерами «зрелища» для нашего современника являются либо футбольный матч, либо бразильский карнавал. Показательны и важны на самом деле оба «зрелища», потому что они очень разные. Матч, в принципе, доступен всем желающим, а поездка в Рио-

де-Жанейро — удовольствие затратное и потому экзотическое. Футбол относится к спортивно-состязательным культуральным практикам, а карнавал — к праздничным развлечениям. Карнавал выделяется среди других воспринимаемых зрением объектов своей интенсивной, причем, условной эстетизацией, в то время как матч подобной эстетизации лишен. В бразильском карнавале суть «зрелища» составляет демонстрация сексуальной привлекательности и ее символики, воспринимаемой визуально. В матче же зрителей привлекает наглядность воли команды и каждого из ее членов к победе с необходимыми для достижения этой победы силой, техникой и выносливостью игроков.

По мнению Д. Зиллмана и Дж. Брайанта, американских психологов, изучающих показ спортивных зрелищ на телеэкране, зрители испытывают радость, когда видят успех спортсменов или победу команды, за которую они болеют. Или же, когда «наша» команда терпит поражение, тем сильнее оказываются негативные эмоции. Эти простейшие, едва ли не банальные, выводы легли в основу т. н. «диспозиционной теории спортивного фанатизма»¹².

Кроме того, сам процесс восприятия спортивного зрелища организует устойчивый драматургический базис, напрямую порождающий степень воспринимаемого конфликта между командами или соревнующимися спортсменами. Как и в любой драме, в спортивном зрелище важное значение имеет непредсказуемость и напряженное ожидание¹³. Но при этом и у бразильского карнавала, и у матча есть общие черты. Они обусловлены тем, что происходит с человеком, смотрящим на оба эти мероприятия, и что он выделяет для себя в качестве привлекательных и значимых признаков «зрелища», доставляющих удовольствие. Вот, на наш взгляд, самые главные черты «зрелища».

1. Само «зрелище» — всегда *событие*, выделенное из повседневного течения жизни. Об этой выделенности писал М. Бахтин, полагая празднества и карнавалы особым состоянием культуры. «Обрядово-зрелищные формы <...>, организованные на начале смеха, чрезвычайно резко, можно сказать, принципиально, отличались от серьезных, официальных — церковных и феодально-государственных — культовых форм и церемониалов. Они давали совершенно иной, подчеркнуто неофициальный, внецерковный и внегосударственный аспект мира, человека

и человеческих отношений»¹⁴. Событие может быть специально организованным для зрителей: чем важнее матч в турнирах, тем более активизируются болельщики, а к карнавалам, проведение которых приурочено к определенным датам, заблаговременно готовятся и зрители, и участники. Но бывает, что «зрелищем» становится случайное происшествие, например ДТП, пожар или уличная драка, мгновенно собирающие вокруг себя зрителей.

2. В отличие от созерцателя «картины», потребителя «зрелища» можно назвать «*зевакой*». У зеваки отсутствует внутренняя (душевная и духовная) мотивация смотреть на что-либо — он *из праздного любопытства глазет* на зрелище. Подобное любопытство не преследует никаких внутренних — психологических либо практических целей, кроме поддержания «градуса» увлекательности — интенсивности интереса к «зрелищу». Именно это доставляет людям удовольствие, когда они глазят на «зрелище». Так происходит, потому что интерес, с точки зрения психологии, является фундаментальной эмоцией — второй положительной наряду с радостью*. Интерес таких людей к тому, что они видят, зачастую формируется теми, кто «зрелища» устраивает (организаторами гладиаторских боев, казней, карнавалов, матчей и т. д.).

3. Поэтому «зрелище» может и не обладать эстетическим компонентом. Даже наоборот: пугающие или отвратительные объекты могут *притягивать зрение своей отрицательной исключительностью*, как казни, бои животных, телевизионные реалити-шоу с порнографическим компонентом или демонстрацией безнравственности его участников**.

* К. Изард выделяет всего семь т. н. «фундаментальных эмоций», в которых фиксируется все разнообразие психологических реакций человека на раздражители, поступающие извне. Среди семи эмоций — две положительных (радость и интерес) и пять отрицательных (страх, страдание, гнев, стыд, отвращение). См.: *Изард К.* Психология эмоций. М., 1982.

** Притягательность не- и даже антиэстетических компонентов в современном зрелище коренится в архаических пластах сознания. Об этом пронизательно писал Л. Карсавин, исследуя западную религиозность XII–XIII вв. «Воображение средневекового человека работало сразу в двух направлениях. С одной стороны, возможно яркими и конкретными красками изображают ужасное и отвратительное, а с другой стороны, столь же ярко и гиперболично житейски-комическое». См.: *Карсавин Л.* Основы средневековой религиозности в XII–XIII веках, преимущественно в Италии. Петроград, 1915. С. 72.

4. В отличие от внешне пассивного созерцания «картины», время посетителя матча или карнавала чрезвычайно интенсивно, так как *человек ощущает себя внутри «зрелища» его соучастником*. Поэтому зрители карнавала в Рио-де-Жанейро активно подтанцовывают, а у особо ярых болельщиков на трибунах часто судорогой сводит мышцы ног во время опасной пробежки «нашего» футболиста к воротам противника.

5. Интерес людей к «зрелищам» в скрытых или явных формах *стимулируется обществом*. Поэтому любое «зрелище» в своей основе дидактично (те же казни, парады, религиозные процессии флагеллантов и др.), помогая воспитывать глазающих на них людей в соответствии с господствующей либо иной идеологией (те же гей-парады).

6. Если созерцание и возникающая вследствие «картина» всегда оказываются продуктом индивидуального сознания, то «зрелище» является *апологией в сфере визуальности сознания массового*. В «зрелищах» продолжают себя архаические (коррида, карнавал) и социальные (традиционные для Америки эстрадно-цирковое шоу, уличные шествия оркестров, девичьи группы поддержки на матчах бейсбола) *мифологии*.

7. Когда человек-зевака с любопытством увлеченно глазет на «зрелище», каждый его поворот, *каждое событие, фиксируемое визуально, приобретает экстраординарное значение*. Если прибегнуть к метафоре, то объект восприятия по модели «картины» обогащает того, кто его созерцает. Модель же «зрелища» позволяет тому, на что праздно глазуют, прирасти интересом и усилить свою значимость за счет внимания зевак*.

* В исследованиях юродства в Древней Руси как зрелищного феномена ученые пришли к выводу, согласно которому «юродство обретает смысл только в том случае, если развертывается в толпе, на глазах у людей, если становится общедоступным зрелищем. Без постороннего глаза, без наблюдателя оно попросту невозможно. <...> Юродивый не только актер, но и режиссер. Он руководит толпой и превращает ее в марионетку, в некое подобие коллективного персонажа». См. об этом: *Лихачев Д., Панченко А., Поньырко Н.* Смех в культуре Древней Руси. Л., 1984. С. 85–86.

Неразрывная связь в зрелище объекта визуального восприятия и зрителя (его потребителя) прекрасно осознана практиками телевидения. Она пронизывает всю методику рейтинговых опросов; она диктует прямые обращения дикторов не переключаться во время рекламы на другой канал. Если отсутствует потребитель «зрелища», то нет и самого «зрелища», в то время как величест-

8. *Объект восприятия в «зрелище» всегда создается человеком.* Традиция «зрелищ» сложилась в культуре и воплощает некоторые ее основополагающие черты, иногда не самые привлекательные. В отличие от «картин», в которых в сферу визуального восприятия экстраполируются черты личности человека, связанные с потребностями в самоактуализации и трансценденции, в «зрелищах» закреплены стороны человека, обеспечивающие его существования среди себе подобных — *в социальной среде*. Зрелище предназначено для того, чтобы быть потребленным человеком-зевачкой, а потому все его элементы должны обладать максимальной притягательностью, визуализируя его желания и стремления, быть может, даже неосознаваемые.

Культуральная практика зрелищ, таким образом, умело реализует личностные потребности человека, иногда девиантные, замещая их социально регламентированными формами: на зрелища — всего лишь — нужно и достаточно смотреть без воплощения подобных желаний в жизнь. Визуальное высказывание, по мнению В. Михалковича, «сообщая о “выдвинутых” чертах — не отсылает к предмету как таковому (объекту желания. — Л. Б.), но “заслоняет”, замещает целостный предмет одним его аспектом или качеством»¹⁵. Очевидно, что это суждение релевантно по отношению к визуальным аспектам зрелищ как феноменов культуры, характеризуя связь между личностными потребностно-мотивационными аспектами человека-зевачки, глазеющего на зрелище, и инструментальными приемами, созданными в обществе для воздействия на его сознание.

Итак, мы видим, что одно и то же перцептивное действие «смотрения» в зависимости от того, *кто на что и как смотрит*, порождает две различные культуральные модели по переработке естественной визуальной информации — «картины» и «зрелища». И, похоже, эти модели не исчезают при формировании в киноискусстве уже экранного изображения реальных объектов.

О том, что экранное изображение может по-разному воспроизводить реальность, размышляли многие представители киномысли. В. Михалкович, стремясь обобщить различные точки зрения А. Мальро, З. Кракауэра и Б. Балаша на эту пробле-

венные и одухотворенные «картины» вечны и универсальны в своей красоте.

му, не может преодолеть традиционный для кинотеории разрыв между технологической природой кино и изображением, основанном на взаимодействии объекта восприятия (то, что видится на экране) с его субъектом (тем, кто смотрит на экран). Исследователь постоянно возвращается к фрагментам романа М. Пруста «В поисках утраченного времени», ощущая, что писатель подошел ближе, нежели кинотеория, к пониманию различных форм, посредством которых зрение постигает жизнь*. «Вообразительная», «фотографическая» и «обычная» формы зрения оказываются в концепции и Михалковича, и других кинотеоретиков таким визуальным взаимодействием человека с окружающим миром, которые позволяют ему не только по-разному воспринимать реальность, но и в каждом конкретном случае как-то иначе на нее смотреть.

Поскольку Михалкович придерживается семиотических воззрений на природу кино, в его концепции эти три формы зрения оказываются для экранного изображения, в первую очередь, семантическими факторами. Последнее обстоятельство очень важное: как только ученые (и Мальро, и Кракауэр, и Балаш, и Михалкович) начинают соотносить процессы смыслообразования и выразительность увиденного на экране объекта реальности с технологическими способами возникновения и получения киноизображения, — их позиции расходятся, иногда кардинально. При этом теоретические идеи не ставились в принципиальную зависимость от творческих достижений в практике кино. Но, так или иначе, крупнейшие представители кинотеории понимали, что киноизображения различаются по каким-то существенным признакам, посредством которых и осуществляется взаимодействие того, кто смотрит на экран, с тем, что на нем изображено.

* «В эпизодах, где сопоставлено *“вообразительное” видение* и *“фотографическое” зрение*, между ними присутствует посредствующее звено — *обычный взгляд* (курсив мой. — Л. Б.). Так видится Марселю пришедшая с визитом Альбертина. Она просто девушка, как другие: с нею можно болтать, флиртовать, даже разговаривать чуть свысока. «Вообразительное» видение и «фотографическое зрение суть отклонения от обычного взгляда. Отклонения противоположны по своей направленности. Если «вообразительное» видение — это удаление от объекта, то «фотографическое» зрение, напротив — приближение к нему, причем не обязательно пространственное». См.: Михалкович В. Указ. соч. С. 106–107. Размышлениям о различных формах зрения, наличествующим в киноизображении, посвящены с. 90–114.

Эти признаки также влияют на реакции, вызываемые в зрителе экранном образом.

Попытаюсь на конкретных примерах из неигрового кино прояснить различия между «зрелищем» и «картиной».

«Картина» и «зрелище» на киноэкране

Как показывает практика обращения отечественных филологов и литераторов с понятиями «зрелище» и «картина», их ценностная сторона вовсе не была ведущей в процессах словоупотребления. В. Даль дает такое определение понятию «зрелище»: «случай, событие, происшествие, все, что рассматриваем, на что глядим внимательно»¹⁶. Из нескольких смыслов понятия «картина» реально связанным с процессом зрения оказывается только «прекрасный вид природы»¹⁷. С. Ожегов расширил данный спектр смысла «картины»: «То, что можно видеть, обозревать или представлять в конкретных образах. (Картины природы. Вспоминались картины детства.) Вид, состояние, положение чего-нибудь. (Картина запустения. Из его рассказа вырисовывалась довольно неприглядная картина.)»¹⁸ При этом первым и главным смыслом этого понятия оказывается произведение живописи, где изображение априорно красивее, нежели реальность («не дом, а картина»).

Но одно дело — словоупотребление в словесности, а другое — экранное изображение, на которое мы априори смотрим, независимо от того — «зрелище» оно или «картина».

Кроме того, по моему мнению, сам снимаемый объект (предметное содержание кадра) не оказывает в кино определяющего влияния на то, что получится «на выходе». Легче всего различить «зрелище» и «картину» по отношению к экранному изображению тогда, когда снимается один и тот же объект, но в различных ситуациях. Научно-популярные фильмы*, снятые BBC и NGS о различных видах орлов и других пернатых благородных хищ-

* Специальный интерес автора к экранным материалам на эту тематику позволил установить любопытное обстоятельство, имеющее отношение к проблеме фильма как целостного и оригинального произведения в искусстве кино. Дело в том, что изначально снимается (создается, задумывается режиссером) не фильм как художественное единство, а как документальный материал с определенным предметным содержанием (объект съемки). Всемирно известные операторы-анималисты (они часто становятся и режиссерами фильмов, появляющихся впоследствии) специализируются на документальных съемках того или иного вида животных. Получение подобного материала —

ников, показывают, что для возникновения как «зрелища», так и «картины», важно не то, что в кадре — птица, и каков ее облик, а то, *что она делает, как себя ведет и как это все снято.*

Например, когда орлы парят высоко в небе и сняты с земли так, что их полет кажется очень медленным, а кадр по длительности растянут — это всегда «картина». Когда тот же орел с микро-камерой на спине между крыльями летит на низкой вы-

процесс чрезвычайно сложный, трудоемкий и затратный, требующий полной самоотдачи и величайшего мастерства оператора, который в этом случае может считаться творцом-художником. Затем у продюсеров BBC или NGS возникает замысел уже научно-популярного фильма на ту или иную тему, и отснятый материал начинает компоноваться в соответствии с содержанием произведения, которое подчинено какой-либо научно-просветительской идее. Оператор, отснявший материал, может быть его режиссером, а может и не быть, потому что часто драгоценный документальный материал «разбавляется» иными документальными эпизодами, получить которые не составляет никакого труда. Так одни и те же эпизоды начинают кочевать из фильма в фильм.

Примером может служить «пара» экранных продуктов, снятых одной и той же творческой группой на одну и ту же тему: шедевр авторского научно-популярного кино «Птицы» (реж. Жак Перрен) и документальный сериал «Птицы: крылья природы» (реж. Жорж Клузо). Во втором фильме, в котором сезонная миграция пернатых показана сквозь призму их птичьего быта, много комментирующего закадрового текста и меньше замечательной лирико-эпической музыки Брюно Кулэ. При этом и в смонтированном материале, в котором встречаются кадры из знаменитых «Птиц», и в его звуковом решении напрочь отсутствует прием антропоморфизации. Именно его последовательное проведение в «Птицах» стало залогом мощного авторского начала, творчески преобразовавшего документальные съемки тех же сезонных птичьих перелетов. Скорее всего, Клузо, который тоже входил в состав операторской группы «Птиц», использовал отснятый материал, в этот фильм не вошедший, и, возможно, что-то еще добавил.

Полагаем, что перед нами — современный метод работы в документальной и научно-популярной анималистике, когда киносознание осознало: в фильмах о животных возможно чередование кадров с разной степенью эстетической значимости и визуальной уникальности. И поскольку подмена документальных кадров компьютерным изображением недопустима (они вводятся в научно-популярное кино лишь при визуализации интеллектуальных моделей того, что происходит в реальности), — приходится смириться с тем, что весь поток фильмов не может состоять из одних только кадров-шедевров. Именно по этой причине в кинопроцессе выделилось авторское неигровое кино, принципиально ориентированное на целостность фильма и на эстетическую равнозначность эпизодов, которые его составляют. Это фильмы Жака Перрена, Мари Перонну и Клода Нуриздани (документальная и научно-популярная анималистика), Годфри Реджио, Рона Фрике (документальная киноантропология) и др.

соте, охотясь за кроликом, и земля мелькает потоком под ним, как под шасси снижающегося самолета, — в этом случае получается «зрелище». Когда морские орлы (орланы белоголовые, белохвостые и белогрудые), которые, в отличие от сухопутных, являются социальными хищниками, а не территориальными, дерутся над тушей выброшенного на берег животного, чтобы пристроиться у нее и оторвать свой кусок, — это, мало того, что уникальное в научно-популярной анималистике «зрелище», оно еще и на редкость захватывающее. Но когда тот же белоголовый национальный символ Америки сидит, нахохлившись, под проливным дождем на самой верхушке ели и при этом по-соловьиному, но жалобно щебечет, а над ним — тяжелое свинцовое небо («Форма жизни: истоки», NGS) — конечно же, перед нами «картина».

«Зрелище» и «картина» могут чередоваться в одном и том же тематическом эпизоде. И по тому, какова длина монтажных кусков в кадрах-картинах и кадрах-зрелищах, похоже, режиссеры вполне осознают различную природу, различные истоки их выразительности и воздействия на зрителей. Примером могут служить съемки охоты различных пернатых хищников.

Когда показывалось, как соколы-сапсаны (родители) учат троих своих соколят охотиться на голубей («Пернатые истребители», BBC), режиссеру нужно было визуально представить фактор скорости, как полета сокола, так и голубя — птицы весьма быстрой. Хотя соколы ловят своих жертв в одиночку, в данном случае подростков учили охотиться коллективно — то есть координировать траектории полета друг друга с полетом голубя, чтобы, в конце концов, хоть кто-то мог добыть всем обед. Операторы фильма, точно так же, как и орнитологи, знают, что основным элементов охоты сокола в воздухе является падение в пики, затем резкая остановка у жертвы, чтобы ее закогтить. Съемки велись с земли на фоне неба. То, что для сапсана является скоростью полета, то для документалиста окажется при монтаже длительностью кадра. При скорости падения сокола к земле 280 км/час в атаке на жертву, какой там клиповый монтаж!.. Ясно, чтобы зритель смог все рассмотреть в деталях, применяются особые режимы съемки. Но их оказалось мало. Когда в кадре оказываются все пять птиц — четыре охотника и их проворная жертва — получается кутерьма. Когда же по отдельности снимаются действия каждого сокола в своеобразной «эстафете», потому что

молодняку добычу никак не поймать, то видны только падения вниз. В итоге понадобилась компьютерное моделирование траекторий полетов четырех сапсанов по отношению к траектории голубя с учетом скоростей всех птиц (изображение в этом эпизоде становится схематичным — то есть условным), что в контексте документального фильма само по себе является мощнейшим визуальным событием. Наконец, родительница, которой надоели ошибки детей, показала пример высокого мастерства — и пухперья облачком закружились в небе. Ясно, что перед нами — динамичное и увлекательное «зрелище», хотя на этом — по сюжету фильма — урок в соколиной школе не закончился.

Иначе снята коллективная охота на кролика пятерых взрослых ястребов Харриса в пустыне Мексики («Идеальные убийцы», NGS). Это безжизненное пространство разнообразят только высокие и очень колоритные по форме древовидные кактусы, между которыми растут какие-то низкорослые колючие кустарники. Ястребы, заметив кролика, расселись на верхушках кактусов и начали ждать, когда зверек снова покажется. Кролик же знает, что за ним охотятся, и не торопится выйти на песчаные проплешины из-под колючего кустарника, где его ястребы достать не могут. Оператор долго показывает, как хищные птицы умеют ждать. Длинные общие планы пустынной местности разнообразят кактусы с застывшими на их верхушках ястребами, что делает растения похожими на скульптуры древних тотемов. Находится время и для крупных планов головы с умным взглядом желто-коричневых глаз и цепких лап, покрытых толстыми роговыми чешуйками, что позволяет садиться на колючие кактусы. Почти как в игровом кино снято общение птиц — как они осмысленно переглядываются друг с другом, координируя свое положение относительно жертвы. Перед нами, безусловно, «картина». Но ситуация мгновенно меняется, когда кролик выскочил на открытое пространство, и ястребы начали низко носиться над землей между кустами и кактусами. Они ловко передавали друг другу погоню за грызуном из-за боязни на высокой скорости врезаться в колючую растительность. Эпизод поимки кролика с его активным монтажом (работало несколько камер), с постоянной сменой ракурсов, и от того интенсивной событийностью преобразовал изображение из «картины» в «зрелище».

Прямым свидетельством того, что режиссеры осознают различную выразительность «зрелища» и «картины», является эпизод

охоты скопы — орла, добывающего себе пищу на пресноводных водоемах («Возвращение орлов», ВВС). Когда охота хищника снята в режиме реального времени, это выглядит так: крупная птица камнем падает в воду, погружает в нее лапы и мгновенно взмывает в воздух уже с рыбиной в когтях. Охота может выглядеть даже комично, когда скопа ловит что-то слишком крупное для себя: птица, в полете заглядывая себе под брюхо, пытается покрепче вцепиться когтями в добычу, которая бьется в лапах и, в конце концов, падает в воду. Конечно же, это «зрелище», длящееся доли секунды. Но режиссер, монтируя отснятый материал, любит — по-другому не сказать — показывать хищника иначе. Чтобы создать разительный контраст с последующими кадрами, вначале снимают, как в «зрелище», падение камнем. Но когда до воды остается не больше метра, съемка становится ускоренной, все движения скопы замедляются... И тогда мы можем рассмотреть удивительные вещи, которые происходят с птицей перед и при соприкосновении с водой:

- начинают подниматься вверх крылья и заламываться над спиной;

- голова сдвигается назад, от чего кажется, что грудная клетка выпячивается вперед;

- хвост чуть приподнимается, и его оперение в торможении становится похожим на веер, как будто для того, чтобы на нем сесть на воду;

- лапы же выпрямляются и по отношению к корпусу смещаются вперед практически параллельно воде;

- при этом на лапах раздвигаются в боевой хватке когти;

- когда скопа уже почти ложится хвостом и животом на поверхность, то нижняя часть лап бьет по ней, а когти в замахе хищно погружаются в воду;

- в том же положении тела птицы, которое как будто замерло, когти вынимаются из воды с рыбой, и крылья взмахивают для подъема.

Аэродинамическое и телесное совершенство скопы, запечатленное в кадрах ее охоты, таково, что зритель невольно испытывает трепет. Видя на экране подобную красоту живого создания, не можешь не задумываться о том, насколько прекрасна жизнь и ее Творец. А режиссер, понимая, что эта «картина» доставит столько высоких переживаний зрителям, еще, еще и еще раз — трижды повторяет эпизод охоты хищной птицы.

Апофеозом «картины» становится создание режиссерами «образа орла» как повелителя воздушного океана. На Гебридских островах, терзаемых яростными океаническими ветрами, готовится к первому полету птенец белохвостых орланов («Возвращение орлов», ВВС). Он по размерам и размаху крыльев практически уже ничем не отличается от родителей. Кадр по композиции организован удивительно: на вершине темной скалы в лучах закатного солнца и на фоне сизых водных просторов гигантская птица просто воздела крылья, сломав их под углом. В отличие от других морских орлов, у орланов белохвостых перья нижней части крыла — длинные и мягкие. И когда сильный ветер попадает в крылья, то на экране кажется, что это человек патетически воздел руки в истрепанной штормами в ключья мантии. Такая, буквально потрясающая своей красотой «картина» выдержана при монтаже чуть более полуминуты. А потом птица полетела.

Что же в приведенных примерах есть общее у всех «зрелищ» и у всех «картин», и чем они отличаются друг от друга? Если осмыслять наиболее очевидные отличия между проявлениями в кино этих двух культуральных моделей по переработке естественной визуальной информации, то заметен ряд признаков, которые можно попытаться представить в виде оппозиции.

1. Экранное «зрелище» всегда событийно независимо от того, что снимается. В нем на первый план выходят действия объектов съемки, преимущественно, физические, изменения, происходящие с ними*.

1. «Картина» на экране возникает тогда, когда в кадре независимо от его предметного содержания фиксируется некое устойчивое состояние реального мира. На первый план в изображении выходят качественные признаки снимаемого объекта, как простран-

* Эта особенность зрелищных киноизображений свидетельствует о том, что они, запечатлевая на экране сюеминовые события, смыслово ориентированы на ценности настоящего времени. Это одна из причин их привлекательности для массового зрителя, локализация во времени которого всегда презентативна: значимо то, что происходит сейчас, а не завтра или вчера. Зрелищные изображения становятся своего рода визуальной апологией активности, действия, изменений, порождая эстетику динамики. Н. Хренов считает приоритет настоящего времени одним из основных признаков зрелищности. См.: *Хренов Н. Социально-психологические аспекты взаимодействия искусства и публики. М., 1981.*

ственные, так и динамические. Поэтому в «картине» физические действия могут присутствовать, но они — не главное.

2. Эстетические критерии не обязательны для объекта съемки. Он, в свою очередь, значим лишь как фактор, вызывающий интерес у зрителя*. Вследствие этого активизируется его внимание и увлеченность кинозрелищем.

3. Для продуктивного восприятия зрелищных киноизображений на уровне кадра достаточно работы сенсорного и перцептивного уровня визуального восприятия. Они обеспечивают возникновение эмоциональности у зрителей в зависимости от предметного содержания изображения (установки на «приятное» и «выразительное»)¹⁹.

2. Эстетические критерии определяют выбор авторами фильма объекта съемки — они обязательны. Объект значим лишь потому, что ими обладает. Все остальные функции киноизображения в «картине», даже информативные, отходят на второй план.

3. Для продуктивного восприятия картинных киноизображений необходима активизация высшего уровня визуального восприятия — операторного. На этом уровне возникающие эмоции носят личностный характер, потому что к переработке изображения подключаются опыт, оценка, возникают смысловые и логические связи, что приводит к постижению образной целостности кадра (последовательности кадров) на основании визуального суждения²⁰.

* Психологи отмечают, что экранные изображения секса, насилия и агрессии вызывают как повышенный интерес у зрительской аудитории, так и наиболее заметные сдвиги в системе ценностей. При обилии научных публикаций на эту тему единой точки зрения на то, как меняются ценностные установки зрителей после просмотра фильмов со сценами насилия и секса, обычных для зрелищных игровых картин, не существует. В экспериментах, правда, установлено, что в подобном изобразительном материале больше заинтересована мужская — взрослая и подростковая аудитория. (См.: *Linz D., Donnerstain E. & Penrod S. The effects of multiple exposures to filmed violence against women // Journal of Communication. 1984, 34 (3); Linz D. Sexual violence in the mass media: Effects on male viewers and implication for society. University of Wisconsin, Madison, 1985.*) Установлено также, что зрители эмоционально адаптируются к показу сцен жестокости и секса, вплоть до того, что присяжные, в ходе эксперимента регулярно смотревшие фильмы с откровенно сексуальными эпизодами, в результате выносили более мягкий вердикт насильникам. (См.: *Zillmann D & Bryant J. Effects of massive exposure to pornography // Malamuth N. M. & Donnerstein E. (Eds.) Pornography and sexual aggression. Orlando, FL, 1984. Academic Press.*

4. Зрелищные киноизображения всегда создаются как монологичные, и поэтому обладают нескрываемой суггестивностью по отношению к зрителям. В этом одна из причин того, почему зрелищность неразрывно связана с массовым сознанием, в котором проявление личностного начала затруднено. Зрелищно-монологическая эстетика в кино основана на стереотипных реакциях на киноизображения, которые формирует комплекс специальных приемов — от тотальности аналитического монтажа до стандартизации предметного содержания кадра²¹. Монологическая природа зрелищных киноизображений воскрешает довербальные формы коммуникации, основанные на архаической партиципации (сопричастности)*.

4. Картинные киноизображения всегда ориентированы режиссером на то, чтобы при их рассмотрении у зрителя возник внутренний диалог со снятым объектом реальности. Смысл такое «диалога», осуществляемого посредством созерцания, — это наделение изображенного предмета самодостаточностью и вневременным характером, что, в искусстве кино, похоже, равнозначно его эстетическим свойствам^{**}. Так возникает «общение» — диалог зрителя и «вещи», изображенной на экране.

* Коммуникация средствами зрелищных экранных изображений (что в кино, что в TV, что в компьютерных зрелищах и рекламе) связана с реанимированием в культурально-коммуникативных процессах архаической партиципации. Это понятие ввел в научный обиход Л. Леви-Брюль. При партиципации для индивида «реальность, которая в одно и то же время — то, что она есть и иное — то, чем она не является. Переживание этой дуальности-единства (всегда сопровождаемое эмоциями, к которым «примитивный человек» тщетно пытается приспособиться, потому что он всегда испытывает при этом более или менее сильное потрясение), естественно, не может быть чем-то общим и отвлеченным; это всегда конкретное, индивидуальное переживание конкретной партиципации, включенное в конкретный опыт» (См.: *Levi-Bruhl L. The Notebook on Primitive Mentality. N.Y., 1975. P. 103.*) Возникающая при этом неразрывная связь внешнего мира с внутренним человеком не рефлексивируется. Однако именно она вызывает ощущение сопричастности ко всему происходящему в мире, сопряженное позитивными переживаниями своей собственной значимости — т. е. успешно происходящей самоактуализации. И даже если на экране зритель видит изображения природных или социальных катаклизмов, то это, как ни парадоксально, вызывая сильнейшие эмоциональные реакции, не вызывает потребности у него понять, что же происходит на самом деле. См. также: *Березовчук Л. Перестроившие возможности TV-коммуникации (когнитивные аспекты) // Экран сегодня: традиции и развитие. СПб., 1997.*

** «И вот для того, чтобы вернуть ощущение жизни, почувствовать вещи, чтобы делать камень каменным, существует то, что и называется искусством.

5. Создание кинозрелища требует от режиссера особой организации во времени последовательности кадров. Визуальная информация, поступающая с экрана, должна быть принципиально ориентирована на новизну, разнообразие и на изменения. Причем, скорость чередования кадров, приближающаяся к порогам визуального восприятия (время, необходимое для идентификации снятого объекта), усиливает зрелищность киноизображения. Кинозрелище предполагает активный монтаж. По этой причине все музыкальные клипы, у которых монтаж подчиняется метру музыки в быстром темпе, зрелищны априори.

6. Мощным средством создания зрелищности является чередование различных точек зрения на снимаемый объект. Это и позиция наблюдателя (камеры) по отношению к нему (ракурсы), это и удаленность от снимаемого объекта — его показываемая на экране крупность (планы). Постоянная смена на экране ракур-

5. При картинности киноизображения визуальная информация, поступающая с экрана, принципиально ориентирована на «рассматривание» — идентификацию того, что снято. Режиссер осознает ценность запечатленного объекта и своего отношения к нему, стремясь передать его и зрителям. По этой причине монтажные кадры более длинные. Максимальным выражением тенденции к картинности киноизображения становятся стоп-кадры и введение в киноповествование цитируемых иконографических материалов — фотографий и произведений изобразительного искусства. Иной формой визуального акцента, «растягивающего» время восприятия изображения, что необходимо для картинности, становятся всевозможные повторы в фильме — от «дословного» повторения кадров до повторов их стилистического решения.

6. Важнейшими средствами создания картинности являются приемы, позволяющие зрителю: 1) отождествиться со статичным «взглядом» камеры*, в особенности, при съемке сверхобщих планов, для достижения при долгом рассматривании кадра эффекта реального присутствия на месте действия; 2) занять вместе с ка-

Целью искусства является дать ощущение вещи, как видение, а не как узнавание; приемом искусства является «остранение» вещей и прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия, так как воспринимательный процесс в искусстве самоцелен и должен быть продлен». См.: Шкловский В. Искусство как прием // О теории прозы. М., 1929. С. 13.

* Такова манера съемки, избранная Роном Фрике (оператором Годфри Реджио) и отчетливо проявленная в его авторском режиссерском фильме «Барака».

сов и планов (преимущественно среднего и крупного) при активном монтаже резко активизирует зрительское восприятие действительностью киноизображения. При этом в киноповествовании драматургически может ничего не происходить, как при показе в фильмах «экшн» драк или погонь на автомобилях. Зрелищное киноизображение направлено на активное воздействие на зрителя.

7. С точки зрения киноповествования его микроуровень при приоритете зрелищности ориентирован на показ событий, вне зависимости от того, снимаются ли живые объекты или неодушевленные*. Визуальные события, во-первых, связаны со сменой предметного содержания кадра. Во-вторых, с точки зрения протекания длительности фильма во времени, в визуальных событиях акцентируются начало и завершение каких-либо действий или процессов (взрыв, удар, падение, др.), а также резкая смена стилистики киноизображения.

мерой позицию наблюдения, невозможную в реальной жизни (движущаяся камера, деформации скорости движения, азросъемка); 3) войти во внутренний диалог со снимаемым объектом (крупные «говорящие» планы, прежде всего, лиц — и не только людей — с акцентом на выражении глаз и мимике), чтобы постичь мотивацию поведения живого существа и (как в случае с охотой сокопы) раскрыть эстетические свойства в предметном содержании кадра.

7. В картинных киноизображениях на микроуровне киноповествования приоритетным оказывается показ действий (для одушевленных снимаемых объектов) или состояний (для неодушевленных). Действия и состояния формируются преимущественно внутрикадровым или психологическим движением; реже — движением камеры. На первый план здесь выходит такое свойство движения как его непрерывность. Для снимаемых неодушевленных объектов — их статичные характеристики. Хронометраж картинных кадров на микроуровне киноповествования увеличивается, но он также измеряется секундами.

* Вкратце охарактеризую те объекты визуального восприятия, которые формируют временную сторону киноизображения, потому что, так или иначе, связаны с фактором движения или любого изменения предметного содержания кадра. Каков бы ни был характер киноизображения (зрелищный, картинный, др.), последовательность кадров, из которых состоит фильм, составляет его образно-содержательное единство — киноповествование. Поэтому возникает необходимость хотя бы обозначить его важнейшие уровни (не раскрывая их содержания), вступающие во взаимодействие с характером киноизображения.

8. Усилия режиссера и всей творческой группы фильма при создании экранного зрелища и, соответственно, его эстетическая ценность заключаются в фиксации внимания зрителей на чем-то уникальном, экстраординарном, но при этом сиюминутном, мгновенном. Художественный эффект зрелища сводится к тому, что такие состояния материального мира (или их иллюзии, достигаемой всем репертуаром спецэффектов) и события в нем практически нельзя увидеть в реальной жизни.

8. При создании картинного киноизображения режиссер фильма и его творческая группа направляют свои усилия на то, чтобы в снимаемых материальных объектах, часто рядовых, выявить нечто универсальное, общезначимое для людей в духовном плане, открыть в сиюминутном приметы вечного*. Художественный эффект картинности связан не столько с тем, что показано на экране, сколько с пробуждением в зрителях их собственного эстетического и интеллектуального потенциала.

Микроуровень — первый уровень киноповествования — подлинный объект восприятия в кино. Его задают смысловые единицы-кадры, хронометраж которых измеряется секундами и даже долями секунд при активном монтаже. Именно он, в первую очередь, а также другие виды экранного движения (внутрикадровое, психологическое и движение камеры) и лишь затем предметное содержание кадра формирует «визуальную плоть» киноповествования. Микроуровень состоит из визуальных событий, действий и состояний. Композиционно он формируется межкадровым монтажом, а также длительностью (хронометражом) каждого кадра. В образно-смысловом плане микроуровень связан с предметным содержанием кадра. Микроуровень киноповествования создает исключительно режиссер. Собственно, эта сторона киноповествования и является фильмом — реальным объектом зрительского восприятия, поскольку микроуровень воплощается исключительно в аудиовизуальных формах. С одной стороны, микроуровень, создаваемый режиссером, — это чередование кадров, различных по своему предметному содержанию. Здесь на первый план выходят объект съемки, запланированный автором фильма, и межкадровый монтаж. С другой стороны, встречно предполагается психологическая активность зрителя при освоении творческих действий режиссера по организации последовательности кадров как визуальных событий друг в отношении с другом. Зритель воспринимает последовательность всего двух визуальных событий — кадра предыдущего в сопоставлении с кадром реально созерцаемым, который снова становится кадром предыдущим, формируя течение фильма как последовательность-поток визуальных событий. Кроме визуальных событий в микроуровень киноповествования входят действия и состояния. То есть: микроуровень киноповествования опредмечивает в изображении само течение времени в фильме.

* Картинные киноизображения в своем существе, похоже, неразрывно связаны с религиозным пониманием истин о жизни. Еще св. Ириней полагал, что жизнь человека — это созерцание Бога. «В этой перспективе любовь

Как можно заметить, в этом небольшом перечне кинематографических приемов, направленных на создание зрелищных и картинных экранных изображений, строгие оппозиции не выстраиваются. Оказывается, что один и тот же прием, съемка одного и того же объекта может производить принципиально разный эстетический эффект. Проблема «зрелища» и «картины» в кино опредмечивается, по сути, их целеполаганием. В том, *ради чего режиссер и творческая группа их используют: ради прямого, причем, осознаваемого воздействия на зрителя*, пробуждая в нем эмоциональную сопричастность происходящему на экране, или ради *открытия зрителями ценностей и высшего смысла* в реальности и, как следствие, в собственном внутреннем мире?

И лишь теперь можно приоткрыть подлинную причину, по которой мои рассуждения базировались на материале неигрового кино, несмотря на то, что проблема зрелищности неизмеримо острее стоит сегодня по отношению к кино игровому. Дело в том, что в неигровом кино наличествует еще один тип киноизображения, который в игровое кино вводится лишь как прием, и то нечасто. Это — изображения как *визуальный факт или визуальный документ*. Именно они служили для меня внутренней «точкой отсчета», позволяющей дифференцировать более актуальные для современного этапа неигрового кино зрелищные и картинные изображения.

В наши дни, за исключением историков кино, основной массив зрителей (да и представителей киносообщества) склонен забывать, что документальное кино до 80-х гг. прошлого столетия именовалось «хронико-документальным». Его задачи еще на заре кинематографа были осознаны киносообществом как одни из важнейших ресурсов нового вида искусства: *объективно запечатлеть в изображении состояние реального мира*, когда содержание кадра рассматривается, в первую очередь, как визуальный документ, а уже во вторую, если не в десятую — как творческое самовыражение оператора и режиссера. Именно по

к жизни, присущая каждому человеку, не ограничивается обычным поиском пространства, в котором можно осуществить себя и установить отношения с другими, но растет она в радостном убеждении, что собственное существование можно сделать «местом» откровения Бога, встречи и причастия с ним». См.: Энциклика *Evangelium Vitae* Святейшего Отца Иоана Павла II. Ватикан. С. 55–56.

этим бесценным экранным свидетельствам зрители сегодня могут увидеть-узнать, как выглядела жизнь людей много десятилетий тому назад. На столкновении реальной истории нашей страны, представленной средствами хроникальных киноцитат, и, соответственно, изображений-фактов, с комментариями этой истории в стилистике телеизображения строится киноповествование в авторском неигровом фильме А. Сидорова «Кинофеноменология».

У фактуального киноизображения есть несколько заметных признаков, позволяющих отличать его от зрелищных и картинных кадров:

это тип съемки, основанный на дублировании экранными событиями в киноповествовании событий, происходящих в реальности, что придает киноизображению характер объективной констатации;

это такая установка камеры, которая имитирует взгляд обычного человека-наблюдателя на происходящие события;

это использование возможностей реального освещения без применения искусственных источников света;

это отсутствие приемов визуальной стилистики, направленных на заметное зрителю деформирование на экране снятых объектов (всего того, что принято именовать «субъективной камерой», усиливающей экспрессивность киноизображения и, в результате, его зрелищность);

это отсутствие в киноизображении эстетизации, связанной с традициями изобразительного искусства (ими обусловлено проникновение в кинодокументалистику авторского начала и, соответственно, картинных изображений);

это влияние на выбор предметного содержания кадра и преломление в композиции кадра господствующей идеологии.

В первой половине XX в. данные три типа киноизображения — фактуальное, зрелищное и картинное — осваивались режиссерами неигрового кино опытным путем. Как мне представляется, жесткого разграничения между перечисленными типами не было никогда, а их применение в съемочной практике и затем в режиссуре сводилось, в первую очередь, к осознанию их различных функций при восприятии зрителем экранных изображений и, соответственно, в киноповествовании. Для кадров-фактов на первый план закономерно выходили информативная и конста-

тирующая функции. Для кадров-зрелищ — экспрессивная и стилистическая. Для кадров-картин — эстетическая и ценностная. Однако функциональный анализ киноизображений — это проблема, которая мало разработана в киномысли, и она требует самостоятельного разговора.

Образно-эстетические ресурсы картинности и зрелищности в эпической трилогии Годфри Реджио

Не будет преувеличением считать, что в течение двух десятилетий произошел подлинный прорыв в сфере неигрового кино — как документального, так и научно-популярного. С одной стороны — это хорошо организованное производство множества очень качественно снятых анималистических, этнографических, географических, исторических и иной тематики документальных и научно-популярных фильмов. Они редко предназначены для «большого экрана» и, в основном, транслируются по телевидению с дальнейшим (и экономически весьма успешным) их продвижением на рынке DVD. (О фрагментах из подобных фильмов шла речь в предыдущем разделе.) С другой, — это появление небольшого числа полнометражных фильмов, представляющих киноанималистику и киноантропологию, которые кинообществом сразу были признаны шедеврами неигрового кино, причем, авторского.

Дело не только в возникновении новейших технологий съемки, позволяющих в неигровом кино зафиксировать еще никем не снятые объекты, их состояния и проникнуть взглядом камеры в неизвестные киноэкрану качества и свойства материальной природы вещей. Подчеркну, именно материальной природы, которая для неигрового кино всегда первична по отношению к природе духовной. Существо же открытий в документалистике и научно-популярном кинематографе 1980–2000-х гг., на мой взгляд, связано с обретением этими видами киноискусства большей творческой свободы в обращении со зрелищностью и картинностью, которые всегда были прерогативой кино игрового. Новые качества киноизображения не конфликтовали с фактуальностью, не оспаривали ее приоритет в неигровом кино. *Зрелищность и картинность предоставили режиссерам и операторам большую свободу в организации экранных событий — как их визуального существования, так и их временной*

природы. Что не могло, естественно, не сказаться на самом киноповествовании и его эстетических достоинствах.

Эпическая трилогия Годфри Реджио посвящена воплощению в неразрывном единстве визуальных и музыкальных образов без какой бы то ни было рационализации (речь в фильмах отсутствует) размышлений художника о сложнейших философско-антропологических проблемах. Во всех трех фильмах смысловая сторона задается предметным содержанием изображения. Оно всегда обладает эстетическим компонентом, часто даже гипертрофированным — своего рода творческой позицией режиссера, для которого реальность, какая бы она не была, всегда прекрасна. Музыка Филиппа Гласа не только формирует (или поддерживает) эмоциональность киноизображения, но и напрямую влияет на организацию основных форм движения на экране — монтажа, движения камеры и внутрикадрового движения.

Что же касается режиссерских концепций фильмов, — то они разные. Это попытка осмысления судьбы современной западной техногенной цивилизации («Коянискацци») и путей ее развития. Это создание монументального и трагического экранного образа человека и человечества как, с одной стороны, глины, которая одухотворена божественной искрой жизни, а с другой, как праха, в который превращаются все людские действия и деяния («Павакацци»). Это жесткий приговор кодам и символам, традиционным для западной культуры, как формам и инструментам насилия — системообразующего для нее фактора («Накойкацци»). Такие сложнейшие художественные задачи Реджио решает посредством не известного документальному кино доселе интенсивного применения и картинности, и зрелищности.

Я не рискну утверждать, что подобный метод работы с этими качествами киноизображения режиссером в деталях осознан, но сама организация киноповествования и его строение (композиция) в трилогии свидетельствуют о том, что художник полагает их важнейшими носителями собственно художественных концепций в своих фильмах. И картинность, и зрелищность формируют вначале выбор автором объекта съемки и его видение, затем сам характер работы с оператором во время съемок, после — необходимая обработка отснятого материала и, наконец, монтаж. В результате все это наделяет фактуальное, по сути, киноизображение такой образностью, которая вызывает новое,

сильнейшее, причем, разноплановое эмоциональное восприятие. Оно не свойственно документально отснятому материалу, который подает на экране реальность как визуальный документ, как зримый факт: ведь фактуальные изображения не вызывают у зрителя особых переживаний, поскольку носят объективно-констатирующий характер.

Например, фильм «Накойкаци» начинается с иконографической цитаты — картины Питера Брейгеля Старшего «Вавилонская башня». Это общепринятый и общеизвестный библейского происхождения символ одновременно распада единого языка, как предпосылки понимания людьми друг друга, и безмерной гордыни, амбициозности человечества и его наказания за это Богом. После цитаты идет съемка какого-то полуразрушенного дворцового комплекса. Камера с вертолета долго и медленно скользит по ритмичным и бесконечным рядам окон, зияющих пустотой, «облетая» здание на уровне верхних этажей, чтобы создать мрачный образ абсолютного безлюдья и тотальной руинизации. Эти несколько минут (что очень много для киноизображения!), за время которых на экране показывается движущейся камерой один и тот же объект, безусловно, являются величественной и одновременно трагической «картиной» — исходным образом фильма. Перед нами реальная «вавилонская башня».

В дальнейшем режиссер раскроет актуальность и вневременной характер образа «вавилонской башни» именно сегодня — в эпоху новейших коммуникативных технологий и тотальности СМК. Не случайно Реджио будет в «Накойкаци» массированно применять компьютерную анимацию как средство обработки и трансформации изображений, снятых фактуально. Так, кадры младенцев разных рас, умилительно сучащих ножками, компьютерным путем множатся и создают мультиэкранное метафорическое изображение — также образ, но теперь зрелищной природы — человечества, пребывающего в состоянии дорационального инфантилизма. Так, ступками воли и насилия над человеческим телом будут по диагонали кадра пролетать гимнасты, напоминая о стилистике фильмов Лени Рифеншталь со всеми вытекающими аллюзиями. При этом межкадровый монтаж задается, как обычно в фильмах Реджио, музыкой Филиппа Гласа — ее ритмическими структурами и повторяемостью мелодико-ритмических формул. Так, будет показано посредством именно зрелищных

изображений то, что трудно себе даже представить визуализированным — культуральные коды массового сознания и манипулирование ими. В одном из эпизодов «Накойкацци» они напрямую связываются режиссером с методами копирования и тиражирования уже известного образца, созданного основоположником поп-арта Энди Уорхоллом.

В целом, «Накойкацци» является апофеозом зрелищности в неигровом кинематографе Реджио. Этому способствуют и визуальные трансформации снимаемых объектов и интенсивнейший монтаж, по сути — клиповый. Зрелищность здесь также работает на создание образов, но образов, адекватных по содержанию природе зрелища как такового, самому его существу. Вспомним, что зрелищность в кино напрямую связана с фиксацией внимания зрителей на чем-то уникальном, экстраординарном, но при этом сиюминутном, мгновенном. Художественный эффект кинозрелища сводится к тому, что подобные состояния материального мира (или их иллюзии, достигаемой всем репертуаром спецэффектов) и события в нем практически нельзя увидеть в реальной жизни. Кроме того, визуальная информация, поступающая с экрана, должна быть принципиально ориентирована на новизну, разнообразие и на изменения. Причем, скорость чередования кадров, приближающаяся к порогам визуального восприятия, усиливает зрелищность киноизображения. Все это в избытке присутствует в философской притче Реджио о состоянии современной культуры Запада и о роли насилия в ней. И действительно, зрелища всегда кем-то организованы, и в них, так или иначе, наличествует либо мифотворческий, либо идеологический компонент, которые изменяют сознание людей. Получается почти по Ги Дебору: культура как процесс непрерывной спектакуляризации, являющейся по своей природе насильственным превращением реальности в иллюзорно-симулятивное зрелище²². . . Когда осознаешь, каким серьезным проблемам, актуальным для современного состояния общества, посвящен этот фильм, становится понятным, почему его трагическая дидактичность вызывает такое осуждение у кинокритиков постмодернистского толка.

При этом композицию «Накойкацци», логику ее построения воспринять очень непросто. Здесь Реджио рискнул применить, подобно А. Рене в фильме «Прошлым летом в Мариенбаде», Ф. Феллини в «Риме» и А. Тарковскому в «Зеркале»,

наиболее сложную для постижения зрителем повествовательную структуру — вариативную, ассоциативную*. И вот что любопытно: режиссер на микроуровне киноповествования — на уровне событий (единиц киноповествования, связанных с изменением предметного содержания кадра) работает с кадрами-«зрелищами». Но при организации целостности киноповествования прибегает к принципу, который естественен при переработке визуальных «картин»: их смысловая и формальная целостность воспринимается только как следствие и в результате внутренней активности созерцателя. Такой принцип организации киноповествования требует активного зрительского соучастия (а не пассивного потребления визуальной

* Второй уровень киноповествования — избранный режиссером конструктивный принцип организации фильма как образно-содержательной целостности. Это — макроуровень киноповествования. Такой принцип называется повествовательной структурой (термин К. Разлогова). Он напрямую связан с содержанием той «истории», которая излагается в звукозрительных образах фильма. В практике создания фильмов и при опоре на традиции литературы и драматургии было выработано всего три повествовательных структуры.

1) Линейная повествовательная структура: в ней события организованы от некоего начала к своему завершению по аналогии с течением событий в реальной жизни.

2) Параллельная повествовательная структура: в ней события распадаются на два плана, один из которых — основной — строится по типу линейной повествовательной структуры, а второй представляет собой ряд событий, происходящих в другом месте или времени действия. События второго плана всегда выделены стилистически, что подсказывает зрителю, что действие происходит в другой реальности.

3) Вариативная повествовательная структура имеет три разновидности — сказочно-игровую, ассоциативную и гипертекстовую. При сказочно-игровой вариативной повествовательной структуре по воле (творческому произволу) режиссера или, мотивируя ложью персонажей, в течение фильма несколько раз «переигрывается» смысл одних и тех же происходящих событий (А. Куросава «Расёмон», Т. Тыквер «Беги, Лола, беги», Чж. Имоу «Герой» и др.). При ассоциативной вариативной повествовательной структуре целостность фильма представляет собой последовательность эпизодов, не связанных между собой причинно-следственной логикой. Зритель, идя навстречу творческим идеям режиссера, должен сам — по собственному желанию и по мере своих возможностей — устанавливать между ними содержательные связи. При гипертекстовой вариативной повествовательной структуре целостность фильма строится по аналогии с информационными поисковыми сетями — как последовательность отсылок (Дж. Джармуш «Мертвец», П. Гринуэй «Ад» и др.).

информации, как в «зрелище») при осмыслении каждого эпизода в фильме. Подобная — остро индивидуализированная — трактовка киноповествования и его организации — также одна из примет авторского начала в «Накойкацци».

В фильме «Павакацци», который хронологически предшествовал «Накойкацци», используются преимущественно ресурсы картинности. Основной массив фильма, где показано событие размывания плотины во время сезона дождей в одной из беднейших стран юго-восточной Азии, снят со скоростью 186 кадров в секунду. Мокрые, полуголые, в каких-то лохмотьях сотни, если не тысячи, людей, измазанных глиной и по цвету не отличающихся от нее, носят мешки с песком, пытаются взобраться на скользкий холм. Они сползают по липкой земле вниз, падают, барахтаясь в размокшем грунте, но не прекращают своих, похоже, бесплодных усилий.

Беспрецедентное в мировом кино замедление движений позволило Реджио создать трагическую картину, в которой визуализируется сущность примитивного и непродуктивного физического труда. В результате возникает образ социальной безысходности, из которой не могут вырваться те, кто живет в промышленно неразвитых странах. Эта социальная безысходность, поданная режиссером как картина, выглядит на экране медленными движениями изнеможенных от недоедания грязных тел; истощенными руками и ногами, на которых мы успеваем рассмотреть, как вдуваются от непомерных для человека усилий жгуты мышц; общей для всех маской страдания, которая, кажется, является для всех единым лицом; автоматическими трудовыми действиями, длящимися бесконечно, — в них исчезают личности каждого, и на такой автоматизм каждый обречен. Даже смерть — гибель одного из рабочих — ничего не в состоянии изменить в этой тотальной обреченности. И хотя его друзья на руках поднимают тело — жест для экрана патетический — над уровнем толпы как самой земли, замедленность движения «снимает» и пафос, и социальные аллюзии. Образ такой картины приоткрывает универсальные и, увы, печально-неизбежные апории нашей жизни: труд, как и страдания, вечны. Их может прекратить только смерть. Но и она тоже вливается в этот непрекращающийся поток плазмы человеческого существования.

С подобной трактовкой Реджио картинного киноизображения едва ли не напрямую резонируют мысли З. Кракауэра, хотя они были высказаны по поводу изобразительной эстетики шведского кино 30-х гг. XX в., его своеобразной «замедленности». Кракауэр полагает, что медленный темп драматического действия связан с резким уплотнением визуальных событий: «Теперь объясняются частые длинноты в шведских фильмах при показе картин природы или портретов людей. Вместо того чтобы прерывать действие, эти картины становятся его неотъемлемой составной частью. Они делают наглядным бытие, в котором действие в узком смысле слова проявляется весьма нерешительно; чем глубже они трактуют природу, тем отчетливее человек осознает ее как решающую силу»²³.

При этом нельзя не признать: зритель, который не в состоянии прийти к рациональному осмыслению эпической картины о тотальности страданий и унижения человека, созданной Реджио, причем без какой бы то ни было психологизации, с трудом выдержит столь большой объем экранного времени с подобным — эмоционально отрицательным — содержанием кадра. Изображение закономерно будет признано однообразным и, как следствие, скучным. Очевидно, работа режиссера с картинностью требует особой осторожности и в обращении с длительностью кадров, и в выборе их предметного содержания.

Иначе работает Реджио со зрелищностью и картинностью в первом фильме из трилогии — общепризнанном шедевре «Коянискацци». Эти свойства киноизображения напрямую влияют на строение фильма, обуславливая его композицию и динамику. Фильм начинается и заканчивается образами катастрофичности упований современной западной Цивилизации (именно так, с заглавной буквы, потому что — это один из главных образов-концептов фильма, который формирует в нем драматургический конфликт, воплощенный, правда, исключительно средствами изображения) на технический прогресс — начало и завершение полета американского космического корабля, закончившегося, как известно, гибелью астронавтов. Это полностью картинные эпизоды, создающие композиционную «арку»: очень длинные планы сгорающих при взлете «Челленджера» ферм в начале фильма и медленно падающие его горящие обломки в его финале. В «Коянискацци»

есть пролог, также картинный по характеру изображения: медленный «наплыв» на ритуальные фигурки человека, скорее всего, принадлежащие культуре индейцев хопи, с языком и мифологией которых связаны названия картин в трилогии.

Как и во всех фильмах, в нее входящих, в «Коянискацци» Реджио прибегает к афабулярному киноповествованию. Но логику его развития пунктиром прочерчивает эпическая концепция фильма. В образно-смысловом плане весь фильм представляет собой «путь» западной Цивилизации к финальной катастрофе. Последовательность эпизодов с тем или иным — тщательно отобранным — предметным содержанием кадра задает и причинно-следственные связи между ними, так необходимые зрительскому восприятию.

Всё начинается с Природы — с показа ее основных стихий в том порядке, в котором они проявляли себя в эволюции планеты. Это стихия огня — исток всего, и в котором всё сгорает. Это земля — ее потрясающие ландшафты, такие прекрасные в своем безлюдье. Это бесконечность воздушного океана и облаков, одухотворенных режиссером едва ли не до уровня живых существ. Наконец, воды с их способностью быть светоносными. Такие — сугубо картинные — эпизоды сменяют зрелищные изображения техники, ее экспансии по живому телу Природы. При подобном резком «стыке» картинности и зрелищности проясняется, в чем же Реджио полагает сущностные для киноискусства различия между ними. В фильме, лишенном закадровой и внутрикадровой речи, эти различия проявляются именно в визуальной сфере.

В фильме «Коянискацци» становится также очевидным: и картинные, и зрелищные изображения обладают своей красотой. То есть эстетический компонент присущ им обоим. Но красота — разная. И как в случае с хищными птицами, *ее формируют не столько пространственно-предметные характеристики изображения, сколько временные, связанные с видами экранного движения*: это движение камеры, внутрикадровое движение и монтаж (психологическое движение в фильме отсутствует). Чтобы понять эти, почти неуловимые, различия, рассмотрим более подробно эпизод с самолетом и типичные для фильма съемки небоскребов.

По контрасту с эпизодами Природы, где внутрикадровое движение либо отсутствует (стихия Земли), либо транс-

формировано («ускорение» движения в воздухе облаков и «замедление» движения водных масс), образы технической Цивилизации Реджио связывает с монотонным ритмизированным механическим движением. Машинность в широком смысле — это показ таких технических устройств на экране, когда внутрикадровое движение принципиально регулярно-ритмическое. Все эти прѳводы, колеса, поршни, маховики и т. п. производят неодушевленное движение, и такие его качества усилены ритмикой музыки. Перед нами зрелищность в «чистом» виде, и не только потому, что на экране показана техника в действии.

Существо суггестивности подобных эпизодов во многом обуславливается тем, как Филипп Глас сумел подстроить ритмическую пульсацию музыки к ритмам и темпу внутрикадрового движения. Подобную виртуозную синхронизацию музыки и изображения восприятие обычно не замечает. Только почему-то зрители заворожено буквально впиваются взглядом в экран, не отдавая себе отчет в том, что их к этому понуждают бесконечные повторения мелодико-ритмических формул в минималистской музыке Гласа. В подобных зрелищных эпизодах, где скорость заснятых движений техники соответствует реальной, кинокомпозитор сочиняет музыку «под изображение». Но когда Реджио после съемок подлинного движения автомобилей по автостраде или режима работы метро, пропускающего через турникеты пульсирующие массы людей в зависимости от времени суток, начинает работать над трансформацией внутрикадрового движения, преимущественно ускоряя его, реже — замедляя, то здесь уже режиссер, чтобы добиться синхронизации музыки и внутрикадрового движения, следует за темпом и ритмом фрагментов, сочиненных композитором раньше*.

* Становится понятным, почему многочисленные заимствования изобразительной стилистики Реджио в фильме «Коянискащи» мгновенно опознаются в качестве таковых и всегда обречены на провал: под подобные изображения мегаполисов иную музыку не подставить. Творческое содружество Реджио и Гласа в авторской неигровой трилогии вышло на новый уровень синтеза музыки и изображения: перед нами не что иное, как музыкальное кино, потому что музыка в фильмах играет и композиционную роль, и — что главное — формообразующую, впрямую иногда влияя на киноизображение.

Реджио не был бы великим художником, если бы не осознавал: сегодня технические устройства столь совершенны и удивительны, что способны завораживать взор человека. Именно подобную его зачарованность собственным могуществом и совершенством своих рукотворных творений представляет картинный эпизод с «Боингом», медленно движущимся по полосе аэродрома. В ярком солнечном освещении, в струях раскаленных газов от двигателей, которые размывают отчетливость для камеры форму и истинный размер этого агрегата для полетов, самолет, в конце концов, рулит прямо на объектив. Не каждый зритель сразу сможет даже определить, что изображено в кадре. Замедленное движение, нижний ракурс, постепенное «показывание» самолетом то своего носа, то корпуса с рядами окон и с отростком крыла (кадры являются, по сути, крупными, потому что громадный «Боинг» целиком в рамку экрана не помещается), вибрирующие — и от того змеящиеся — цветные полосы на фюзеляже, — все это и многое другое, благодаря картинному изображению, представляет этого монстра из металла, тем не менее, как явление чуда едва ли не внеземного происхождения. Реджио создает образ самолета как объекта, пугающего и чуждого всему человечески-природному, но одновременно и прекрасного.

В этом эпизоде музыка Гласа по темпу и ритмической организации диаметрально противоположна характеру внутрикадрового движения «Боинга». Трансформация очертаний самолета и замедленность его движений, более того, смещение всех иных параметров реального пространства (из-за вибрации раскаленного воздуха) внутри кадра, наконец, картинность изображения вступают в конфликт с энергичными ритмами музыки. Именно она настраивает восприятие зрителя, подсказывая ему: это — техника, это — Цивилизация, это — зрелище. Получается, что в эпизоде «Боинга» Реджио соединяет два пласта временной организации. Один из них связан с картинным изображением и воплощает такое *качество времени, как его непрерывность, посредством торможения личного событийного времени зрителя* с возможным впоследствии — при смысловой переработке изображения — преобразованием в универсальное время вечности. Второй пласт связан с музыкой. Ее ритмическая агрессия и трансгенная монотонность, наоборот, акцентируют *краткость периодов, из которых состоит любой*

процесс, их прерывистость. Подобный музыкальный материал традиционно используется в кино именно в зрелищных эпизодах. В результате эпизод с «Боингом» создает художественный образ какого-то болезненного величия, которое свойственно техногенной Цивилизации, что пронизательно почувствовал режиссер и воплотил в точной аудио-визуальной форме.

Из этого следует: зрелищность и картинность в синтетическом единстве фильма могут быть присущи не только разным кадрам в их последовательности в киноповествовании, но и, если угодно, «по вертикали» — в одновременности смысла кадра.

Столь же серьезно и визуально изощренно режиссер подошел к созданию образов мегаполиса. Современная городская Цивилизация — это прежде всего гигантские пространства и гигантские сооружения. Гигантомания распространяется и на промышленные строения, и на гражданские здания — небоскребы офисов и жилых домов. Реджио в этих сооружениях открыл их своеобразную красоту, связанную с гладкими поверхностями — их идеальной выравненностью, а иногда и зеркальным блеском, когда фасады небоскребов покрыты стеклом, отражающим лучи света и вообще — весь окружающий мир. Современные большие города представляют собой, своими — блестящими и блистающими — стенами стерильно неприступные крепости. Этот архитектурный «глянец» становится визуальной метафорой общества потребления, отнюдь не прозрачного (не транспарентного, как принято сейчас говорить), а наоборот — отталкивающего от себя проникающую способность человеческого взгляда. Именно гигантские зеркальные плоскости зданий в современных мегаполисах подсказывают нам, в чем Реджио полагает существо времени, — и как творческую задачу, которую нужно воплотить в изображении неигрового фильма, и как философскую категорию. То есть — создать его визуальный образ.

Показательно, что в первой части фильма, посвященной стихиям Природы, режиссер сознательно избегал визуализации времени. Дело в том, что мы начинаем воспринимать образы физического времени на экране, если движения чего-либо, действия (если речь идет об одушевленных объектах съемки) или процессы соотнесены режиссером с биологическим временем человека. Поэтому облака с любой скоростью могут мчаться над

сколько угодно экзотическими ландшафтами; водные пространства сколько угодно можно снимать как покрытые чешуей ряби, так и со вздымающимися валами. Это природные процессы, показ которых на экране смыслово связан с универсальным временем вечности. Небеса и земля с водами под ними — едва ли не визуальные синонимы «всегда» для быстро и кратко живущего человека. Вот подлинная причина картинности подобных изображений.

Но если в кадре скорость движения природных процессов начинает соотноситься с рукотворными объектами Цивилизации, не говоря уже об изображении людей на экране, возникают совсем иные смысловые акценты. Когда по стеклянным фасадам небоскреба зажигаются и гаснут огни окон, обозначая смену времени суток, или в их зеркальных стенах начинают мчаться облака, окрашенные то утренней зарей, то ярким светом полдня, то вечерними сумерками, восприятие зрителя закономерно начинает считать источник изменений в пространстве кадра: что по отношению к чему движется? И *то, что устойчиво, видится фигурой, тогда как движущиеся объекты воспринимаются фоновыми элементами*. Реджио, согласно режиссерской концепции фильма, именно в таком изображении воплотил сложнейший образ: *подчинение техногенной Цивилизацией не только Природы, но и самого времени*. Ведь небоскребы, снятые в нижнем ракурсе, прекрасны в своей материальности, вечны и незыблемы в пафосе власти над миром, а облака — легкие, летят куда-то и способны лишь на то, чтобы на мгновение отразиться в зданиях, сверкающих поп-артовской красотой промышленного дизайна. Эти кадры по хронометражу долгие. Перед нами, безусловно, картина, сочетающая в предметном содержании кадра и объекты Природы, визуальные образы которых традиционно связаны с метафизическими смыслами, и объекты Цивилизации, которые у Реджио обретают масштабность и горделиво-амбициозную красоту, пусть даже зловещую.

А где же в Цивилизации находит себе место человек? Ответ режиссера на этот закономерный вопрос глубоко пессимистичный. На улицах, в метро, в гипермаркетах люди показаны как ручейки муравьев, бесцельно снующих по городским артериям. Их деформированные по скорости

движения — не более чем бессмысленная суета, выдающая низведение Цивилизацией «венца творения» до уровня придатка техники. Такое человеческое сообщество у Реджио достойно лишь зрелищного изображения, обретающего в этих эпизодах свойства критического и суждения, и осуждения. Только один раз художник, снимая людей, прибегает к картинным изображениям. Это статичные кадры-портреты, в которых не скрывается их связь с аналитизмом портрета в живописи и фотографии. Персонажи смотрят прямо в объектив камеры, с достоинством проявляя во взглядах, в основном стоически-печальных, свои личности и свои непростые судьбы в современном мире.

Но по мере развития сюжета о мире городов и техники, поглотивших Природу, Реджио вводит мотив их руинизации. Запустение, бедность, грязь и безлюдье, как болезнь, изнутри разъедают сверкающие фасады урбанистической Цивилизации. Камера медленно скользит по стенам с облешей облицовкой, по зияниям разбитых окон, по тротуарам, на которых, как живые существа, зловеще шевелятся пластиковые пакеты. И если взлет, взрыв «Челленджера» и падение его горящих обломков — это своеобразная философская кода фильма, то его подлинной кульминацией и трагической развязкой является эпизод взрывов домов в городском районе, предназначенном под снос. Это стандартная городская панельная застройка типа российских «хрущоб», которые однообразными параллелепипедами прорастают сквозь землю через равные расстояния друг от друга. (Запомним эти регулярность и прямоугольность как важнейшие признаки предметного содержания кадра, отдавая отчет в том, что перед нами — документальное изображение.) Известно, как Реджио со съемочной группой мчался на это событие взрыва, узнав о нем за катастрофически малое время, для того чтобы добраться и получить разрешение на съемку. Из этого можно сделать вывод, что режиссер понимал, какое *уникальное в истории документалистики реальное зрелище* он, во что бы то ни стало, стремился запечатлеть, хотя еще за день до этого ничего не знал о событии сноса этих кварталов.

С точки зрения событийности изображения на микроуровне киноповествования нет столь сильнодействующего приема, нежели показ взрывов и других грандиозных пиротехнических эффектов. Проакцентирую: в киноизображении нет ничего более

зрелищного, чем разрушение целостности чего-либо (дома, плотины, плоти земли фонтаном магмы, когда пробуждается вулкан, тела человека или внеземного монстра, др.) средствами взрыва. Это, по идее, должно означать, что кульминацией фильма станет суперзрелищный эпизод подрыва городского микрорайона.

Эпизод снят с вертолета (возможно, с нескольких, иначе как заснять предметные повторы, потому что реальный подрыв микрорайона не мог длиться долго) его медленно облетающего на низкой высоте, которая дает небольшой угол при съемке сверху, чтобы рассмотреть в деталях происходящее со стенами домов. В начале мы видим удручающий пейзаж типовой застройки — примитивно-геометрическую форму зданий, чахлое озеленение между домами и, конечно же, отсутствие людей, мотивированное не только требованиями безопасности. В образном плане оно подано как следствие «жизни без равновесия» (именно таков один из смыслов слова «кояанискаци» в языке индейцев хопи) в современных мегаполисах.

Фактуальное изображение однообразных домов типовой застройки в контексте эпизода превращается в визуально-предметные повторы, которые типичны уже для картинного изображения. Из-за большого хронометража этих кадров зритель успевает «схватить» взглядом и патологическое безлюдье в жилых кварталах (мы же не можем знать, что по ходу киноповествования эти здания будут взорваны), рассмотреть уныло-геометрическую форму домов и регулярность в архитектурном планировании микрорайона. Затем здания, еще только что бывшие целыми, начинают изнутри прорастать — иначе не сказать — серыми цветками клубов пыли, а затем один за другим распадаться, подобно строениям из кубиков, и оседать на землю уже как обломки конструкций, применявшихся непонятно для чего. Режиссер снова использует прием повтора, чтобы превратить визуальное событие взрывов из зрелищного в картинное изображение.

Почему и как Реджио это делает? В ответе на эти вопросы заключается и специфика творческого метода этого великого режиссера современности, и причины открытий в авторском неигровом кино, резко расширившем ресурсы киноизображения.

Зритель начинает осознавать, что перед ним кульминация фильма, лишь в тот момент, когда уяснит для себя причину драматического напряжения в «эпизоде сноса», почти немислимого для документального кино. А рационально уяснить он должен, что *на экране показаны реальные взрывы реальных зданий*. И никаких декорационных макетов или компьютерных симуляций! То есть: как и полагается в неигровом кино, изображение в своей основе остается фактуальным, увиденным и открытым для зрителей талантом и интуицией автора-документалиста. Но дальнейшая работа режиссера над отснятым материалом предоставляет возможность усилить воздействие «эпизода сноса», как за счет обретения им качеств зрелищности (неожиданность для зрителя взрывов, их последовательность), так и — одновременно — проявлением в нем образно-смысловых качеств картинности (прием повторов, замедление внутрикадрового движения при показе самого процесса распада зданий). Фактуальность, картинность и зрелищность, таким образом, по своим эстетическим качествам и возможностям, как доказывает и наглядно показывает творческий метод Годфри Реджио, не являются взаимоисключающими по своим выразительным свойствам. Фактуальность придает изображению подлинность предметно-материальной действительности; зрелищность, усиленная музыкой Филиппа Глаза, суггестивно воздействуя на зрителей, побуждает их, вперившись экран, следить за развитием сложнейшей философской притчи на антропологическую тематику; картинность же придает экранным образам ни с чем не сравнимую красоту и метафизически-обобщающий характер.

Получается, что существо творческого метода великого режиссера-документалиста заключается в открытии новых свойств и качеств снимаемой реальности и, как следствие, в создании художественных образов философского плана. Это становится возможным благодаря *трансформации изначально фактуального изображения в зрелищное и картинное посредством послесъемочной работы над видами экранного движения*. Именно они обеспечивают временные аспекты, как в киноповествовании, так и в визуальной стороне фильма. Но этим открытия Реджио в неигровом кино не исчерпываются.

Несмотря на столь сложные соотношения в «Кояанискацци» картинности и зрелищности, киноповествование в афабулярном (!) фильме производит впечатление на редкость четкого по строению и со внятной образно-смысловой динамикой, закономерно устремленной к финалу. Каким же образом Реджио в фильме с ослабленным литературным компонентом синтеза тем не менее удалось выстроить на макроуровне самую простую — и потому хорошо «прочитываемую» зрителем — линейную повествовательную структуру? Какие факторы обеспечивают очевидную целостность «Кояанискацци» и то напряжение, с которым киноповествование движется к своему трагическому завершению?

Именно в сфере драматургии позиция режиссера оказалась сколь традиционной, столь и новаторской. Реджио при афабулярном киноповествовании, при полном отсутствии психологизма да еще в неигровом кино и в жанре философской притчи, *используя только ресурсы картинности и зрелищности в киноизображении, сумел создать острейший конфликт*. Этот конфликт движет сюжетом «о пути» западного мира к своей гибели. В самом факте наличия конфликта в фильме, трагедийном по своему содержанию, нет ничего экстраординарного. Поразительно же иное: этот конфликт воплощен в «Кояанискацци» исключительно средствами изображения. И действительно, как при ослабленном литературном компоненте в киноповествовании показать, что Природа и техногенная Цивилизация вступили в противоборство, да еще выразить мысли и чувства автора фильма по этому поводу?

Визуальные конфликты, обычно поддерживающие конфликт драматургический, в киноискусстве изредка практикуют режиссеры игрового кино, причем большие мастера. Чаще всего визуальная конфликтность осуществляется посредством осознанного отношения к предметному содержанию кадра: режиссер, работая в павильоне, или при съемках на натуре целенаправленно формирует две визуально контрастных предметных среды. И та и другая среда представляет от какой-либо из сторон конфликта, являясь для каждой местом действия*. Но еще С. Эйзенштейн в статье «Драматургия киноформы» предвидел возможность

* Именно таковой была стратегия формирования визуальной стилистики, избранная Элемом Климовым при постановке «Прощания» — фильма, в котором, несмотря на преобладание съемок на натуре, никто не отмечал влияние

в кино визуального конфликта, осуществленного исключительно пластическими средствами, и даже возможность существования изобразительной драматургии. «Если драматургия есть не что иное, как развитие конфликта во времени, то почему этот конфликт обязательно должен быть конфликтом человеческих отношений? Точно так же это может быть и чисто изобразительный конфликт — Эйзенштейн приводит десять видов таких конфликтов (графический, пространственный, световой, темповый, конфликт объемов и др.)»²⁴.

Реджио иначе подошел к созданию в фильме конфликта средствами исключительно изображения. Неразрешимые и трагические коллизии между мирами Природы и Цивилизации воплощены *на уровне визуально воспринимаемых свойств и качеств предметов*, которые репрезентируют протагонистов конфликта, а не предметов как таковых. И действительно: времена суток, ветер, облака, луна и солнце, грунт — все это природное, есть и в мегаполисах. Отношения между ними в гипертрофированно событийном стиле «экшн», где конфликт противоборствующих сил показывается едва ли не наглядно, в документальном кино невозможны, ибо абсурдны.

Как следствие и на этапе съемки, и уже в послесъемочный период на этапе монтажа материала режиссер должен был внимательно следить за предметным содержанием каждого кадра, в особенности в центральном разделе фильма, посвященном образам Цивилизации. (Не исключается, что подобный отбор складывался интуитивно.) По тому, какие ее зримые реалии представлены по ходу развития киноповествования, заметно, что Реджио привлекала такая *внешняя форма материальных предметов реального мира, шире, такие их пространственные конфигурации, которые бы позволили зрению выстроить оппозиции*

эстетики документализма. С одной стороны, потрясающие пейзажи «рая на земле», в которые помещена деревня Матёра, а с другой — «ад наяву» рабочего поселка с типовой застройкой и присущим ей безумием, который возведен для крестьян затопленного острова и строителей плотины. Иными средствами создавал изобразительный конфликт Вонг Кар-Вай в фильме «2046». Жизнеподобная, реалистически достоверная стилистика изображения присуща бытовой линии фильма. Внутренний же мир главного персонажа связан с условным изображением, похожим на визуальные инсталляции в современной живописи.

при восприятии экранного изображения, точнее, при восприятии предметного содержания кадра. Глаз зрителя во время просмотра фильма сам должен находить пространственные и другие типологические признаки и свойства предметов, отобранных режиссером и запечатленных камерой.

Эти оппозиции — суть художественные образы фильма. Они возникают столь же «над» режиссерской концепцией философской притчи Реджио, сколь и в неразрывной связи с ней. Вот какие пространственно-субстанциональные свойства и качества изображения — «поверх» картинности, зрелищности и фактуальности — создают визуальный конфликт в фильме:

Образы Природы

Образы Цивилизации

Визуально-принимаемые качества и свойства изображенных объектов	Предметное содержание кадра	Визуально воспринимаемые качества и свойства изображенных объектов	Предметное содержание кадра
---	-----------------------------	--	-----------------------------

<i>Криволинейность</i>	Ландшафты земли, горение объектов, облака, воды, фигуры людей и их лица, распределение света и тени	<i>Прямость</i>	Технические устройства, современная архитектура, промышленные и градостроительные комплексы, улицы
-------------------------------	---	------------------------	--

<i>Пластика</i>	Свойство снятых таких материальных объектов, которые появились в результате эволюции, в том числе и людей	<i>Геометричность</i>	Свойство снятых современных материальных объектов, которые появились в результате цивилизационно-технической деятельности человека
------------------------	---	------------------------------	--

<i>Органика</i>	Люди как жертва технической Цивилизации (иные	<i>Механика</i>	Все движущееся внутри кадра искусственно созданные объекты
------------------------	---	------------------------	--

органические
объекты съемки
отсутствуют)

съемки, в том чис-
ле и люди, как эле-
мент технической
Цивилизации

Вечность

Природные **Мгновенность**
процессы и об-
разы личности,
воплощенные в
картинных изо-
бражениях

События и состоя-
ния, возникающие
всвязисматериально-
предметным ми-
ром Цивилизации,
которые воплоще-
ны в зрелищных
изображениях

Обнаруженные приемы создания визуального конфликта в фильме Годфри Реджио «Коянискасци» технически виртуозны и необычны для всех видов кино. Подобная изощренность творческого метода режиссера может служить одним из аргументов в пользу высказанного мною раньше утверждения, согласно которому документалистика сегодня оказалась на переднем рубеже новаторства в искусстве кино.

А еще есть авторские фильмы Мари Перонну и Клода Нуриздани, Жака Перрена, Рона Фрике... И полнометражный научно-популярный дебют — фильм «Вода» Анастасии Поповой к чести российского неигрового кино состоялся... Все перечисленные режиссеры целенаправленно вводят в документалистику зрелищные и картинные изображения. Но в результате — почему-то — никакого «кино как зрелища» у них не получается. Наоборот...

Подводя итоги: о различиях между зрелищем и зрелищным киноизображением

Полагаю, нельзя было не заметить, как в предыдущих разделах предпринятого исследования — и теоретических, и аналитических — понятие «зрелище» не срабатывало в качестве отрицательно-оценочного применительно не только к конкретным фильмам, но даже к отдельным кадрам из них. Но при этом вполне «читались» связи экранного «зрелища» со зрелищами реальными в зависимости от того, как изображен на экране объект съемки, и какова стандартная реакция зрителя на подобные киноизображения. Зато понятия «зрелищность», так же как «картинность» и «фактуальность», обнаружили, как мне представ-

ляется, свою продуктивность при осмыслении изобразительной стороны фильма.

Из этого следует, что «зрелище» и «зрелищность», несмотря на общий корень, соотносятся с различными сферами того, что неточно принято именовать «миром кино». В этот мир входят и кинематограф, и, собственно, искусство кино. Кинематограф — это социокультурный организм, в который наряду с практиками кино и разнообразными институтами, обеспечивающими кинопроизводство и существование фильма в общественном сознании, входит и зрительская аудитория. А киноискусство — это только фильмы, творческие удачи или поражения режиссеров, открытия в области формы и новые художественные идеи, подлинное новаторство или провокации, воплощаемые в тех же фильмах.

Получается, что место «зрелищу» в мире кино если и найдется, то только на территории кинематографа, для которого естественно рассматривать фильм как коммерческий продукт. Коммерческому же продукту нужен потребитель — зритель, и его любыми средствами нужно заманить в кинозал. В том числе и удовлетворением его потребности в незатейливых экранных развлечениях. Поэтому «зрелище» теоретически рифмуется со «зрителем», а не с фильмом — произведением искусства кино, и уж тем более, не с какими-либо эстетическими установками. Картинность же, фактуальность и зрелищность изображения — это понятия, которые относятся только к фильму — его изобразительной стороне и, следовательно, сферой их применения является искусство кино.

Но по размышлению не все оказывается столь очевидным.

Терминологическая путаница, связанная с «несостыковками» референций у таких, на первый взгляд, близких понятий, как «зрелище» и «зрелищность», увы, имеет серьезные основания, и в сфере киномысли, и, что гораздо важнее, в самой истории мира кино.

Еще раз вспомним сущность теоретических концепций Н. Хренова и С. Филиппова, в которых — так или иначе — просвечивает проблематика нашего «кино как зрелища». Вопрос сводится к генеалогии кино — конкретным предшественникам нового вида искусства. Оба исследователя признают действие в фильме двух начал — вербального и изобразительного. От-

сюда, по концепции Н. Хренова, в фильмах возникает две эстетических ориентации — эстетика рассказа и эстетика показа, о чем уже говорилось. Но в понимании истоков этих эстетических принципов исследователи расходятся. Н. Хренов полагает, что эстетика рассказа связана с влиянием на кино литературы, в то время как эстетику показа на ранних этапах его развития обеспечивал балаган, цирк. С. Филиппов же полагает, что «кинематограф (по крайней мере, ранний) тяготеет к двум непосредственным предшественникам — к фотографии и к театру: его можно с равным успехом рассматривать как запечатленный театр и как движущуюся фотографию. Таким образом, возникает простейшая методологическая оппозиция: кино, ориентированное на театр» / «кино, ориентированное на фотографию»²⁵. Для Н. Хренова связь кино со «зрелищем» во всех аспектах является едва ли не основным предметом исследования, в то время как С. Филиппов, так много внимания уделяющий визуальной стороне кино, практически им не пользуется. В чем же дело? Только ли в отличиях позиций обоих исследователей на происхождение нового вида искусства?

Думается, что причина в ином. Полагаю, что С. Филиппов неточно обозначил генеральную задачу своего труда, считая своей целью изучение истории кинематографа как коммуникативной системы, — то есть системы киноязыка. Если бы это было так, то на первый план вышло бы описание семиотических механизмов для его единиц. Реально же исследуется *история формирования приемов*, которые в дальнейшем вошли в практику режиссуры. Получается, что речь идет не о кинематографе, а об искусстве кино. И все приемы, процесс возникновения которых С. Филиппов прослеживает, *действуют только в фильме, значимы только для автора-режиссера*, а не для зрителей. Именно для искусства кино — его эстетических устремлений и его этоса — основополагающими оказываются генеалогические связи с предшествующими традициями «высоких» искусств — литературы и живописи.

Для Н. Хренова же изначально новый экранный вид художеств оказывается немислим без *зрительного зала*. Причем зрителя, как социокультуральной категории. Все фильмы, которые попадают в поле зрения исследователя, незамедлительно включаются в контексты, формировавшие запросы тех, кто пришел —

и с разными целями — в кинотеатр. Постоянно говоря при этом об «искусстве кино», Н. Хренов ищет фактор, который ранее уже сформировал опыт и ценностные установки зрителя, стремившегося поглазеть на новый для него «балаган». Таким фактором, что вполне логично и научно корректно, в культуре является древнейший *опыт восприятия зеваками зрелищ*. Понятно, почему в качестве главного предшественника, формировавшего для зрительской аудитории «принцип показа», в этой концепции становится цирк. Цирк, естественно, как всякое площадное событие, является зрелищем, причем зрелищем «живым», воспринимаемым непосредственно, как пожар или коррида.

По этой причине в концепции Н. Хренова все то, что связано с визуальной природой кино и, как следствие с «принципом показа», уводит эволюцию киноискусства, в конечном итоге, в сторону низкопробного зрелища, в сторону массовости и средств для манипулирования общественным сознанием. По этой причине в концепции С. Филиппова в центре внимания оказывается не столько специфика киноповествования, сколько развитие приемов, раскрывающих, развивающих и обогащающих изображение, его свойства и ресурсы в новом виде искусства — кино.

Да, терминология — страшная сила...

Теперь подведу основные итоги своего исследования, посвященного разграничению *зрелища как любого события, этически и эстетически недифференцированного, и предназначенного для визуального восприятия массовой зрительской аудиторией, и зрелищности как одного из свойств киноизображения в искусстве кино*.

Кинематограф (но не искусство кино!), очевидно, начинал свой путь в культуре как еще одна форма зрелища. Документалистика не была исключением, о чем свидетельствует реакция публики на знаменитые кадры с паровозом братьев Люмьеров. Но впоследствии атаквизмы зрелища оказались более привлекательными для игрового кино, которое охотно демонстрировало потрясенным зрителям разнообразнейшие «чудеса», построенные на трюковых спецэффектах. У документального же кино общество востребовало информативную функцию. Хроника, использовавшая фактуальные изображения, позволяла не только узнать о случившихся событиях из газет, но и увидеть эти события, став тем самым их свидетелем, хоть и с опозданием. Стили-

стическая нейтральность, которую обеспечивала констатирующая функция изображения, в ранних документальных фильмах предоставляла возможность публике в кинозалах пережить эффект присутствия по отношению к реальным событиям.

В течение многих десятилетий режиссеры и операторы, работавшие в неигровом кино, сохраняли ориентацию на фактуальные киноизображения до тех пор, пока этот тип фиксации реальности на пленку окончательно не закрепился в практике телевидения. Мы и сегодня его узнаем, независимо от того, что подавляющее большинство телематериалов снимается на видео: это репортажные и комментирующие эпизоды в документальных и научно-популярных фильмах, которые монтируются с картинными либо зрелищными кадрами.

Но еще в первой половине XX в. в творчестве крупнейших режиссеров-документалистов в связи с проникновением авторского видения реальности в неигровое кино обнаруживается стремление использовать два других типа киноизображений — зрелищное и картинное в полном соответствии с теми художественными возможностями, которые они предоставляют авторам фильмов. Малопонятные современному зрителю откровения «Человека с киноаппаратом» Дзиги Вертова были связаны с тем, что он стремился обнаружить картинность — то есть эстетический и ценностный факторы — в тех непрезентабельных объектах съемки, которые типичны именно для кинохроники того времени. На сочетании картинных, зрелищных и фактуальных эпизодов построен разнохарактерный по эмоциональности и очень поэтичный документальный фильм Вальтера Рутмана «Берлин. Симфония большого города». В нем фактуальные изображения хроники создают объективный «портрет времени». Они оказываются связующим звеном между статикой картинных эпизодов, открывающих в этом времени вечные ценности и универсальные проблемы, и динамикой зрелищных кадров — своего рода кинематографической апологии движения, которая пронизывала мироощущение людей первых десятилетий XX в. Подлинным прорывом неигрового кино в сферу зрелищности было творчество Лени Рифеншталь. Именно зрелищность наделила ее фильмы монументальностью, пафосом и мифотворческими ресурсами, которые резонировали с идеологическим контекстом нацистской Германии. Но последнее обстоятельство

отнюдь не отменяет сильнейшего эмоционального воздействия на зрителя ее фильмов и сегодня — в то время, когда сам контекст давным-давно исчез. А это означает, на мой взгляд, следующее: *как зрелищность, так и картинность в экранном изображении активизируют в сознании зрителя определенные глубинные, часто неосознаваемые, психологические потребности.*

Для того чтобы понять, какие это психологические потребности, нелишне вспомнить о том, что, несмотря на все филиппики в сторону массового кинематографа и таких его «чудищ», как блокбастеры²⁶, любой зритель, даже самый неискушенный, смотрит фильм наедине с собой и с изображением. Это обстоятельство реально уравнивает шансы у трех типов киноизобразительности быть востребованными в зрительской аудитории. Но мы знаем, что в практике кинематографа этого не происходит, и в чисто количественном плане сегодня доминирующей оказывается зрелищность. Значит, отвечая на запрос зрителей, продюсеры и режиссеры вынуждены считаться с их потребностью в фильмах динамичных, событийных, увлекательных. Иное дело, почему им подобные фильмы нужны?

Ранее уже шла речь о том, что исторически зрелища были одной из культуральных практик, удовлетворявшей потребность человека в социализации. В ситуации же с киноизображением, которое воспринимается и усваивается персонально, вне «чувства локтя» толпы (в чем кино уступает даже театру, не то что цирку или футбольному матчу), субъективная потребность индивида в том, чтобы в кинозале ему показывали экранное зрелище, вызывается, на мой взгляд, иными причинами.

Полагая, что в основе зрелищной эстетики лежит апология экстраординарного и в то же время сиюминутного по значимости события (как визуального экранного, так и в самой жизни человека), приходится делать вывод и о тех зрителях, которые внутренне нуждаются именно в подобной «картине мира» и подобном переживании своего места в ней. В экранных зрелищах испытывает потребность такая публика, у которой в жизни ничего экстраординарного не происходит, и произойти не может, и у которой обесценено само существование, не говоря уже о смысле его каждого мгновения. При этом не развит и внутренний мир, чтобы в нем найти повод для состояний рефлексии, со-

зерцания и иных высших переживаний. Для подобного зрителя экранные зрелища (кинематографические, телевизионные типа игр и реалити-шоу, не говоря уже о компьютерных играх с их фактором интерактивности) становятся своего рода эскейпизмом, погружением в такую реальность, симулируемую экранным изображением, которая *создает иллюзию полноценной самоактуализации*.

Подчеркну: не социализации, как это нормативно для массовых зрелищ, как исторических, так и современных, а самоактуализации — одной из важнейших предпосылок становления личности, формирования ее реалистичной самооценки, продуктивных взаимоотношений с людьми и окружающим миром. Зрелищное экранное изображение, подкрепленное соответствующей кинодраматургией, которая основана на стереотипах массового сознания, стимулирует возникновение подобной иллюзии. После просмотра зрелищного фильма человеку с подобными психологическими проблемами становится «хорошо». И он начинает считать, что динамичность, событийность и яркая визуальная стилистика зрелищных фильмов служат исключительно для развлечения. На самом же деле эти и многие другие *свойства всех экранных зрелищ* (в особенности компьютерных) *направлены на отвлечение зрителя от самого себя и его непростых отношений с окружающим миром*. Именно за это основная масса зрителей, невзирая на возраст, образовательный ценз и эстетическую подготовленность, — если говорить попросту — любит зрелищные фильмы, в подавляющем большинстве случаев не отдавая себе отчет в причинах и природе подобных предпочтений. Так что распространенность зрелищных фильмов в современном кинематографе — это проблема каждого зрителя конкретно и общества в целом, а не искусства кино на данном этапе его развития.

В итоге проступают фундаментальные различия, с одной стороны, между реальным зрелищем и зрелищным киноизображением и, с другой, между зрелищным и картинным киноизображением. И эти различия заключаются не в экранном продукте как таковом — в его эстетических качествах и ценностных установках. Существо различий — в процессах потребления этого продукта, то есть в запросах зрительской аудитории, а также в мотивации для просмотра фильма.

Восприятие картинных изображений — то есть «чистого» искусства кино, как и в других видах искусств, мотивируется потребностью зрителя в самоактуализации. В отличие от зевачи, глазеющего на реальное зрелище для удовлетворения потребности в социализации, при восприятии зрелищных изображений в кино происходит мотивационный сдвиг в сторону потребности в самоактуализации. Но в сравнении с созерцанием картинных киноизображений, зрелищность в кино подменяет подлинную самоактуализацию личности зрителя ее иллюзией. Так возникает *эффект развлекательности*, возникающий вследствие восприятия зрелищных киноизображений.

Поэтому, прежде чем безоговорочно осуждать либо, наоборот, превозносить зрелищность в кино, вспомним вот о чем. В истории отечественного кино такие разные по эстетике и творческим устремлениям их авторов фильмы, как «Война и мир» С. Бондарчука и «Андрей Рублев» А. Тарковского, были одновременно шедеврами зрелищности. Оба мастера в этих фильмах в подавляющем большинстве эпизодов так продумывали, а затем организовывали съемочный процесс, впоследствии работая с монтажом, что умели события (и визуальные, и драматургические) в самых важных сценах вначале подать как зрелище, а затем переводить изображение в картинное. Именно в подобном направлении велась работа над сложнейшими в постановочном плане сценами бала или батальными эпизодами в «Войне и мире» Бондарчука. Как переполненные событийностью, причем отрицательного плана, строились Тарковским эпизоды взятия татаро-монголами собора или жестокого и натуралистически показанного ослепления в лесу GRIDНЯМИ князя мастеров-зодчих, чтобы они не возвели другому владельцу такого же прекрасного строения. Перевод изображения из зрелищного в картинное становился приемом режиссуры. Он держал в напряжении аудиторию, как полагается фильму со зрелищным кинокадрами, и одновременно просвечивал своим высшим художественным смыслом для тех зрителей, которые в нем нуждались, которые стремились его открыть в киноповествовании и режиссерской концепции фильма.

Как можно было заметить по анализам, в неигровом кино *вопрос об оценочном характере понятия «зрелищность» не может ставиться вообще*, не говоря уже о картинности или визуальной фактуальности. То, что снято в документальных

или в научно-популярных фильмах, наличествует в реальности. А она такая, какая есть. Разумеется, не очень приятно смотреть на то, как грязные орлы копошатся во внутренностях гниющей туши (или удав заглатывает свою жертву, касатки рвут детеныша кита и др.). Но это выглядит отталкивающе ровно настолько, насколько на уровне киноповествования режиссером (уже им, а не оператором) поставлена содержательно-смысловая дистанция между миром природы и миром людей: то есть, ради какой информации, ради какой художественной идеи создан (скомпонован) этот фильм. Справедливости ради следует сказать, что наши желудочно-кишечный тракт, кровеносная или репродуктивная системы изнутри — как объекты визуального восприятия — никогда в киноизображении «картины» не дают. Как «зрелище» они выглядят не лучше, нежели пасть крокодила, но от этого не менее захватывающе, примером чего является блистательная серия научно-популярных фильмов «Тело человека». Отрицательно оценивать экранное изображение человеческой физиологии, полученное, наконец, в результате новейших технологий микросъемки, было бы просто абсурдным.

При экспансии зрелищности в современное неигровое кино уже нельзя не замечать, как повышается степень воздействия на зрителей его основной творческой задачи — просветительской, поддерживаемой теперь резко возросшей эстетизацией снятых подлинных объектов материального мира. Ну и, как при любых резонансах архаического зрелища, в современном зрелищном киноизображении резко возросло его эмоциональное воздействие на зрителя, что так важно для документального и научно-популярного кино. Именно усилением зрелищности изображения объясняется возникшая «вдруг» привлекательность этих видов кино для зрителя*.

Полагаю, что похожая ситуация обнаружится и в кино игровом. В нем творческая группа фильма, работая как с реальными объектами съемки, так и создавая их «заменителей» посредством

* На что незамедлительно отреагировал кинематограф, уловивший в современном неигровом кино мощнейший экономический потенциал. Свидетельством тому являются цены на лицензионные DVD-копии научно-популярных и документальных сериалов, не говоря уже об авторских неигровых фильмах. Их стоимость со временем не падает, и она несопоставима с ценой на любой блокбастер.

разнообразнейших спецэффектов, нацелена на создание увлекательного и динамичного зрелища, чтобы обогатить, сделать более выразительным и детализированным видимый на экране мир. Все это делается с одной целью: массовый зритель должен снова и снова приходить в кинозал, получать свою порцию развлечений и связанных с ними удовольствий. Но процессы зрительского потребления (зрелищ — в частности, и визуальной культуры в целом) изучаются иными методами, нежели эстетические феномены, каковыми являются искусство кино и производство в нем — конкретный фильм.

Все вышеизложенное позволяет, на мой взгляд, считать: в отличие от зрелища как компонента визуальной культуры современности, зрелищность (наряду с фактуальностью и картинностью) — *это определенное качество киноизображения в искусстве кино, а не проявление какой-либо идеологии или признак эстетической ущербности конкретных фильмов.*

Февраль — май 2009 года

Примечания

¹ Пушкин А. С. О народной драме и драме «Марфа Посадница» // Полн. собр. соч. В 10 т. Изд. 2. Т. 7. М., 1958. С. 213.

² Нойманн Э. Происхождение и развитие сознания. Киев, 1998. С. 444.

³ Там же. С. 445–446.

⁴ Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., 1974. С. 68.

⁵ Хренов Н. Кино. Реабилитация архетипической реальности. М., 2006. С. 49.

⁶ Там же. С. 66.

⁷ Филиппов С. Два аспекта киноязыка и два направления развития кинематографа. Прологомены к истории кино // Киноведческие записки. М., 2001. № 54. С. 249.

⁸ Хюбнер К. Истина мифа. М., 1996. С. 284.

⁹ Хогарт У. Анализ красоты. Л., 1987. С. 130.

¹⁰ Энтштейн М. Знак пробела. О будущем гуманитарных наук. М., 2004. С. 666.

¹¹ Письмо В. фон Гулевичу, 13. XI. 1925 // Рильке Р.-М. Ворсведе. Огюст Роден. Письма. Стихи. М., 1971. С. 305. Цит. по: Энтштейн М. Указ. соч. С. 667.

¹² Zillmann D. Responding to the screen: Reception and reaction processes // Bryant J. & Zillmann D. (Eds.) Television viewing and physiological arousal. Hillsdale. Lawrence Erlbaum Associates. 1991.

- ¹³ *Zillmann D.* Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others // *Bryant J. & Zillmann D.* (Eds.) Television viewing and physiological arousal. Hillsdale. Lawrence Erlbaum Associates. 1991. Там же: *Zillmann D.* The logic of suspense and mystery.
- ¹⁴ *Бахтин М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья. М., 1965. С. 8.
- ¹⁵ *Михалкович В.* Изобразительный язык средств массовой коммуникации. М., 1986. С. 124.
- ¹⁶ Толковый словарь живаго великорускаго языка Владимира Даля. Репринт. М., 1881. Т. 1. С. 694.
- ¹⁷ Там же. Т. 2. С. 94.
- ¹⁸ *Ожегов С.* Словарь русского языка. М., 1985. С. 231.
- ¹⁹ *Березовчук Л.* Феномен киноповествования (к предварительному определению смыслового поля понятия) // Киноведческие записки. М., 2008–2009. № 89/90. С. 235.
- ²⁰ Там же. С. 236.
- ²¹ См. об этом: *Хренов Н.* Кино. Реабилитация архетипической реальности. С. 481–499.; *Филиппов С.* Указ. соч. С. 260–261.
- ²² *Дебор Г.* Общество спектакля. М., 2000.
- ²³ *Кракауэр З.* Мориц Стиллер и шведский фильм // Киноведческие записки. М., 2001. № 54. С. 229.
- ²⁴ *Филиппов С.* Указ. соч. С. 272.
- ²⁵ Там же. С. 249.
- ²⁶ *Подорога В.* Блокбастер. Поэтика разрушения // Фантастическое кино. Эпизод первый. М., 2006. С. 275–294.

КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ: «ЗА» И «ПРОТИВ»

Эта статья стала результатом моих давних размышлений о взаимодействии технологии и специфики анимации. Данный текст — теоретические заметки режиссера-аниматора, которым я, прежде всего, являюсь.

Я работаю в такой анимационной технике, где исходным, базовым становится кинокадрик — запечатленная моментальная кино-фотофаза, исходная матрица. Предметно-персонажная среда, которая в результате получается, — это покадровое преобразование уже зафиксированного изображения живописно-оптическими средствами. По всем внешним признакам процесс, очень схожий с созданием синтетической среды посредством компьютерных технологий.

Однако уже двадцать лет я работаю без компьютерной обработки, и отнюдь не из упрямства*.

Однако прежде чем раскрывать свои эстетические установки, попробуем разобраться в феномене современной компьютерной анимации.

Всем известно, что в анимации со времени ее создания существуют две глобальные технологии: рисованная и объемная (или кукольная).

Основная разница между ними не только в том, что в первом случае фон и движение персонажей рисуют покадрово, а во втором — передвигают покадрово в смоделированном трехмерном пространстве трехмерные предметы, но и в активности самого

* Мы снимаем два раза. Сначала снимаются заготовки: актеры, пейзажи, сцены в павильоне, подбираются фильмотечные кадры-планы, содержащие нужное для последующего моделирования движение. Затем вторая стадия — основная, анимационная, именно тогда мы с оператором на специальной установке создаем окончательное изображение.

съемочного процесса. В рисованной анимации само понятие съемки — процесс пассивный, так как во время него оператор просто фиксирует изготовленные аниматорами заранее рисованные фазы на целлулоиде; напротив, в объемной анимации процесс съемки совпадает с процессом создания пространства — движения.

Такую съемку мультипликаторы называют съемкой «вживую», или «под аппаратом».

Причем современная анимация знает многие разновидности, совмещающие рисованную и объемную анимацию именно этим способом съемки.

И этот процесс отнюдь не пассивный. Именно во время такой съемки и формируется весь стилистический облик фильма. Недаром Ю. Норштейн, работающий «вживую», писал в статье «Снег на траве», что мультипликация — «это тайны сознания чувства, помещенные на пленку»¹.

Но и с самим понятием фиксации изображения на пленке в анимации не все так просто. Хрестоматийное для кинематографа понятие — *съемка* здесь приобретает совершенно иную грань. Из способа фиксирования движущегося изображения она становится способом его создания. Мы знаем, что любой фильм состоит из последовательно снятых фаз движения, которое возникает вновь при проекции пленки на экран. Это справедливо для всех видов кино. Правда, в отличие от них, в анимации движение не фиксируется в своем *реальном* течении, а конструируется, моделируется и до проекции не существует. Как было уже отмечено выше, движение создают искусственно, покадрово фиксируя фазы рисунков, имитируя движения персонажей или покадрово передвигая объемный предмет. Уточним, «реальное течение времени» в других видах кино тоже понятие условное, однако смоделированное несколько иначе:

либо сконструированное в игровом кино (мизансцена плюс движение или статика аппарата);

либо зафиксированное, а, возможно, и воссозданное в реальной среде авторами документального и научного кино.

Причем в понятие «движение» аппарата входит и весь арсенал специальных насадок и приспособлений, так или иначе деформирующих пространство в кадре.

Поэтому, рассматривая любой фильм (конечно, с технической точки зрения) как пленку с запечатленными фазами движения, зададимся вопросом: всегда ли соблюдается адекватность отснятого движения и движения, получаемого при проекции? Естественно, не всегда. Движение бывает ускоренное, замедленное — и это достигается путем изменения частоты скорости съемки относительно стандартной (24 кадра в секунду) частоты кинопроекции.

Этот, опять-таки хрестоматийный, вывод справедлив для всех видов, кроме анимации, где *скорость съемки* — понятие условное, так как все в этом виде кино снимается покадрово, а степень *частоты фаз* задается режиссером и исполняется художником-аниматором. То есть, будучи видом кино, анимация в то же время всегда имитирует кинематограф. Именно отсюда, исходя из этого положения, можно сказать: анимации присущ широкий спектр имитации «натурной» действительности — имитация жеста, движения, пластического освоения фиксированного изображения как элемента новой кинореальности. Все это позволяет представить на «атомарном» уровне происходящие в кинематографе процессы.

Другими словами, являясь частью кинематографа, «разделяя» его определенные стилистические пристрастия (смена эстетических направлений, определенных этапов развития кино), анимация во все времена отличалась от всех видов кино тем, что «реальность» здесь вовсе не запечатленная. Так, в своей книге «Ожившие тени» Наталья Кривуля пишет: «По своей художественной природе анимационный образ не строится на прямом воспроизведении объективной физической реальности в непосредственных формах ее проявления, он моделируется на основе «движущегося изображения»².

«Реальность» предметно-персонажного мира всегда смоделирована, — ее правдоподобность — это правдоподобность невозможного, сочиненного, основанного на вымысле, на свободном обращении с героями и средой. Доступные теперь в игровом кинематографе «игры» с виртуальной реальностью, созданием «сверхдостоверной» синтетической среды, анимации, казалось бы, просто присущи по определению. Однако попробуем более подробно разобраться в этом сходстве. Начнем по порядку.

Реальность

М. Цехановский, один из ярчайших представителей отечественной мультипликации, считал, что анимация — «это новая пространственно-временная форма изобразительного искусства»³.

Исходя из этого положения, можно представить некую разницу в понимании задач «создания» сверхреальной синтетической среды в игровом кинематографе и условного пространства анимационного фильма (неважно, живописного, рисованного или основанного на фотографии).

Игровое кино базируется на функциях реалистической трансляции — это, если хотите, главный принцип его специфики. Зритель не потерпит «фальши». Условность нарисованного, или покадрово оживающего объекта здесь нетерпима. Когда зритель догадывается, что это «не настоящий» исторический или доисторический пейзаж, чудовище или инопланетянин, когда не верит трансформациям и чудесным перемещениям героев, фильм терпит фиаско.

Синтетическая среда в игровом кино рассчитана на иллюзию правдоподобия! Поэтому так и устаревают спецэффекты, ведь развитие зрелищного кинематографа самым тесным образом связано с самым современным техническим оборудованием. Без цифровых технологий в такой отрасли кинематографа, увы, никак не обойтись. Ведь возможности сгенерированных героев и среды не только «диктуют» сюжеты, не только приносят доходы, но и... развивают технологию производства фильмов.

В анимации, даже «компьютерной», моделирование среды иное.

Ю. М. Лотман в программной для теоретиков анимации статье «О языке мультипликационных фильмов» заметил, что фиксация изображения на основе некой знаковой системы, всегда по отношению к самой реальности и даже по отношению к фотографическому образу воспринимается как условность. Как «знак-знака», «изображение изображения». Поэтому анимационный образ, сколь ни был бы он «реален», всегда будет выступать антитезой к образу фотографического кино. А движение лишь увеличивает степень условности материала, используемого анимацией⁴.

Следовательно, если говорить о цифровой обработке материала, то *изначально специфики игрового и анимационного кинематографа разведены!*

Парадокс заключается лишь в том, что создание того или иного эффекта в игровом и анимационном кино *может быть выполнено теми же самыми людьми на том же самом оборудовании... только цель будет разная.* При всей реалистичности сгенерированного трехмерного изображения в трехмерной среде любой ребенок знает, что персонажи «Ледникового периода», «Шрека» и т. д. — анимационные, а подобным же образом сгенерированные чудища игрового фильма — «настоящие»! Мышонок Стюарт Литл — настоящий, динозавр — настоящий.

Дело в том, что цифровая или компьютерная обработка изображения не является синонимом анимации. Анимация не технический прием в кинематографе, не разновидность комбинированных съемок, а полноценный его вид. Поэтому забавно читать, что современная анимация определяется некими форматами, измеряемыми бюджетом и сферой применения. Но вполне достойно внимания, если это касается обозначения областей работы аниматоров в современном мире (т. е. не обязательно даже в кино). По мнению автора книги «Искусство трехмерной компьютерной анимации» В.-И. Керлоу⁵, сегодня в компьютерной анимации существует пять наиболее распространенных форматов — это полнометражные фильмы, компьютерные игры, онлайн-презентации, телевизионные сериалы, а также независимые произведения и рекламные клипы. Каждому формату соответствует конкретный формат сценария и собственный стиль анимации. По мнению данного специалиста, главным определяющим в «успешности» этих форм является бюджет. И понятно почему. Перед нами анализ зрелища, а так как самое глубокое впечатление на зрителя по-прежнему производят полнометражные фильмы, то и бюджеты их должны быть громадными, а штат работников переваливать за сотню. Автор замечает, что в производстве *полнометражных фильмов* задействована самая богатая комбинация инструментов и методов. Далее по значимости идут *компьютерные игры* — это новая ниша, осваиваемая анимацией, «именно здесь создаются наиболее впечатляющие эффекты», поставляющиеся практически

только в цифровом виде и создающиеся методами трехмерной анимации. Затем следует «онлайн», или «флеш» анимация (Online — Flesh), или «Интернет-анимация» — наиболее популярная среди пользователей технология. Визуальный стиль здесь широко варьируется, однако преобладает классическая конструкция «четкий контур — однородный цвет». Ограниченная пропускная способность каналов связи также поощряет минималистский стиль такой анимации, поскольку ее авторы стараются произвести наибольший эффект посредством минимального количества кадров — фаз.

В отдельный формат включены *телесериалы*^{*}. Здесь стили анимации также варьируются. Однако режим производства фильмов по-прежнему строго диктуется бюджетом. Некоторые сериалы в упрощенном виде копируют стилистику полнометражных мультфильмов, другие черпают вдохновение из веб-анимации, остальные в современном стиле реанимируют классические комиксы. Следующий формат — это *анимационные короткометражки*, или некоммерческая анимация. Тут главным становится не столько получение прибыли, сколько решение определенных художественно-эстетических задач. По мнению аналитика, в настоящее время явление переживает ренессанс, главным образом благодаря снижению цен на программное и аппаратное обеспечение, и в связи с упрощением используемого в такой анимации инструментария.

Автор считает, что *рекламные клипы*, в которых используется компьютерная анимация, становятся полноценными короткометражными фильмами, основанными не столько на сценарии, сколько на разработке серьезных визуальных эффектов. Вывод таков: хотя в большинстве случаев короткометражные мультфильмы и телевизионные рекламные ролики находятся на противоположных концах творческого спектра, однако занимаются одним и тем же — визуальными экспериментами. Собственно,

* Интересно заметить, что именно форма сериала использует чаще всего фабульные схемы полнометражного игрового кино, блокбастеров, где отражается процесс подмены реальности виртуальными сетями, и что весьма характерно... исчезновение грани между тем и другим. Однако виртуальная реальность — среда и персонажи, сгенерированные при помощи компьютерных технологий в игровом кино, в анимационном сериале — упрощены до предела и не являются формирующими сюжет базовыми составляющими.

перед нами далеко не полный перечень применения коммерческой анимации, определяемый как продукт, который изначально создается для завоевания кинорынка и принесения прибыли.

Естественно, что одной из особенностей создания подобных зрелищ является ориентированность на традиционные методы производства и устоявшиеся эстетические вкусы. Поэтому классификация коммерческой компьютерной анимации происходит в соответствии со способом демонстрации фильма зрителю — форматом. Понятно, что такое описание компьютерного процесса ничего общего не имеет с исследованием художественного образа в анимации.

Однако с техникой и технологией в кино всегда было связано и обновление выразительных средств.

Носитель

Во-первых, за последние двадцать лет само понятие «киноизображение» становится условным. Это весьма важная для современного киноведения проблема, если учесть еще и то обстоятельство, что в документальном, научно-популярном и в анимационном кинематографе последних лет меняется сам носитель фильмов. Эти виды кино постепенно переходят в формат видеотехнологий. А это значит, что меняется и механизм фиксации и обработки изображения, меняется способ монтажных переходов с плана на план, а благодаря компьютерным эффектам иной («родной» для электронного носителя) становится вторичная обработка изображения.

Все это подводит создателей фильмов к другим стилевым решениям, иным способам передачи «запечатленной реальности», отличным от *плечного* кинематографа, с которым имело дело традиционное киноведение.

Коснулось это и области двух глобальных техник анимации: двумерной (рисованной) и трехмерной (объемной).

Прежде всего, меняется технология производства фильмов на студиях-гигантах в Америке, выпускающих анимационные блокбастеры, рассчитанные на сверхприбыли и являющиеся продуктами коммерческого зрелищного кинематографа. Рассчитанные на показ в кинотеатрах, эти фильмы снимают на пленку, однако процесс работы над ними непременно включает в себя и цифровую обработку.

Сначала цифровые технологии использовались только в двумерной рисованной анимации. Традиционную целлулоидную (диснеевскую) рисованную анимацию заменила компьютерная форма. Это касается не только обработки и заливки изображения, компоунга, создания спецэффектов и «объемной среды».

Такие эффекты, как головокружительный полет коврового самолета в «Аладдине» или паническое бегство в «Короле Льве», были бы невозможны без применения компьютера. Однако эти достижения в двумерной анимации мало что меняли в процессе создания анимационного образа. Персонажи «Короля льва» хоть и проделывали головокружительные трюки, но все легко обнаруживали «фамильное» стилистическое сходство с персонажами «Бемби».

Однако с середины 90-х годов можно говорить о кардинальном изменении в полнометражной анимации. Изображение фильма «История игрушек» (1995, реж. Джон Лассетер) было полностью сгенерированным. В анимации появилось совершенно новое направление, где основой стала трехмерная компьютерная реальность, с трехмерными компьютерными персонажами. Создатели таких фильмов делали ставку на техническое совершенствование визуального аттракциона, на возможность удивить зрителя. Фильмы перестали быть просто детскими сказками, теперь это прежде всего зрелище, одновременно интересное и детям, и взрослым. Драматургическая основа — часто римейки, цитаты и пародирование знаменитых фильмов, культовых киногероев и известных мотивов классического и современного кино. В сюжет нередко вплетены и обыгрываются актуальные темы из области современной политики — то есть вся палитра «проблем» современной массовой культуры. Естественно, такая анимация — это прежде всего продукт массового потребления⁶.

Н. Кривуля пишет: «Отдельная хитрость — смена действующих лиц. Прекрасных принцев и принцесс сменили жуки, игрушки, роботы, монстры, тролли, доисторические животные. На экранах появились новые супергерои, игрушечные ковбои, танцующие пингвины, зеленые тролли, продвинутые крысы и т. п. — персонажи, которые благодаря компьютерным технологиям и современному наполнению характера все чаще воспринимаются как реальные, как живые актеры и современники. Как от-

мечает один из ведущих теоретиков анимации Дж. Кейнемейкер, «у Голливуда есть странное свойство. Успех “Истории игрушек”, “Жизни жуков”, “Корпорации монстров”, “Ледникового периода”, “Шрека” — это как кровь в воде. Заметив ее, все сразу понимают: вот оно, то самое, что модно и востребовано прямо сейчас. Это и есть компьютерная анимация!»⁷

В отличие от американской киноиндустрии, с ее гигантскими вложениями, европейская анимационная промышленность представлена рядом небольших студий, и съемки полнометражных фильмов на них весьма проблематичны. Но не тема нашего исследования выяснять проблемы проката, сравнивать не сравнимые бюджеты и т. д. Скажу только, что малобюджетность вовсе не означает бедность в художественном решении. Как и в послевоенное время, в контексте развития диснеевской киноиндустрии зрелища, так и сейчас основные достижения в области искусства анимации делаются авторами-одиночками, отчасти и благодаря мобильности и независимости производства.

Поэтому в Европе с одинаковым успехом развиваются и традиционная двумерная анимация, и новые компьютерные технологии, которые осваиваются и переосмыслиются с эстетической точки зрения. Если хотите, мы живем в эпоху создания в анимации художественного пространства стилистической полифонии. Когда компьютерные технологии проникают в «эксклюзивные» авторские техники.

Все вышесказанное касается и отечественной анимации. Отсутствие достойной финансовой поддержки с одной стороны, и дороговизна пленочного процесса с другой, вынуждают аниматоров осваивать новый носитель. Мне кажется, что каждый из художников анимационного кино вынужден задать себе вопрос: «а как я смогу, не теряя своего почерка, делать картины в электронном виде?» Ведь смена способа фиксации, записи и монтажа фильмов ведет за собой и другое «общение» с материалом.

В плоскостной анимации рисованные фазы просто стали переводить в электронный формат, что позволило аниматорам сохранить и свой авторский стиль и воспользоваться цифровыми возможностями построения движения. Фильмы К. Бронзита, М. Алдашина, В. Телегина, Д. Геллера, Л. Черновой, Л. Соркиной и многих других мультипликаторов тому подтверждение.

В объемной анимации происходит нечто подобное. Глобальных изменений в стилистике ведущих мастеров этот процесс оцифровки исходного материала не вносит. Кукольные фильмы если не снимаются на пленку, то фиксируются электронными записывающими устройствами, сохраняя кадрovou «ручную» работу аниматоров-кукольников. Форматы 3D, как мы уже выяснили, требуют сверхбольших вложений и сверхприбылей. А калькирование технологии, как это было с повсеместным внедрением диснеевского метода производства фильма, ведет к потере индивидуальности и к творческому тупику.

Виртуальная реальность

Я не буду давать историко-теоретический анализ влияния компьютерных технологий на развитие зрелищного кино, а его в свою очередь, на мультипликацию, тем более что этому посвящена специальная статья сборника, где подробно рассматриваются эта тема⁸. Мне показалось важным в пределах данного текста наметить некий абрис процесса, который сегодня имеет место. Это весьма заметное воздействие СМК и СМИ на современную культуру, частью которой является анимация.

Во-первых — интерактивность, фрагментарность, серийность, то есть основные принципы, соответствующие определенному этапу передачи и обработки информации, оказываются образующими сюжет и форму для многих игровых фильмов последнего двадцатилетия. Если переводить разговор в практическую плоскость, то все вышесказанное означает способность режиссеров к имитации в кинематографе организации структур фильмов, способных имитировать построение, известное как гипертекст^{*}.

^{*} В традиционном, культурологическом понимании гипертекст — текст, устроенный таким образом, что он одновременно составляет единство и множество текстов, систему, иерархию текстов. Простым примером гипертекста является любой словарь или энциклопедия, где каждая статья имеет отсылки к другим статьям этого же словаря. В результате читать такой текст можно по-разному: от одной статьи к другой, по мере надобности, игнорируя гипертекстовые отсылки; читать статьи подряд, справляясь с отсылками; наконец, пуститься в гипертекстовое «плавание», то есть переходить от одной отсылки к другой.

Во-вторых, в игровых фильмах последних лет отразился процесс подмены реальности виртуальными сетями и что весьма характерно... исчезновение грани между тем и другим... Таким образом, что в наше время развитых СМК считать хроникой, документом? Диалоги производителей телефабрики грез с теле-«производителями» реальности, создающих прямые репортажи, срежиссированные под сенсационные драматические события? Причем таких событий множество, они разнообразны по тематикам и необыденны, так как их содержание должно ошеломлять зрителя на всех каналах ТВ-эфира. Создается иллюзия всеохватности происходящего в мире, ведь события фиксируются и передаются каждую секунду. Такой СМК-контекст, в свою очередь, влияет и на построение кинофильмов. Дело в том, что СМК предстают в нашем сознании, как некие константные структуры. Они порождают своим содержанием типовые произведения, фабульный состав которых так или иначе оперирует событиями запечатленной ТВ-реальности. Кроме ТВ-реальности на всеохватность мира претендуют и сетевые, глобальные компьютерные технологии*.

Эти явления прежде всего сказались на построении событийного ряда (фабулы) зрелищного кинематографа (*подобный*

* А. Войкунский в статье «Метафоры Интернета» так и пишет:

«Интернет — система, способная стать такой замкнутой системой и объединить всех живущих, обеспечить им культурное пространство, взаимодействие, сотрудничество и синергию. В книге по психологии Интернета проводится следующая классификация «сред» в рамках Интернета: «Во-первых, это среда WWW — нечто вроде общедоступной библиотеки вместе с настольным издательством. Во-вторых, это среда обмена электронной почтой (e-mail); в-третьих, среда асинхронных обсуждений, включающая т. н. электронные доски объявлений, листы рассылки, ньюс-группы (телеконференции) и веб-форумы — с этих двух видов сетевого сервиса начинался и входил в жизнь своих адептов Интернет. Четвертое пространство — это среда синхронных чатов, пятое — среда групповых ролевых игр типа MUD или MUSH. Шестое — это совсем недавно появившиеся графические наследники MUD, несколько конкретно названные П. Уоллес “метамирами”: игроки обнаруживают себя на экране в саиде выбранного или сконструированного авторами аватара, действующего на фоне анимированного окружения. Наконец, седьмая среда объединяет интерактивное видеоизображение вместе с передачей голосовых сообщений — фактически это широкополосная передача информации, регистрируемая микрофоном и видеокамерой». — Войкунский А. Е. Метафоры Интернета // Вопросы философии. 2001. № 11. С. 64, 79.

тип повествования можно обнаружить в таких фильмах, как трилогия «Матрица» братьев Вачовски, «Осторожно, двери закрываются» П. Хьюита, «День Сурка» Х. Рэлиса и многих других).

Виртуальная реальность — среда и персонажи, сгенерированные при помощи компьютерных технологий, вариативность действия, имитирующее ролевые компьютерные игры, — становятся формирующими сюжет базовыми составляющими.

Однако любые пришедшие в кино из других областей культуры стиливые приемы претерпевают здесь кардинальную трансформацию. И если непосредственная и активная встряска конструирующими элементами средств СМК и СМИ была в определенный период плодотворна, то в последнее время наблюдается кризис этого направления. Я думаю, что гораздо важнее рассматривать не вербальную составляющую гипертекста (драматургию), а как раз тезис о полифонизме гипертекста — как визуального диалога в кино. Ведь разные кинематографические жанры основных видов кино мало-помалу накапливают смысл, на основе длительного опыта наслаивают одну оценку на другую, интонацию на интонацию⁹. Конечно, само межвидовое взаимодействие претерпевает ряд качественных изменений и, прежде всего, в категориях ведения действия. Полифонизм современного кинопроизведения видится не столько и не только в подвижном монтаже некоторого визуально-текстового пространства, которое составляет автор, но и в вариативности сюжетных установок. В такой форме имитируется плавающее пространство сюжета, где нет жестко установленных начала, середины и конца (например, «Мертвец» Дж. Джармуша). Фабула, как состав событий в их причинно-временной последовательности теряет свою раз и навсегда данную установку («Карты, деньги, два ствола», «Револьвер» Г. Ричи, «Любовники Полярного круга» Х. Медема, «Убить Билла» К. Тарантино и многих других). В этой связи возможность появления равновероятного эпизода рассматривается как имитация выбора равновероятного события, и не столько в контексте компьютерной игры, но и в контексте мировой культуры. Тогда важными становятся альтернативы, которые на уровне эпизодов осознаются как совозможные (фильмы Тома Тыквера «Беги Лола, беги», «Принцесса

и воин»). Ведь информация — это не только то, что говорится... Информационной становится мера возможности выбора, причем чем шире круг этих вероятностей, тем интересней и неожиданней развязка. Совокупность вероятностей образует сюжет, стиливую форму, ограничивая комбинационное число задействованных элементов.

Эти рассуждения правомерны для игрового кинематографа. А что с анимацией?

Как ни странно, все вышесказанное касается только формы анимационного сериала, копирующего модели игрового кино. Фильмы с виртуальной реальностью, в жанре киберпанка и т. д., выполненные в технике флеш-анимации, стилистически ориентированы на комикс или манго, по сути, не явились прорывом в иные информационные миры.

Грендайзеры, Вольтроны, Трансформеры и иные техно-монстры в анимации не являются чудом киноиндустрии. Они так же нарисованы, сделаны, как и человеческие персонажи. И тем и другим просто положено летать, взрываться, трансформироваться — это естественное проявление существования такого анимационного персонажа в таком анимационном пространстве. И зрителя в таком жанре прежде всего интересует рассказ, повествование, а не чудеса кудесников цифровых технологий, если это не новая форма жития пространственно-временных изобразительных искусств.

Из опыта работы с «виртуальной реальностью»

Вот теперь я готова объяснить, почему я не использую компьютеры. Выше уже не раз подчеркивалось, что пространство анимации и пространство игрового кино сущностно разные вещи. Я это впервые *не теоретически* поняла, когда стала снимать фильм «Петербург» (2003).

Желание поработать с фильмотечными планами, кадрами-цитатами как с матрицами иных, новых реальностей организовало работу над этой картиной. Решающим аргументом становилось то общеизвестное обстоятельство, что двадцатый век — век кинематографа, и Петербург не являлся исключением, поскольку подобно другим знаменитым городам также подробно запечатлен на киноленту. Отсюда и проистекает идея прочувствовать Питер через фактуру киноизображения. Основ-

ное же философско-семантическое поле будущей картины во многом должно было перекликаться со стихотворным «Петербургом» Андрея Белого и мистической «Розой мира» Даниила Андреева.

«“В основе замысла”, — писали мы (Андрей Черных, Юрий Кравцов и я) в своей расширенной сорокастраничной заявке в 1995 году, — история киноведа Алексея, составляющего **компьютерную** игру о Петербурге исключительно посредством использования старых фильмотечных материалов о городе (отбор которых в Госфильмофонде представляется, поэтому, отправной точкой на первом этапе работы).

Постепенно усложняя игру, варьируя, совмещая кадры, Алексей сочиняет “ключи” — проходы, соединяющие пространства и среды различных фильмов. Огромный город, пропитанный силовыми полями разных проекций киноизображений, нуждается в Страже, функции которого — искать соратников, освободив из ловушек грифонов и каменных львов, вместе с ними пройти логические лабиринты и упорядочить хаос фильмотечного материала, тем самым отведя от города любые возможные беды».

...Фильм предполагалось строить следующим образом: сначала организовать изображение компьютерной игры. Именно здесь фильмотечные кадры, так или иначе обработанные (*на тот момент я была уверена, что это будет компьютерная обработка*), не только становятся главными персонажами фильма, но и основным источником для полноценного сценарного (монтажного) труда во второй фазе производства.

Собственно конкретной, развернутой стала ситуация, описанная в сценарном наброске, касающаяся тех метаморфоз, что вызвала *игра-фильм* на *реальное действие в «реальном»* Петербурге. Вызвала же она наводнение-землетрясение, которое здесь стремятся преодолеть Алексей, его жена Наталья, сын Петя и друг семьи компьютерщик Потопцев.

Они побеждали *кинонаваждения образного* мира, обрушившиеся стихийным бедствием на город, превратившись в его хранителей. «Игра закончена — ты победил», — гласила надпись в компьютере в питерском доме Алексея, куда вернулись любовь и согласие.

Тогда, в 1995 году все сюжетные действия, связанные с компьютером, были для меня достаточно новы и интересны. Волна фильмов, где фабульные компьютерные превращения, вариативность, гипертекстовость становились основой повествования, только *«собиралась»* обрушиваться на экраны мира.

Однако фильм мы начали снимать только через три года, поэтому тема компьютерной игры, ставшая к тому времени модной в кинематографе, постепенно отступила на второй план. Но не только поэтому.

Скажу честно, я собиралась воспользоваться цифровой обработкой, даже приобрела самый «продвинутый» компьютер тех лет, но ничего не выходило. «Правдоподобие» компьютерной реальности (фотошоп) перетягивало фильм в стилистику игрового зрелищного кино с продвинутыми спецэффектами и прочими визуальными аттракционами. Я лишь тогда окончательно для себя поняла степень условности собственного анимационного пространства и перестала «завидовать» возможностям компьютерных технологий. То, что мы работаем БЕЗ КОМПЬЮТЕРОВ, — это сознательный выбор, проверенный опытом. Я не стремлюсь к имитации натуральной, фантастической, безусловной среды, что весьма плодотворно исполняется при помощи компьютера. Для меня, как художника-аниматора, принципиально важна работа с рисованным кинопространством, которое в своем основании имеет реальное изображение и его живописную интерпретацию.

Поэтому важнее стал момент образного осмысления *фильмотечных планов*, с которыми сталкивается человек нашего времени.

Работа началась с поездки в «Белые столбы» (к тому времени Госфильмофонд стал нашим сопродюсером), где мы с монтажером Тamarой Денисовой посмотрели, наверное, все, что только можно посмотреть, связанное с нашим городом. Причем не только документальные картины, но и игровые. Постепенно стало складываться поле деятельности для нас и нашего героя, который попадал в этот кино-Петербург. Затем был написан режиссерский сценарий, «пунктирно» смонтирована сюжетная канва фильмотечных планов, что в дальнейшем предстояло «обработать». Продуманы соединения с заготовками, которые мы

затем сняли с актерами, и началась работа над анимационным освоением всего киноматериала.

Итак, первой из сценария *ушла компьютерная игра*, но остался компьютерщик Алексей, который попадает не в реальное прошлое Петербурга, а входит буквально в пространство старых фильмов и вступает в контакт с его героями.

То есть желание героя обрести себя (свое время) заново через прошлое, на пересечении старых смыслов приобщиться к рождению нового, явилось основным содержанием картины. Рисование во время съемки, изменяющее и по-иному трактующее смысл известных эпизодов, диалог с уже запечатленными кадрами становится сюжетным ходом и смыслом данной картины. По сути, герой выполняет нашу же анимационную работу, с одной лишь разницей, в фильме он все «делает на компьютере», а мы его «компьютерное» изображение выполняли вручную*.

Изначально были отобраны фильмы, где динамика действия совпадала с поставленной задачей путешествия в образной среде уже запечатленного Петербурга. Это были фильмы: «Маскарад» С. Герасимова, «С. В. Д.» Г. Козинцева, «Пиковая дама» С. Тихомирова, «Шинель» А. Баталова, «Петр I» В. Петрова. Все персонажи цитируемых картин — персонажи экранизаций, сделанных в разное время, но в одном и том же месте, Петербурге — Ленинграде, образы которого в них реально воплотились, и в котором они действительно были запечатлены. Персонажи фильма всегда «привязаны» к определенным исполнителям той или иной роли: Башмачкин — Р. Быков, Арбенин — Н. Мордвинов, Петр Первый — Н. Симонов, Германн — О. Стриженов, Медакс — С. Герасимов, — и это всегда должно ощущаться, так как персонажи экранизаций становятся своеобразными киномасками в том историческом маскараде, который «осваивает» в киноматериале главный герой. Поэтому все возможные манипуляции с персонажами — это вольные манипуляции с киноперсонажами в новом сочиненном анимационном пространстве. С одной стороны, моей задачей было представить мифологию города в том виде,

* Поэтому картины и снимаются так долго: «Лошадь, скрипка и немного нервно» (27 мин.) — полтора года, «Эликсир» (48 мин.) — три года, «Клоун» (10 мин.) — девять месяцев, «Петербург» (52 мин.) — пять лет, «Вечные вариации» (36 мин.) — два с половиной года, «Маленькие трагедии» (39 мин.) — почти три года.

какой она получила в экранизации литературных произведений, где средой обитания был город Петербург. С другой стороны, усилие мое как постановщика прилагалось к осознанию кинопространства города как *живому* и живущему по своим законам миру Кино-Петербурга. Руководило стремление показать кинопространство как подвижный и всеобъемлющий мир, способный вместить в себя целый космос и, больше того, проследить, *как* вступившие в диалог различные разновременные запечатленные пространства и их герои способны изменять его. И так, Петербург являлся связующей основой такого мира; именно его образы навеивали определенную волю в прочтении разных стилистических форм и давали попытку подключиться к неким глубинным вибрациям, существующим в этом гиперпространстве, подразумевающим множество еще не востребованных в этом повествовании сюжетов.

Фильм начинается разворотом веера Пьеро. Осыпается с него цветная волна, и мы попадаем в праздничное шествие с фейерверками, шутихами. «Кино-Петр» «задает» движение своим волевым приказанием: «Танцевать всем!». Начинается танец масок-киноперсонажей, которые «втягивают» в свой хоровод лирического героя, пытающегося освоиться в их Петербурге. Герой попадает из фильма в фильм, своим появлением нарушая привычный ход эпизодов. А маски, «выпущенные» на волю из своих картин, несутся свитой ожившего Медного Всадника. Движение подхватывают солдаты из «Декабристов», конники и пехота из «Петра Первого», затем возмущенная толпа рабочих из «Стачки» — все русло Невы заполняет бегущий людской поток, а вот уже и в самом деле вода наступает на город, сметая все на своем пути. Может, старого города больше нет? А мы видим одни его отражения? Было уже сказано выше, что кадры-планы, которые мы анимационно осваивали, были адресными, но, в то же время, их роль не ограничивалась монтажным столкновением цитат, нас интересовал, прежде всего, момент взаимодействия разных сред, некий иной синтез цитированных фильмов, их общая эмоциональная доминанта, которая, возможно, и двигала повествование. Мне порою казалось, что сам материал руководит своим построением, саморазвитием. Ведь для замысла важно не столь прямое взаимодействие нашего героя и среды фильмотечного пространства, а те ассоциации,

которые вызываются этими взаимодействиями в «сознании» героя (автора) и зрителя. Кроме того, здесь, в «Петербурге», очень широко обращение — освоение цитат, как текстов-символов. Причем это пластическое обновление цитат могло выливаться в разные формы, идти как по пути пластической трансформации среды города, по пути снятия стандартизовавшихся форм его включения в исходный текст-цитату, так и по пути создания новых обозначений конкретных персонажей, явлений и идей. Другой стилистической направляющей фильма стало, как ни странно, обращение к лирической поэзии Андрея Белого. Эльга Лындина в своем интервью о фильме, заметила, что эта тема связана с «Маскарадом» Мейерхольда, поставленного «встык с революционным путчем в Петрограде»¹⁰. Я об этом на самом деле не думала, но Мейерхольдовская тема должна была иметь свой облик. Мне было очень важно задать стилевое направление, в котором двигался наш герой, то время, которое диктовало свою субъективную оценку выбранного нами материала. Отсюда обращение к Андрею Белому как к проводнику, интерпретатору иконического повествования. Я искала связь в имени Пьеро-Петя-Петр, а так как появился Пьеро, то должна была появиться Коломбина, что и произошло в картине. Тема «Кубка метелей» определяет первую часть фильма. В этом сплетении цикла стихов А. Белый, по-моему, наиболее трагично, глубинно выразил суть прекрасного, странного, во многом безумного Петербурга. Его тайну, загадку, мистическую карму, ауру. Я не стала обращаться к стихам А. Блока и А. Ахматовой, действительно и по существу наиболее абсолютных величин в передаче космоса этого города. Мне показалось, что поэзия А. Белого более надломленная, более утерянная во времени, что ли. Кроме того, поэт увлеченно работал *над переосмыслением текстов внутри уже готовых сборников, путем перестановок стихов и их вариаций*. Он просто каждый раз осмыслял задачу «гибкой» интерпретации целого, путем *его «гибкой» перекomпоновки*. Поэт заново пересоставлял композицию *цикла*. Причем, каждое стихотворение цикла было самодостаточным, и естественно обладало композиционным и идейным единством, однако в составе цикла приобретало совершенно иные, подчас совершенно неожиданные, смысловые характеристики. Ведь А. Белый, в зависимости от контекста сборника, переде-

ывал стихи! Аналогия с построением вариативных структур в фильме напрашивалась сама собою, как и интересующая модель постижения киногоипертекста фильмотечного Петербурга. Поэтому заключающие фильм строчки несли не только авторскую принадлежность (эти строчки были не только прочитаны, но и составили определенную надпись, впервые в фильме подписанную — Андрей Белый), лирическую интонацию поэта, но в еще большей степени содержали ключ к этому повествованию в фильме.

«...Приступая к выбору из стихотворений, тех, что попали в эту книгу, я руководствовался не хронологией, а воспоминанием о лейтмотивах, звучащих мне в ряде лет и диктовавших те или иные отрывки... Все, мной написанное, — роман в стихах: содержание же романа — мое искание правды, с его достижениями и падениями. Пусть читатель откроет сам содержание частей моего романа. Я даю ему в руки целое; понять, что представляет собою оно, — дело читателя.

Андрей Белый»

Таким образом, поэтом было определено направление его сочинений в единый саморазвивающийся роман в стихах. В фильме это направление становилось вербальной составляющей и давало возможность вольно интерпретировать семантически адресный иконический ряд. Вторичная фиксация здесь не только обозначает предмет, сколько выражает общую тему настроения, перестраивая, тотально меняя пластику цитируемой ленты. «Самопроизвольное» развитие такой предметно-персонажной среды города весьма значимо. Именно стиль анимационной обработки внутрикадрового пространства составляет группу эмоционально-оценочного «иллюстрирования» звучащего текста, а наслаивание стихов ведет действие картины в картину. Звукоряд же формируется передачей звучащего слова не прямой номинацией через сферу личного ощущения, а путем переключения в область иконическую, стилевую. Мне хотелось добиться не просто сопоставления внутри одной изобразительной структуры взаимодействия текста и комментария, где изображение и комментарий первоначально как бы разведены по разные стороны, а сделать упор на взаимодействие их общей эмоционально-стилевой концепции, на концентрации сквозного чередования тем литературных образов, кинематографа и истории.

Выше уже говорилось, что прямые номинации оказывали влияние на их отбор из соответственного культурного ряда фильмов, часто направляя их по присущему тому или иному персонажу ряду литературно-исторических признаков. Однако, прежде всего, таким признаком была вполне определенная кинофология города. Вот и возникла задача объединения изначально разных стилевых направлений в едином русле предлагаемого киноизложения. Стихи Андрея Белого, прочитанные за кадром (Сергей Дрейден), давали такую трактовку единого текста.

Мне очень дороги слова Эльги Линдиной, что в картине все время она (аура города — *И. Е.*) «словно выплывает из темных глубин и исчезает, поманив, заставляя думать, страдать. Есть город, родившийся из болотной, серо-зеленой зыби, из холодной, мрачной воды; он возник и скрылся в тумане. Картина как стихи». Далее, в интервью шел вопрос о том, почему я выбрала для чтения стихов Сергея Дрейдена, и сравнение с «Ковчегом» А. Сокурова, где С. Дрейден играет центрального персонажа¹¹. Так получилось, что «Ковчег» А. Сокурова я посмотрела после окончания работы над «Петербургом» и поразила сходству той ключевой темы, что руководила мной последние пять лет, с темой сокуровского фильма. А. Сокуров снял фильм быстро. Но вся журналистская кутерьма, на мой взгляд, не стоила ничего по отношению к форме и теме, в которой был воплощен этот фильм. Я думаю, что исследователей ждет еще неразгаданная форма существования этого фильма. Однако, моя картина о другом. Я в своем гипертекстовом исследовании «Петербурга» должна была связать иконическую и вербальную компоненты, используемые в экранизациях, касающихся сюжетно-предметного представления «кино-Петербурга» определенных лет, в отличие от фантасмогоричной, вневременной составляющей «Ковчеха».

Ниже я постараюсь, описывая фабульно-сюжетные ходы фильма, *в словах* определить то, что двигало мой кинематографический поиск эти долгие пять лет жизни.

Итак, вступление-пролог — это ассоциативный ряд кадров цикла «Кубка метелей» А. Белого. Отсюда тема театра, символизм масок, наводнение как пластический образ города...

...Все лишь символ... Кто ты? Где ты? Мир — Россия — Петербург — Солнце — дальние планеты... Кто ты? Где ты, демиург?.. Ты над книгою изогнут Бледный оборотень, дух...¹²

Следующий цикл объединяет кадры, ассоциативно связанные с царем Петром, погружающим основанный им город в стихию власти и хаоса: «Здесь будем ставить город!» (в контексте с этой звуковой цитатой из фильма данный посыл должен прочитываться, что это «здесь» — *в пустоте, в нереальности, в воображении*). Эти кадры составляют своеобразное театральное шествие, смоделированное из цитируемых фильмов, и несут нагрузку вступления в сочиняемое на наших глазах пространство города. Парад-карнавал Петровского времени, приветствие основателю города, снегопад, хлынувший в окно, открытое Петром Первым (из одноименной картины В. Петрова), его реплика «Танцевать всем!..» Движение задано. Его подхватывает снегопад — могучая стихия, которая затем «умещается» в стеклянном шарике. Шарик держит в пальцах лирический герой нашего фильма. Термин *лирический* герой не случаен, он, кстати сказать, задается еще во вступительных титрах фильма, гласящих: *«Петербург, или Лирическое путешествие героя, навеянное туманными видениями города...»*

Поэтому лирический герой — это семантически определенная, образующая повествование единица, то самое *«Я»*, которое *внедряется в сочиняемое пространство* и ведет действие, хотя в то же время, имеет *пассивную функцию наблюдателя*, а на самом деле — *чужого*, которого впоследствии и «выталкивают» персонажи цитируемых фильмов. Герой разглядывает стеклянные шарики*, тихо покачивающиеся на небольшом столике времен Елизаветы Петровны. Он находится в огромном парадном зале какого-то дворца. Слышатся гулкие шаги, герой оборачивается, — в зеркале промелькнуло отражение Громадного Медного Всадника, а в это время, неизвестно откуда взявшаяся маска опрокидывает шарики на пол. Герой, собирая их, залезает под стол

* Стеклянные шарики — возможные проекции-фильмы, в которые может попасть герой, а их случайные столкновения — случайные поисковые потенциалы, возможность подчеркнуть сознание игры с неточностью, случайностью.

и видит на полу оброненный кем-то браслет, берет его в руки. Слышатся шаги. Из ниши выступает тень мужчины. Тень как бы «осязает» своим скольльзящим силуэтом предметы и обстановку богатой спальни, останавливается около позолоченной рамы портрета молодой знатной женщины. Из тени образуется фигура — это Германн (О. Стриженов). Наш герой становится невольным свидетелем роковой сцены в спальне графини, где Германн непреднамеренно убивает старуху: «Она мертва, а тайну не узнал я...». Затем его из этого зала подхватывает цветной поток масок и увлекает в живописное буйство бала из «Маскарада». Арбенин спускается в зал. Сквозь веселящуюся толпу он шествует, словно нет никого кругом. Навстречу ему бросаются маски в разноцветных нарядах. Здесь пластика живописного мазка, экспрессия движений танцующих приобретает решающее значение, так как на его фоне монохромное изображение Арбенина должно было прочитываться как иное, особенное. И если Арбенин-Мордвинов как бы задавал направление движения, то встречные персонажи переносились в этот план-цитату из многих других «цитируемых» планов «Маскарада». Поэтому снятый в результате анимационной обработки план-носитель становился не адекватным своему прототипу. Однако «фабульное», событийное движение остается и приводит анимационного Арбенина к князю. Следует известная цитата-диалог:

Арбенин: Вот нынешнее поколение, не то что мы в его года... как погляжу, что князь, не набрали еще на приключенье?

Князь: Как быть, я целый час хожу.

Арбенин: А Вы желаете, чтоб счастье Вас ловило? Затея новая, пусть бы надо в свет!

Князь: Все маски глупы...

Арбенин: Да маски глупой нет.

На беседующих князя и Арбенина настороженно смотрит Маска-Коломбина. Появляется наш герой со злополучным для персонажей «Маскарада» браслетом. Коломбина замечает его: **«Браслет не Ваш! Отдайте мне!»**

Герой пытается объяснить: **«Сударыня!»**, но Маска исключает любые контакты, словно знает, что он чужой для этой истории: **«И не беги за мною вслед, все бесполезно, Вы без маски!»** Эти последние слова становятся ключевыми для всего повество-

вания, так как наш герой, в отличие от всех остальных персонажей цитируемых картин, своей маски-истории не имеет. Пусть герой на некоторое время будет покинут нашим вниманием, а интрига с браслетом начнет развиваться. Коломбина передает в танце князю браслет. Арбенин замечает это. Танец ритмизируется особой живописной техникой переливающихся в движении мазков. Стихотворная линия повествует:

*Пляшут дети в ярком свете! / Обернулся — никого! / Лишь
виясь, пучок конфетти / С легким треском бьет в него! / Строя
глазки, / В залах вьется, / Вьется в вальсе / Домино, / Из-под маски
раздается — / Вам погибнуть суждено!*

В изображении танец набирает темп и силу, и внезапно прерывается. Арбенин у черного Домино вырывает браслет. Браслет катится по паркету. Арбенин отшатывается, — и становится тенью в хороводе Масок.

*Злые шутки, злые маски..., — Шепчет он, остановясь, / Злые
маски строят глазки / В легкой пляске вдаль несясь...*

Маски подхватывают и нашего лирического героя и растворяются в снегопаде. Снег. Черным силуэтом мост, по которому медленной процессией движутся черные силуэты конников. Показанные на общем плане, они оказываются в конце процессии, которую возглавляет Медный Всадник. Властный кумир этого величественного города, чеканя шаг своего медного коня, совершает обход столицы. Маски выстраиваются за ним в свиту, и несутся по заснеженному городу цветным серпантинном. Одна из них останавливается, приближается, долго всматривается и выбирает следующего персонажа повествования. Им становится Акакий Акакиевич из фильма «Шинель». Он радостно приветствует Медного царя вместе со всей публикой: «Император, император!», а затем увлекаемый одной из масок, в своей новой шинели устремляется в роковую галерею. Эпизод ограбления Акакия Акакиевича в галерее для меня особо интересен с точки зрения взаимодействия изобразительной и звуковой цитат этого фильма.

Здесь, как и в изображении, была поставлена аналогичная задача расподобления первоначальной фонограммы цитируемого фильма. Фонограмма как бы «расщеплялась» на ее элементы

и «перемешивалась» в новом значении. Вот Акакий Акакиевич медленно идет по длинному заснеженному пространству галереи, здесь звук шагов и завывания метели синхронны изображению. Увидев грабителей, маленький беззащитный человек бежит. Однако, если экспрессия в звуке нарастает — учащенное дыхание, убыстрение шагов в снегу, то в изображении мы видим движение, выстроенное из портретов-фаз бегущего Башмачкина. Движение, смоделированное в технике наплыва, по своей природе подчеркивающее статику и позволяющее на атомарном уровне разглядеть смену настроений, которую блистательно переживает исполнитель роли Акакия — Ролан Быков. Реплики грабителей: *«А шинелька-то моя! Вот только пикни!»* продолжают в «реальном» времени цитируемого эпизода, а изображение словно запаздывает и воссоединяется с ним только после того, как грабители, превратившись в тени, исчезают. Завывает вьюга. Глубокая зимняя ночь. Среди черных громад домов в освещенном пространстве снега бежит в отчаянии Башмачкин. Слышится скрип гигантских шагов, и огромное Красное Домино закрывает своим плащом бедную фигурку на века оскорбленного маленького человека — Акакия Акакиевича Башмачкина. Все уходит в темноту. Завывает ветер. Черный силуэт орла на фоне красного и белого ветра. Или это кровь на снегу? Звучит барабан. И словно разбухшая несправедливостями этого города стихия проносится по руслу Невы потоком солдат, продолжаясь наводнением, заливающей город революции. Вода армией набрасывается на город, затапливая все живое, вымывая его из домов.

И вот уже новый поток, — разбухшие городом рабочие бросаются друг на друга, улица на улицу, поток на поток, уничтожая в едином порыве все на своем пути. В звуке из общего гула разбушевавшейся стихии различается помноженный в сто раз протяжный фабричный гудок, который вытесняют стихи:

И там, под маской, / — многогрешный, / Всколочу безысходный срам, / Чтобы из жизни стал крошечный / Бесцельный, многогрешный храм... / Взлетайте выше, злые мимы, / Несясь вдоль крыши снеговой, / Мигая мимо – в зимы, в дымы / Моей косматой головой!.. / ...Взлетят и дико крикнут / В ночь / Заслышав черных Коней травлю... / Упорных Дум — не перевозмочь: /

*Я бурю бешеную славлю. / Стреляет палевый огонь / Стрелю
пламенного жара... / Пронесся в ночь Пурговый конь — Пронесся
прочь Волною пара...*

Огромная катастрофа, стихийное бедствие разыгрывается у подножья памятнику Петру. Она словно рождена грозным пророчеством: «Петербургу быть пусто!». Это его «Пурговый» конь руководит ею. Его, Медного Всадника, сила не просто направляющая, но и вызывающая протест. Молния пронзает фигуру Медного Всадника. Два громадных быка, как две встречные волны, идут навстречу друг другу и все успокаивается...

В облаках появляется летучий корабль. Он словно в параллель Медному Всаднику управляет не катастрофой, а тишиной города. За штурвалом мифический царь Петр, хранитель и страж этого места. Вода становится тихой, зеркальной. Город отражается в ее глади. Проплывают в лодке «маски»: Арлекин, Коломбина и Пьеро, — Пьеро поет песню:

*Пронизала вершины дерев Желто-бархатным светом заря /
И звучит этот вечный напев: «Объявись — зацелую тебя»... /
Старина, в пламенеющий час / Объявшая нас мировым, — Ста-
рина, окружившая нас, Водопадом летит голубым. / И веков
струевой водопад, / Вечно грустной спадая волной, / Не замает
к быломu возврат, / Навсегда просквозив стариной.*

Маски находят нашего лирического героя на одном из островов. Коломбина протягивает ему рыцарский шлем, тоже своеобразную маску, так как в этом киномире нельзя существовать без маски. Теперь герой попадает в романтическую среду рыцарских замков, столь любимую поэтами начала прошлого века. Ведущим принципом этого эпизода становится свойственный романтизму дуализм в мировосприятии, где *миру реальному*, миру явлений противостоял мир *таинственных, непостижимых с помощью логики и разума сущностей*. Это «двоемирие» было ключевым для цикла стихов А. Белого «Королевна и рыцари», а особенно стихотворение этого цикла «Перед старой картиной».

Здесь ощущалось основное для поэзии тех лет стремление возвращения на Вечную родину. Отсюда и герой стихотворения, и герой нашего фильма попадали в такую страну вечных истин и были оттуда изгнаны *как чужие*.

Итак, наш герой надевает шлем, предложенный Коломбиной, и сразу видит противника-рыцаря. Герой, явно выполняя чью-то роль, побеждает. Не открывая забрала, выходит на площадь перед замком. Победно гремят фанфары. Но навстречу герою выходит рыцарь — он говорит:

«Я знаю, ты чужой».

Изгнанный из этого замка, наш герой-рыцарь на коне скачет по воздушным просторам чудесной страны, разыскивая родные души:

Просыпался; / Века / Вставали... / Рыцарь, в стальной броне, — / Из безвестных, / Безвестных Далей / Я летел на косматом коне. / В облаке Пыли / Бились / Плаща моего края... / Тускло Мне Открылись / С башни два огня. / Кричал, Простирая Объятья: / «Я вернулся из дальних стран!» / «Омойте / Мне, / О, братья! / Язвы старых ран!» / «Примите / В приют / Укромный!» / ... Но упало сердце мое, / Как с башни / Рыцарь / Темный / На меня направил копье. / «Мы — умерли, / Мы — Поверья: / Нас кроют столетий рвы». / Пошел... (Закачались / Перья / Вкруг его стальной головы).

Эти стихи прочитываются на трансформации плана выстроившихся заслоном тяжелых рыцарей в плоскость сказочной книжки-раскладушки, которую держит на руках лесной гном. Лишь только он приветствует нашего героя словами: *«Ты вернулся? Очень хорошо!»*, сказочная природа встанет против нашего героя. Ветер и огонь изгонят его из кадра. Огонь во весь кадр. Тяжелым движением мчится табун лошадей, разворачивается в огне, исчезает, в огне танцуют тени, это персонажи из «С. В. Д».

Из анимационной среды они на некоторое время возвращаются в пространство своего фона, своего плана-цитаты. Реальность, анимационно смоделированная из кадров фильмотеки, резко прерывается иной средой, где разворачивается собственно сама сюжетная часть. К этому стыку вернемся позднее, так как фильм в фильме потребовал *самостоятельности* изложения, что и было сделано в монтажно-тонировочный период. Собственно сработал задействованный механизм повествования, о котором писал в «Отсутствующей структуре» Умберто Эко: «О чем бы не рассказывали мифы, они всегда рассказыва-

ли и рассказывают одну и ту же историю. И эта история есть экспозиция законов духа, их обосновывающего. Не человек мыслит мифы, но мифы мыслят людьми, более того, взаимно трансформируясь, мифы мыслят друг друга»¹³. То есть многоуровневая структура мифа о Петербурге позволила увидеть в нем некую матрицу значений, упорядоченных горизонтально и вертикально, но как ни читать, всякий план неизменно отсылает к другому плану. Аналогичным образом всякая матрица значений отсылает к другой матрице и всякий миф о Петербурге — к другим мифам. Позднее, когда пятилетнее испытание киноматериалом у меня закончилось, фильм потребовал самоизложения в коротком варианте. Что и было сделано без ущерба для продюсера.

Но вернемся ко второй, фабульной части фильма. В этой части мотивируется появление в кинематографическом пространстве лирического героя. Лирический герой, здесь просто компьютерщик Алексей, который увлеченно старается постичь историю города через киноисторию. А для этого он делает свой фильм, тот самый, что мы только что видели. Однако простота оказывается мнимой; городу Петербургу грозит беда: «выпущенные» на свободу кинопроекции стремятся подменить собой реальность. Вот с ними и приходится «сразиться» нашим персонажам: Алексею, его жене Наташе, сыну Пете...

И опять все становится отраженным в компьютере, даже счастливый конец, наступивший для героя и его домашних. Реальность истинного Петербурга выявляет сама анимационная «реальность»: теперь уже мы зрители, а не герой, попадаем в сочиненный фильм, который дальше проецирует себя сам. Поэтому история с современными героями отступает на второй план, а стихия движения, заданного Петром Первым: *«Танцевать всем!»*, становится, прежде всего, и принципом его организации, и принципом умопостижения кинообразов в их последующем саморазвитии. Легкость и подвижность персонажного мира должна была подчеркиваться самим приемом. Так из «атомов» кинопроекций возникает целое, живое движение.

*Мы — роковые глубины, / Глухонемые ураганы, / — Упали
в хлынувшие сны, / Тысячелетние туманы. / И было бешенство
огней / В водоворотах белой пены. / И, — возникали, беги дней, /
Существованья перемены. / Мы были — сумеречной мглой, / Мы*

*будем — пламенные духи. / Миров испепеленный слой / Живет
в моем проросшем слухе./*

Танец масок прерывает переливающаяся волна огней, из нее в снегопаде возникают конники. Их движение рождает фигуру царя Петра: *«Танцевать всем!»*

Перед нами уже не танец, а хаотичное бегство-исход. Петр настойчиво задает ритм. И это не просто барабан, это нечто стихийное, вневременное, похожее на гул сильного ветра! Кино-Петр отбивает ритм!

Дикая радость в гневливом лице. И вновь, как в первой части, мчится разъяренная толпа из «Стачки» Сергея Эйзенштейна, вновь потрясают ружьями солдаты из «Декабристов» и вновь кружатся в страшном хороводе персонажи «С. В. Д.» Григория Козинцева... На секунду появится и исчезнет кривящийся Германн со злополучными картами в руке...

Петр в танце подхватывает царицу Екатерину и «возвращается» в свою цитату. Пляска персонажей-масок растворяется в длинном проходе Акакия Акакиевича по заснеженному Петербургу. Он, счастливый, идет в новой шинели. Еще и еще раз, вместе с героем, мы переживаем эти мгновения счастья, которые бесконечно умножаются; цитата словно расширяется, растягивается в своем пространстве-времени. Хотелось добиться впечатления, что это живое движение: не столько передвижение человека в пространстве и времени, сколько овладение пространством и временем и преодоление их. Сама цитата становилась для меня активным хронотопом. То есть сам материал, рассмотренный в этом киноконтексте и осуществляющий во внешнем пространстве движение, вместе с тем, обладал собственным пространством-временем, «зондирующим» основную линию сюжетного действия. Это «моторное» поле хронотопа «Шинели» отбрасывало параллель на другое движение-проход — из хронотопа «Маскарада», где Арбенин едет в санях на бал. Эти два движения сопрягаются не как происходящие в одном историческом времени (всем известно, что действие в «Шинели» Н. В. Гоголя и действие в «Маскараде» М. Ю. Лермонтова по времени не сопоставимы), а как одновременно происходящие в одном гипотетическом пространстве-времени фантастического Петербурга, установившего свою особую взаимосвязь персонажей-масок нашего «самосочиняющегося» фильма. В обоих случаях демон-

стрируется метафора-инвариант: персонажи «возвращаются» в свои фильмы, которые существуют в «неприкасаемом» автономном пространстве-времени.

Итак, Арбенин едет на бал-маскарад. Еще ничего не предвещает его драматическую ситуацию, история с браслетом еще впереди. Незаметный монтажный переход, и вот Арбенин на балу среди танцующих масок. Здесь мы осуществляем повтор цитаты-плана («Маскарад» режиссера С. Герасимова) из первой части нашего фильма, однако это вариационный повтор. Пространство самого балла-маскарада несколько иное, не идентичное, как и самому исходному плану-цитате, так и первому анимационному его освоению. Как и в первом, так и во втором случае персонаж проходит мимо разных масок, движущихся в разных залах. Но если пространство и фигуры в буквальном смысле перестраиваются, то речевой посыл цитаты сохраняется. И в первом и во втором случаях Арбенин находит на балу князя, спрашивает о его приключениях и когда князь говорит, что все маски глупы, резюмирует: *«Да маски глупой нет!»*

Здесь повтор-вариация обращается непосредственно к основной героине — таинственной маске города (в отличие от первого варианта, обращенного к князю). Монтажная запись выглядит следующим образом:

Персонажи из «С. В. Д.» доигрывают свою партию в карты. Героиня картины снимает с глаз маску (хотя женский персонаж в маске в нашем фильме был «составлен» из разных исполнительниц, но должен был прочитываться как единый образ)...

Трагический взгляд...

Затем наезд на булыжную мостовую, словно рассыпавшиеся наваждения... на камни набегают волны. Накатывающая волна становится сверкающим веером Колумбины....

Загадка города остается в тайне... маска проплывает в пустоте...

Вообще, как уже не раз было замечено, фильм задумывался как некое гиперпространство, способное «вывернуться» в некий другой смысл, если его прочитать иначе, базирующееся на отсылках к культурному фонду.

Эта попытка скорее виртуальная, чем реальная (понятно, что фильм идет в своей линейной хронологии и не может во время каждого сеанса, перемонтироваться), которая выплеснулась

лишь в возможность предстать перед зрителем в двух вариантах — *коротком и длинном*. Оба варианта отличаются друг от друга не сокращением сюжетной канвы, а принципиально иным смысловым решением. Длинный вариант (52 мин.) состоит из 3 частей, а короткий (24 мин.) из двух (первой и третьей). То есть центральная, вторая часть, где происходит сюжетное действие в современном Петербурге, просто «вынимается» и остается лишь то действие, которое совершает главный герой, сочиняя свой фильм, — путешествие по экранизациям произведений о Петербурге. Поэтому конструктивно, фильм подразумевал одновременность разветвления событийного ряда и его отсутствие. В первом (длинном) варианте причина возникновения ассоциативного плана объясняется как борьба с *реальностью*, которая постепенно вытеснялась *виртуальной реальностью*, и короткий вариант — как *лирическое путешествие героя* (сочиненное пространство), навеянное туманными тенями города и поэзией Андрея Белого.

Причем, если можно было бы выпустить картину на компьютерном диске, основным становился бы короткий вариант, включающий длинный в виде гиперссылки, который мог появляться на экране монитора простым нажатием кнопки. Но в обоих вариантах картины сюжет строился исходя из программной установки: войти в *цитату как в некое подвижное пространство*, обладающее множественностью смыслов. Такое цитирование принципиально отличается от цитирования в любых других, даже монтажных фильмах, так как подразумевает распечатку не только всего плана в целом, как это делают многие в документальном и игровом кино, а распечатку и *переритмизацию* множества сред, входящих в построение того или иного плана.

Вот, например, сцена из фильма «Шинель», о которой было сказано выше. Конкретно был выбран план на Невском проспекте, где крупно снят Башмачкин–Быков в новой шинели. Он стоит, счастливый, а там за ним движутся прохожие. В фильме А. Баталова все внимание уделено главному персонажу, поэтому прохожие особо не выделяются из толпы. Мне же хотелось, чтобы прохожие шли медленнее, чтобы можно было рассмотреть замечательно сделанный Невский проспект, то есть запечатленное пространство города. Вот у нас Башмачкин и существует в своей перевозданной ритмике, а движение на фоне отстает от первоис-

точника, позволяет рассмотреть себя подробнее. Особенно было интересно и ответственно работать с кадрами из «Шинели» потому, что их тридцать лет назад снимал оператор Генрих Маранджян, с которым мы делаем теперь все наше анимационное кино. Я руководствовалась его реакцией. Хотелось быть максимально тактичной, так как всегда вставал вопрос: «Насколько глубоко можно «внедряться» в другой фильм?» Ведь когда имеешь дело с фильмотечным кадром, надо все время проверять себя, не нарушаю ли я здесь чего-то главного. Для нас цитата — не просто монтажный кусок чужого фильма, вставленный в картину. Кусок должен быть пережит обязательно. Изменения вносятся путем живописных лессировок черно-белых кадров. Вводом или уничтожением тех или иных фигур. Поэтому такой процесс «цитирования» подразумевал особое проникновение в цитируемые планы.

Мы ни в коем случае не стремились все нарушить, нет, мы просто покадрово делились своими впечатлениями от выбранных фильмов. Ведь каждый план имеет свою ауру, что-то неуловимо излучающую. Рисование-монтаж во время съемки — это ежедневный процесс постижения мгновения, любого запечатленного движения, позволяющего нам себя рассмотреть (неважно фильмотечные перед нами планы или снятые специально заготовки). И еще, я не могу об этом не сказать. На протяжении этих трудных для нашей маленькой группы лет для меня было счастьем всматриваться в эти «старые» кадры, мне было интересно пальцами ощущать ток этого запечатленного времени, испытывая восторг по поводу работы светотени, атмосферы, среды.

Я знаю, что кинематограф живет точностью не только трактовки характера, а в еще большей степени точности трактовки настроения, его передачи в самом материале, том самом светотеневом рисунке. Я счастлива, что покадрово мне удалось посмотреть и прочувствовать те картины, к образному миру которых мы прикоснулись, и еще я счастлива, что со мной всегда были рядом люди, чутью и таланту которых я верила и верю: оператор Генрих Маранджян и звукооператор Леонид Гавриченко.

Я позволила себе столь подробный разбор своего фильма, так как думаю, что мой личный опыт режиссера, работающего на стыке анимационного и игрового кино, может быть полезен и в теоретическом осмыслении вопроса освоения компьютерной среды.

Ведь не случайно говорят, что большая разница между тем, как видишь вещь без карандаша, и тем, когда видишь ее рисуя...

Вместо заключения

Компьютерная анимация: «за» и «против». Вынесенный в заглавие вопрос не только в том, сумеют ли мастера массовой культуры лучше донести сверхценности нашей глобальной цивилизации до своих пользователей, вытеснят ли своими зрелищами искусство кино и анимацию? Я думаю, что не стоит излишне драматизировать современную ситуацию. Такой расклад был всегда — зрелище обязано быть массовым, а искусство предполагает избранность в восприятии. Мне кажется, точнее будет предположить, что перед нами просто особый для искусства кино переходный период адаптации новых технических средств в выразительные. Иными словами, следует спокойно реагировать на то, что есть зрелищный кинематограф, ориентированный на сверхприбыль, и есть авторский, ориентированный на создание образа, и между ними огромная разница, как между развлечением и миропониманием. Тогда компьютерная технология будет или инструментом в руках художника или индустриальной платформой создания зрелищных аттракционов. Меня интересует искусство анимации. Поэтому я спокойно отношусь к технологии, так как мне в этой связи интересны открывающиеся выразительные возможности, а перспективы развития искусства всегда связаны с культурными ценностями.

Я думаю, что в будущем диалоги между коллективной «запечатленной памятью» (киноконтекст) и индивидуальной визуальной речью в том или ином виде кинематографа (например, в анимации) станут разнообразнее, внедрение авторских компьютерных программ вкупе с авторскими техниками откроет перед анимационными художниками новые горизонты.

Примечания

¹ Норштейн Ю. Снег на траве // Искусство кино. 1999. № 9. С. 102–103.

² Кривуля Н. Ожившие тени волшебного фонаря. Краснодар, 2006. С. 31.

³ Кузнецова В., Кузнецов Э. Михаил Цехановский. Л., 1973. С. 61.

⁴ Лотман Ю. О языке мультипликационных фильмов // Об искусстве. СПб., 1998. С. 671–674.

- ⁵ Анимация: уникален ли ваш стиль? [электронный документ] (<http://www.compress.ru/article.aspx?id=10894&iid=439>) // КомпьютерПресс 2001. № 6. (Дата обращения: 05.06.2009)
- ⁶ *Кривуля Н.* 3D — и смотри. Полнометражная анимация: от Диснея до новых времен [электронный документ] <http://www.kinoart.ru/magazine/06-2008/review/krivulia0806/> // Искусство кино. 2008. № 6. (Дата обращения: 05.06.2009)
- ⁷ Там же.
- ⁸ См. *Хлыстунова С.* Синтетическая среда и жанровая палитра кино. Статья опубликована во втором выпуске данного сборника.
- ⁹ *Лындина Э.* Профессия аниматор // СК-новости. 2004. № 5. С. 7.
- ¹⁰ Там же.
- ¹¹ Там же.
- ¹² Здесь и далее стихотворения А. Белого цитируются по изданию: *Белый А.* Стихотворения. М., 1988.
- ¹³ *Эко У.* О членении кинематографического кода // Структура фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана: Сб. статей / Сост. К. Разлогов. М., 1984. С. 85.

К ПРОБЛЕМЕ ЗРЕЛИЩНОСТИ В ТВОРЧЕСТВЕ РОБЕРА БРЕССОНА

Авторский кинематограф в его лучших проявлениях, приходящихся на период 1950–1970-х гг., предстает в оценках разных киноведов с течением времени все более богатым по эстетическому опыту явлением кино. Об этом свидетельствуют данные ему, в частности, определения: «мышление на экране», «философствование с помощью средств киноязыка». Историк кино С. Филиппов пишет в этой связи: «На протяжении всей истории человечества единственной системой, в полной мере способной передать процесс человеческого мышления, был вербальный язык. И в этом смысле обнаружение в киноязыке возможности показать ход мысли стало важным событием в истории кино»¹. Далее исследователь подкрепляет свою мысль, приводя примеры таких фильмов, как «Земляничная поляна» Бергмана, «В прошлом году в Мариенбаде» Рене, «8½» Феллини. Филиппов отмечает, что использование выразительных средств кино для показа процесса мышления стало последним фундаментальным открытием в области киноязыка, что позволило в дальнейшем уже осознанно использовать данное открытие в авторском кинематографе, сделав его основой нормативной системы приемов в фильмах многих режиссеров-авторов².

С. Филиппов не единственный, кто связывает художественные особенности авторских фильмов с процессом философствования в рамках творческого восприятия мира и его выражения. Нельзя не вспомнить труд авторитетного французского философа Ж. Делёза «Кино», содержание которого при оригинальности самого подхода к произведениям кинематографа как «поставщикам» опыта рецепции реальности в кратком резюме может быть сведено почти к аналогичной мысли, высказанной Филипповым³. Делёз имеет право первенства на идею о восприятии кино как языка, с помощью которого возможно философское отражение

мира, но Филиппов сделал акцент на авторском кино как на явлении, где киноискусство в этом своем качестве предстает наиболее явно. Отечественный историк подтверждает свою мысль убедительными примерами фильмов, чье появление, несомненно, имело характер событий истории мирового кинематографа, свидетельствующих о его интеллектуализации.

Можно сослаться на работы других исследователей, описывающих языковые приемы авторского кино как явленный зримо процесс мышления. Мысль эта, к примеру, периодически находит отражение в работах О. Аронсона⁴. Отталкиваясь от этих оценок авторского кинематографа середины XX в., попробуем более подробно рассмотреть проблему на примере одного из наиболее значительных представителей авторского кино и, одновременно, одного из тех кинорежиссеров, чья манера с трудом поддается описанию с позиций не только нормативов европейского кинематографа 1950–1970-х гг., но и как модель интеллектуального кино. Речь идет о фильмах французского кинематографиста Робера Брессона.

Необходимо сразу отметить важную и, возможно, доминантную по отношению к остальным особенность кинематографа Брессона. В исследованиях, посвященных французскому мастеру, неоднократно употреблялось понятие «трансцендентальный стиль», в качестве удобного описательного определителя цельной системы смыслов и их выражения в условиях авторской модели режиссера. Данное понятие подразумевает ориентацию всех художественных средств, задействованных Брессоном, на выявление трансценденции в реальности. Оно осуществимо посредством создания «специальной» картины реальности в фильме. Будучи аскетом в отношении нормативных средств киноязыка, Брессон отвергает большинство из них, постоянно используя малую их часть. Это делается им для *показа* реальности, отраженной конфессиональным сознанием. Известно (здесь можно сослаться на целый ряд биографов либо интервью самого режиссера), что религиозная составляющая авторского мира всегда являлась мировоззренческой детерминантой тем, проблематики и самого видения мира у Брессона; как известно и то, что французский кинорежиссер — католик.

Позволим себе предположить, что собственно так называемый «трансцендентальный эффект» в этом случае напрямую свя-

зан с процессом построения реальности в оптике христианского мировоззрения кинематографическими средствами, что также является примером процесса интеллектуальной деятельности.

Потому в дальнейшем нам представляется интересным разобратся с тем, насколько удастся Брессону сделать фильм «выразителем» трансценденции, и можно ли данный процесс обозначить, следуя за Филипповым и Делёзом, как интеллектуальную работу? Отвечая на такой вопрос, мы коснемся еще одной важной проблемы: ухода от зрелищности кинематографа как таковой; т. е. рассмотрим как кинематографическая форма, *стремящаяся к трансценденции*, одновременно нивелирует зрелищность, что является неизбежным моментом в таком процессе. Последнее условие является важным, поскольку позволяет поставить при анализе фильмов французского режиссера проблему зрелищной формы.

В кинематографе Робера Брессона зритель неизбежно сталкивается с дистанцией, существующей между ним и экранным действием. Персонажи фильмов «Процесс Жанны д'Арк» (1962), «Наудачу, Бальтазар» (1966), «Мушкет» (1967), «Кроткая» (1969), «Ланселот Озерный» (1974), «Вероятно, дьявол» (1976), «Деньги» (1983) выглядят на экране отстраненными. Подобно событиям герои всегда показываються автором как подчеркнуто внешний объект. Такая манера репрезентации фильмической реальности затрудняет восприятие причин, мотивировок, определяющих поведение героев, и всего происходящего на экране. Зрителю приходится сталкиваться со смыслами и значениями, о которых он скорее догадывается и которые не проявляются во всей определенности в фильмической реальности. Данную особенность следует расценивать как черту стиля, иначе — как некий «внешний» эффект, по которому тот опознается. При дальнейшей, даже беглой оценке стилистической манеры становится заметным отсутствие интриги, напряженности действия, механизмов раскрытия характера и любых механизмов, которые акцентируют саму сюжетную структуру. Построение сюжета происходит от обратного, если соотносить его с традиционными сюжетными схемами игрового кино. Ткань фильма исключает любые художественные элементы, вызывающие у зрителя быструю эмоциональную реакцию.

Подытоживая все эти свойства, следует заключить, что экранное действие в фильмах Брессона дистанцировано от зри-

теля, в чем исследователи видят некий механизм интерпретации реальности. Так, в частности, неоднократно отмечалось, что из фильма в фильм игра актеров основывается на чистом автоматизме. Их техника не передает внутреннего состояния персонажей: очень редко на лице появляется какое-либо мимическое выражение, весьма сдержанная жестикуляция и т. д.

Актерское существование в фильмах Брессона всегда делает персонажей непроницаемыми. Такой подход скорее нетрадиционен для кино: «С той минуты, как он начал работать, ему надо забыть о себе. Когда актер произносит слова роли, он должен действовать механически, как музыкант, играющий гаммы»⁵. Здесь очень важен путь автоматизма, который намеренно постулирует режиссер, отвергая театральные навыки: драматические приемы, индивидуальные краски, которые обычно использует актер при передаче ролевого материала.

Режиссер называл своих актеров (почти всегда это были начинающие непрофессиональные актеры или вовсе неактеры) «моделями». Задачи модели формулируются им следующим образом: «Ты определил ей цельный образ, не искаженный ни ею, ни твоим разумом»⁶; «То, что ее ожидает (слова, жесты), является не тем, что ее обрисовывает, как в театре, но тем, что заставляет ее рисовать самой собой»⁷.

Актерские навыки в кино основываются на внешних приемах и умении репрезентировать актерскую фактуру, чему возможно противопоставить, по мнению Брессона, загадку человеческой индивидуальности. Автоматизм в непосредственном существовании способен выявить сущность человека, тогда как актерское мастерство, в традиционном его понимании, препятствует ее раскрытию. «Если актер использован в фильме, как на сцене, вне себя самого, значит, *его здесь нет*. Его образ пуст», — пишет режиссер⁸. Результатом такой работы исполнителя оказывается восприятие роли, сводимой к некой «физической наличности». Все герои Брессона — начиная с Анн-Мари и Терезы в «Ангелах греха» и заканчивая Ивоном Таржем в «Деньгах» — на первый взгляд существуют только физически. Но в оболочке физической наличности через автоматизм, как метод, репрезентирующий оболочку, проступает живая сущность исполнителя. Иначе — зрителю предоставляется возможность уловить личность и естество персонажа, которым соответствует сущность исполнителя.

К примеру, рассуждая о произнесении актером текста, Брессон пишет: «Произносить текст нужно механически, но по мере механического произнесения в человеке совершается некий переход и возвращение обратно, в результате чего эта механика оживает и оживляет персонажа изображенной в фильме жизни. А персонаж оживляет диалог»⁹. Соответствие темперамента и менталитета будущего исполнителя герою фильма оказывалось наиболее важным условием для режиссера в процессе выбора исполнителя роли.

Другим вектором режиссерской работы, направленной на выработку цельной стилистической формы, становится система визуальных решений. Брессон часто разбивает действия на отдельные фазы и детали, т. е. фрагментирует события. Фрагментация всегда являлась если не основным, то неизменным условием формирования визуального ряда. Режиссер так рассуждает о своем стремлении показывать действительность во фрагментах: «Она (фрагментация. — В. Г.) неизбежна, если нет охоты опуститься до ПРЕДСТАВЛЕНИЯ. Увидеть живые существа и вещи в их составных частях. Отделить эти части. Сделать их независимыми, чтобы придать им новую зависимость»¹⁰.

Принцип фрагментации восходит к целому ряду определенных творческих установок режиссера, например: «Показывать все — это обрекает КИНО на клише, заставляет его показывать вещи так, как все имеют привычку их видеть. Из-за этого они будут казаться ложными, “липой”»¹¹; «Приучить публику догадываться обо всем том, из чего ей дается только часть. Заставлять догадываться. Пробудить к этому»¹². Фрагментация неоднократно становилась для исследователей предметом специального изучения и причиной соотнесения фильмов Брессона с другими кинематографическими моделями, где значение придается деталям и фрагментам.

В качестве типичного примера такого подхода можно рассмотреть монтажное решение одного из эпизодов, например эпизода рыцарского турнира в «Ланселоте Озерном». Он задуман как серия крупных и средних планов. Лица персонажей, железные доспехи, оружие, лошади — данные «элементы», чередуясь, формируют и конкретизируют убедительную картину обстановки на турнире. При этом все кадры равнозначны по своей семантике и участию в структуре эпизода. Общий план: король Артур, си-

дящий на трибуне с приближенными. Поднимается флаг рыцаря, выходящего на состязание, звучат трубы, возвещающие о начале поединка. На крупном плане показывается круп скачущей лошади. Далее — вид сбоку той же бегущей лошади. Камера показывает только конечности, землю и барьер, вдоль которого лошадь совершает свой бег. Затем — недолгий по продолжительности общий план, где пикой с лошади сбрасывается противник. Общий план Артура и свиты, следящей за происходящим. Общий план: ворота, за которыми появился рыцарь на коне. Поднимается новый флаг. Круп бегущей лошади и вид той же лошади сбоку. Артур в окружении свиты на трибуне на общем плане. Победитель предыдущего поединка сброшен неизвестным рыцарем с лошади — короткий общий план. Эпизод, где рыцарь, не открывший своего лица, одерживает несколько побед подряд, строится по описанной схеме. Она нарушается дважды — камера покажет направленную на противника пику, находясь на месте рук, держащих ее. Падающие с лошади рыцари каждый раз на коротких общих планах будут выглядеть по-разному. Указанные моменты — единственное нарушение четкой последовательности кадров эпизода.

В кадрах разной крупности дается минимальная информация. Основываясь на ней, зритель сам домысливает и выстраивает событие. В характере построения эпизода не чувствуется цели воздействовать на эмоции посредством ярких визуальных образов. Пример использования строящего монтажа убедительно показывает постоянную, не зависящую от текущей задачи, нацеленность режиссера на фрагментарность и лаконичность. Такое монтажное построение помогает зрителю домысливать действие самостоятельно.

Приемы монтажа у Брессона осуществляют построение и своеобразное сжатие реальности посредством фрагментации, одновременно решая главную задачу — повествовательную. Режиссер формирует у зрителя представление о действии следующими способами: 1) давая крупные планы фрагментов реальности (часто это кисти рук, лица, неодушевленные предметы); 2) прибегая к монтажному сокращению, экранной репрезентации происходящего. Крупные планы одних и тех же предметов могут повторяться, но Брессон не задает им в монтаже дополнительной эмоциональной или смысловой нагрузки.

Монтажное решение эпизода «Ланселота Озерного» демонстрирует намеренность отказа от использования монтажа как средства снабжения героев и происходящего образно-метафорическими значениями. Монтажная склейка действительна только в самом обычном своем предназначении — построении пространственно-временного континуума. Одновременно монтажная организация эпизодов не способствует разворачиванию действия во всей его возможной подробности, а напротив, сокращает до минимума необходимого.

Монтаж у Робера Брессона, используемый для создания емкого повествования, значительно сокращает события и являет только самое необходимое, что формирует оптику восприятия событий, внутрикадровой реальности. Такое условие наделяет пространственно-временной континуум определенным значением, что, в свою очередь, влияет на характер повествования, и позволяет автору сформировать у зрителя четкое видение реальности: своеобразный «оптимальный лаконизм» организует элементы внутрикадрового пространства в строгом визуальноритмическом порядке, «сокращая» реальность до «эссенции». Впоследствии исследователи, в частности Эфр, назовут это «эссенцией духовного». Ощущение такой «эссенции» (в понимании Эфра) — прямое следствие монтажной техники Брессона. Монтаж как традиционное средство кино не только позволяет избежать буквализма и создает лаконичную картину реальности, но и формирует ощущение ее концентрированности. Последнее способствует изменению статуса реальности в фильме.

Навязчивая фрагментация, сокращение событий и действий, вызывает ощущение тягостности материального мира на экране. С этим напрямую связано часто встречающееся в литературе о творчестве французского режиссера указание на наличие специальной установки, направленной на усиление впечатления от фильмической реальности. Именно в этой связи П. Шрейдер, например, отмечает акцентировку в фильмах Брессона физической реальности как таковой и ее *механистичности*. Конкретно это выражается в технике дублирования, подразумевающей повторение в визуальном ряде одинаковых действий.

Другой способ своеобразного приумножения — повторение в закадровом тексте от лица главного героя, видимого зрителем в дальнейшем. Кроме того, частое появление на экране кадров

с листом бумаги, где рука героя выводит описание происходящих далее на экране событий, также совершает подобное дублирование. Помимо записей происходящего, которые делают герои, их действия дублируются в голосовом комментарии за кадром. Наиболее репрезентативно техника представлена в фильме «Дневник сельского священника». В своей статье о фильме Базен подробно останавливается на звуковом дублировании видимого: «Брессон окончательно разбивает приевшееся утверждение критики, будто изображение и звук никогда не должны дублировать друг друга. Наиболее волнующими моментами фильма оказываются именно те, в которых тексту надлежит выразить совершенно то же, что изображению, но все дело в том, что выражает он это иначе, по-своему. Действительно, звук никогда не служит здесь дополнением к увиденному событию: он усиливает и умножает его так же, как резонатор скрипки усиливает и умножает вибрации струн. Данной метафоре недостает, впрочем, диалектичности, ибо сознание улавливает не столько резонанс, сколько сдвиг, напоминающий сдвиг краски, неточно наложенной на рисунок. Именно в такой пограничной зоне и раскрывает событие свое значение. Благодаря тому, что весь фильм построен на этом соотношении, изображение и достигает такой эмоциональной силы, особенно в заключительной части»¹³. Выделяя в «Дневнике сельского священника» голос героя за кадром в качестве специального приема, Базен отмечает использование Брессоном звука в целях удвоения реальности фильма.

Техника дублирования впервые со всей очевидностью проявится в режиссуре Брессона, начиная с «Дневника сельского священника». Последующие картины позволяют увидеть ее технический и художественный генезис. Если в «Дневнике...» зритель сталкивался с дублированием происходящего в звуковом ряде и в кадрах, где кюре делает записи в дневнике, то в фильме «Приговоренный к смерти бежал» Фонтэйн, будучи заключенным, не имеет возможности вести записи — события на экране предуведомляют его закадровые комментарии. Аналогично «Дневнику...» совершается дублирование в «Карманнике», где Мишель ведет дневник своих походов.

Начиная с картины «Процесс Жанны д'Арк» режиссер изменяет технику дублирования. Здесь можно многократно наблюдать похожие действия: Жанна выходит из камеры, далее она по-

является на фоне аналогичных интерьеров с серыми каменными стенами в помещении суда. Фильмическая реальность в киноистории Жанны, в других картинах навязывается зрителю через повторение в изобразительном ряде одних и тех же элементов или действий.

Среди наиболее убедительных примеров такого развития техники дублирования можно назвать пролог в «Мушкетт» и некоторые эпизоды в «Ланселоте Озерном». В прологе «Мушкетт», в эпизоде, где браконьер Арсен устанавливает силки на лесных птиц, нарочито повторяются похожие сцены, когда попавшие в силки птицы беспомощно бьют крыльями. Затем следует ряд похожих по ритму монтажа и однотипности содержания кадров, где идет охота на зайцев. Повторяемость действия встречается и в других эпизодах картины. В «Ланселоте Озерном» показываюся сборы рыцарей или их передвижения на лошадях, либо самые обыденные действия. Каждый подобный момент повторяется около четырех-пяти раз.

Режиссер часто, как это происходило в «Дневнике сельского священника» и в последующих за ним фильмах, заставляет героев дублировать или повторять тривиальные действия, обращая тем самым внимание зрителя на обыденность реальности героя. Это следует расценивать как повышение значения обыденности. Герои поздних фильмов не ведут дневников и не комментируют действия. Но история Шарля в «Вероятно, дьявол» или Ивона Таржа в «Деньгах» подобным образом не лишена повторяющихся моментов: на экране вновь простые действия, совершаемые героями. Как в прологе «Мушкетт», повторяющиеся действия немного отличаются, но зритель наблюдает одно и то же. Соотношение кадров с повторяющимися действиями подобно соотношению сцен в «Карманнике» или в «Приговоренном к смерти», где рассказанное за кадром ничего не добавляет к тому, что зритель увидел.

В «Ланселоте Озерном» один за другим подряд следуют пять кадров, где показано, как оруженосцы набрасывают на коней седла. Зритель здесь, наблюдая простые повседневные процессы, сталкивается с однообразным, «холодным наращиванием повседневности»¹⁴.

Подытожить наблюдения исследователей, специально заостряющих свое внимание на том, как Робер Брессон дублирует

происходящее, следует, делая вывод об умножении однородных свидетельств фильмической реальности *как о способе вытеснения эмоциональности, придании жизненным процессам на экране строго механистического характера.*

Еще одним направлением работы режиссера является сюжет. В традиционных сюжетных схемах Брессон видит способ эмоциональной стимуляции, уводящий от возможности постепенного проникновения и распознавания глубинных смыслов. «Я все больше и больше пробую в моих фильмах избавиться от того, что называется интригой», — пишет кинорежиссер, имея в виду необходимость минимизировать все традиционные механизмы динамики сюжетной истории¹⁵. «Уничтожить то, что увело бы внимание в сторону»¹⁶: чем более насыщен событиями и увлекателен сюжет, по мысли режиссера, тем более он уводит внимание зрителя от важных, но не лежащих на поверхности кинематографической ткани смыслов. Отсюда возможность понимать технику киноповествования как способ нивелирования традиционного сюжетного драматизма. «Незначительный сюжет может дать повод к многочисленным и глубоким комбинациям. Избегай слишком обширных или слишком далеких сюжетов, где ничто тебя не предупредит, когда ты заблудишься»¹⁷. Подобные максимы в «Заметках о синематографе», выражающие творческое кредо, можно расценивать как заявление о необходимости редукции литературного компонента, что постоянно и намеренно осуществляется кинематографистом. Неоднократно, как одно из важных правил, постулировался отказ от всяких признаков литературности. Редукция литературного компонента в киноповествовании в данном случае заключается в замещении сюжета фабульной структурой.

Экранная реальность работает только на внешнюю репрезентацию героя, в то время как картина переживаний, позволяющая допустить мысль о драматизме связей с окружающей действительностью, абсолютно недоступна зрителю. Увлекательность сюжетной истории, любой другой способ, создающий в рамках сюжета или в игре актеров систему стимулов усиления зрительского интереса, уводит от невыразимой сущности реального, на которую, по оценкам многих исследователей, режиссер стремится обратить внимание. Отсутствие в истории интриги, даже простых драматургических механизмов, нивелировка сюжетных

условностей, — все это превращает сюжет в фабулу. Подобные способы могут способствовать созданию «чистого» киноповествования в игровом кино.

Сюжет в его традиционном понимании ввиду излишней повествовательности, по мысли Брессона, оборачивается в кино приемом, вытесняющим важные смыслы. Здесь уместно обратиться к статье С. Зонтаг «Духовный стиль в кинематографе Брессона», где предпринята попытка идентифицировать киноповествование Брессона в соответствии с известной теорией А. Астриюка о камере-пере: «Несмотря на принятый критический слоган о том, что фильм в первую очередь является визуальным посредником, и, несмотря на то, что Брессон был художником до того, как начал снимать фильмы, форма для него отнюдь не только визуальное. Она, прежде всего, особая форма наррации. В случае фильмов Брессона — это не пластика, но повествовательный опыт. Брессоновская форма прекрасно соответствует рекомендованному Александром Астриюком в его известном эссе «Камера-перо», написанном в конце 1940-х. Согласно Астриюку кино должно быть умоглядным, складывающимся в процессе языком: “Под языком я понимаю форму, в которой и через которую художник может ускорить свои мысли, как бы ни были они абстрактны, или транслировать свои навязчивые идеи, просто, как в эссе или новелле... Фильм, будучи постепенно освобождающим себя ради самого себя от прямого и конкретного кадра, становится способом письма такого же гибкого и тонкого, как написанные слова...”»¹⁸

Цитата из работы Зонтаг позволяет убедиться в том, что киноповествование Брессона при данной соотнесенности с кинематографической техникой «камеры-пера» Астриюка имеет оригинальный характер. Далее Зонтаг пишет: «Кино-как-язык подразумевает утрату связи с традиционным драматическим и визуальным способом рассказывания истории в фильме»¹⁹.

Критик отмечает бесстрастный показ актеров-героев и подобным образом бесстрастное осознание камерой предметов. Следовательно, фильмическая ткань оказывается только кинематографической, исключая литературность. Брессон пишет камерой, как призывал это делать Астриюк, но только останавливая объектив камеры на предметах и людях.

Собственное «письмо» определяется режиссером следующим образом: «То, чего ни один человеческий глаз не в состоя-

нии схватить, никакой карандаш, кисть, перо зафиксировать, твоя камера захватывает, не видя, что это такое, и фиксирует с тщательным безразличием машины»²⁰. Другая максима постулирует зависимость порядка кинематографической осязательности и выразительности: «Вздых, молчание, слово, фраза, гвалт, рука, твоя модель целиком, ее лицо, спокойное, в движении, в профиль, спереди, необъятные просторы, ограниченное пространство... Каждая вещь точно на своем месте: твои единственные средства»²¹.

В качестве примера данной техники киноповествования можно проанализировать финальный эпизод из фильма «Приговоренный к смерти бежал». Как обычно, режиссер не дает зрителю эмоциональных стимулов в эпизоде, где происходит сам побег, о котором сообщается в названии и которого зритель ждет весь фильм. Все процессы на экране предстают с предельной конкретностью. От кадра к кадру возможно проследить, как развитие ситуации передается в показе фаз действий персонажей и отдельных деталей, с ними связанных. Камера внимательна к каждой операции ровно настолько, насколько обстоятельны в ней герои.

Эпизод начинается со среднего плана рук, хватающихся за край люка на крыше. Далее следует общий план: Фонтэйн и Жост на крыше — зритель догадывается о том, что герои выбрались из камеры, миновали тюремный коридор. Закадровый голос Фонтэйна сообщает о сумках с необходимыми вещами. На среднем плане оба героя неслышно передвигаются по крыше. Закадровый голос комментирует происходящее: «Больше двадцати минут ушло на то, чтобы достичь конца площадки, соединенной с маленьким двором». Персонажи у края площадки наблюдают за охранником. На среднем и крупном плане даны освященные косым лучом прожектора их лица: глаза следят за охраной. Следует общий план двора, по которому ходит охранник с оружием. Голос звучит вновь: «Я видел часового, который был вооружен автоматом и двумя гранатами, висевшими у него на ремне». Средний план: Фонтэйн и Жост выжидают. Снова голос героя за кадром: «Пробило двенадцать, потом час». Фонтэйн осторожно спускается по веревке вниз и ждет, когда часовой подойдет близко к углу. Напряженное ожидание передается на крупном плане лица Фонтэйна. Он прислушивается к шагам часового: «Наконец он был близко от меня, в каком-нибудь метре и быстро

повернул обратно». Дождавшись момента, герой набрасывается на охранника. Затемнение. По веревке спускается Жост. Закадровый голос: «Жост забыл на крыше наши куртки и башмаки, но я ему ничего не сказал». Далее Фонтэйн пытается залезть на стену, встав на руки сокамерника. Ему не удается это сделать. Они меняются местами. Жост быстро забирается наверх и помогает своему сокамернику. Голос за кадром: «Если бы я был один, я никуда дальше не смог бы уйти». Средний план, где беглецы на крыше перед последней преградой опять смотрят вниз, пытаясь увидеть охранников. В темноте луч прожектора высвечивает лица обоих. Следует кадр с пустующей будкой охраны. За ним – общий план освещенного узкого двора между двумя тюремными стенами, по которому разъезжает охранник на велосипеде. Это показано сверху, с точки зрения героев, наблюдающих за обстановкой. Голос за кадром комментирует: «Время шло. Все меньше шансов на успех». Следует несколько общих планов. Фонтэйн перебрасывает верёвку с крюком на противоположную стену. Камера показывает действие с противоположной стены: видно, как крюк зацепился за проволоку и выступ. Герой перелезает по веревке над тюремным двором. Появившись на противоположном конце, он машет Жосту. Далее оба оказываются за пределами тюрьмы. Фонтэйн обнимает Жоста, который произносит: «Если бы меня видела мама...». Беглецы быстро идут по мосту над железнодорожными путями, пока их силуэты не растворятся в клубах пара.

Финальный эпизод фильма «Приговоренный к смерти бежал» кажется растянутым из-за раздробленности действия на ряд отдельных операций, выполняемых персонажами. Брессон решает сцену, показывая, на первый взгляд, самое невыразительное: руки, веревки, ноги, силуэты беглецов в полумраке, в то время как зритель не видит героев, выбравшихся из своей камеры и миновавших охраняемый коридор тюрьмы, не видит, как Фонтэйн убивает часового. Традиционная повествовательная визуальность заменяется акцентированием неприметного. Выстроенное на фазах действия и деталях, киноповествование почти полностью снимает напряжение, т. е. вновь создается фильм для эмоциональных механизмов.

Подобному разбору могут подлежать эпизоды «Кроткой», «Мушкет», «Наудачу, Бальтазар». Везде режиссер заменяет сю-

жетную ясность и увлекательность жестко выстроенной формой, отвергающей традиционную зрительскую модель. Такая редукция вместе с описанным выше удвоением и усилением зрительского внимания к реальности фильма определяет здесь использование традиционных средств кинематографической выразительности.

В качестве средств выразительности в данном случае необходимо назвать использование методов съемки — почти всегда статичное фронтальное расположение камеры относительно снимаемых объектов, исключаяющее ракурс; отсутствие движений камеры по оптической оси, так называемые «наезд», «отъезд». Позиция камеры, раз и навсегда зафиксированная относительно предкамерного пространства, не противоречит методам съемки, определенным Астриюком, на которого ссылается в своем сравнении Зонтаг. Статика операторской работы, противопоставляемая у Астриюка кинописьму, здесь позволяет создавать основательное и глубокое описание реальности, поскольку, оставаясь неподвижной, камера у Брессона запечатлевает и акцентирует множество деталей, возникающих в дальнейшем на экране как постоянный единый поток материальных единиц окружающего героев мира. Данное использование камеры, как и монтаж, с одной стороны, фрагментирующий действия, и события, с другой — навязывающий их в повторении, позволяют добиться ощущения физической тягостности мира.

Частый крупный план, предназначенный для акцентирования детали, наравне с монтажными приемами может считаться средством, намеренно использованным Робером Брессоном. Приведенные примеры эпизодов картин «Ланселот Озерный» и «Приговоренный к смерти бежал» убеждают в частоте крупного плана, и отсюда — в обязательном наличии детали как выделенной части целого. Акцентирование малого, опять же, необходимо для создания образа реальности.

Другим средством следует считать звук. Звук эффективен, подобно неподвижной камере и приемам строящего монтажа. В «Записках о синематографе» звуку уделяется столько же места, сколько и актерской игре. Наряду с другими средствами звуковое оформление задает восприятие реальности. В основе оформления — принцип звуковой реальности, нашедший свое повсеместное использование в синематографе со второй поло-

вины 1970-х гг. Часто в звуковом решении фильма у Брессона все, что является звуковой информацией, а именно: музыкальные фрагменты, шумы, речь персонажей, применяются для того, чтобы форсировать впечатление от материального насыщения кадра.

Звуковое оформление в кинематографе Робера Брессона становится средством, описывающим и определяющим реальность, подобно кинокамере, останавливающей зоркий взгляд на предметах и людях. Такое использование звука в разных картинах оправдывается, во-первых, тем, что сами условия фабулы делают различные подробности и детали, из которых состоит среда, окружающая героев, более существенными, чем это бывает обычно (самый красноречивый пример — «Приговоренный к смерти бежал», где герой выполняет множество мельчайших операций в процессе подготовки побега). Во-вторых, тем, что реальность, показанная лаконично, становится навязчивой и приобретает другое качество.

Итак, стиль режиссера, отмеченный в статье Зонтаг и, по мнению исследовательницы, находящий свое подкрепление в идеологии кинописма Астриюка, с одной стороны, направлен на то, чтобы репрезентировать реальность на киноэкране, с другой — задать ей новое качество. Стилиевая форма, создаваемая определенными методическими усилиями со стороны автора, задает отбор определенных средств, которые и были рассмотрены выше. Средства эти, входя в художественное единство, снабжают фильмический текст особыми кинематографическими свойствами: полное исключение эмоциональной составляющей — поведение актеров в кадре, отсутствие визуальной экспрессии; в монтажном решении эпизодов используется преимущественно строящий принцип, — фрагментация через прерывание и дробление действия, акцентирование деталей.

Отдельно следует отметить то, что французский кинематографист не использует приемы кинематографической выразительности, накопленные и активно внедряемые в практику авторского кино к середине 1960-х гг. Именно на данный период приходится пик работы режиссера. В этот период Брессон снимает свой самый аскетичный фильм — «Процесс Жанны д'Арк», где сводит к минимуму основные приемы: повторения, строящий монтаж внутри эпизодов, работу со звуком.

Несмотря на неодинаковый характер проявления интереса и систематического использования приемов художественной риторики и языковых средств, многие режиссеры игрового кино часто прибегают к их намеренному применению. В фильмах 1950–1970-х гг. становится все более заметной работа с цветом, возможностями, предоставляемыми движением камеры, применение специальных приемов: полиэкрана, стоп-кадра, ракурса; все чаще присутствует «взгляд» субъективной камеры и т. д. Однако манера Робера Брессона остается неизменной и существует вне большинства данных возможностей, делающих, с одной стороны, более «зримой» авторскую идеологию, а, с другой — снабжающих фильмический текст формальными приемами, затрудняющими понимание повествовательного уровня. Брессон отрицает большинство из них, считая, что «способность хорошо и правильно пользоваться своими средствами уменьшается, когда возрастает их число»²². Вместе с тем максима из «Заметок о синематографе» является всего лишь артикуляцией общего принципа работы кинорежиссера: Брессон формирует стилистическую конструкцию, обладающую единством и оригинальностью, осознанно не используя многие приемы и средства.

В фильмах режиссера стилевая конструкция начинает работать на основе двух «внешних» признаков: отстранения и связанного с ним нарушения традиционных стереотипов восприятия. В итоге достигается результат, который можно определить как предельно лаконичную репрезентацию физической реальности для создания особенного восприятия этой реальности внутри фильма.

Подытоживая наши наблюдения относительно художественной формы и ее использования в фильмах Брессона, мы можем констатировать наличие процесса раскрытия определенных мировоззренческих позиций, сходного с процессом мышления. Следует также учитывать уход от зрелищной «наглядности» в этом процессе. Французский режиссер основывается на принципах построения фильмической реальности, исключая все известные способы непосредственной концентрации и управления зрительским вниманием.

Выделяя главные стилевые особенности — фрагментированный показ сюжетных событий, отказ от сюжетной динамики, отрицание эмоциональности актерской игры, акцентирование

незначительных деталей и создание, таким образом, механистичной и внеэмоциональной картины реальности, мы можем определенно заключить, что в фильмах Робера Брессона смыслы акцентируются вне каких бы то ни было признаков современно-го ему зрелищного кинематографа. Брессон также исключает все часто используемые в авторском кино 1950–1970-х гг. приемы, как то — работа с цветом, возможности, предоставляемые средствами поддержки камеры, например съемка с движения, прием субъективной камеры, ракурс. Французский режиссер не прибегает к стоп-кадру, полиэкрану, замедлению или ускорению внутрикадрового движения. Такие технические и языковые самоограничения наделяют фильм свойствами не зрелища, но письма, о чем писала С. Зонтаг, ссылаясь на Астриюка.

Сравнение Брессона с такими мастерами европейского коммерческого кинематографа, как, например А. Юннебель, Ф. де Брока, И. Буасе, Р. Клеман, Т. Янг, Д. Дамиани, С. Леоне, С. Корбуччи и многих других*, позволяет явственно увидеть дистанцированность французского автора от всей жанрово-зрелищной ситуации, приходящейся на период пика его творчества. Несмотря на некоторую условность сравнения, оно подтверждает, что существуют редкие по своей творческой и авторской органике режиссеры, не приспособленные к жанровой и зрелищной форме в кино. Универсальность, минималистская выразительность стилевой модели Брессона, о которых писали разные исследователи, способны изменить представление о несостоятельности выразительности игрового кино вне зрелищных форм.

Подчиняя себе восприятие зрителя, стилевая форма в кинематографе Брессона активизирует его. Данное условие побуждает смотрящего его фильмы либо принимать самое активное участие в освоении их содержания, либо отвергать их, мотивируя это непониманием, т. е. несоответствием традиционным схемам проявления смысла в игровом кино, названных Брессоном «экранами»: сюжет, конфликтность, актерская игра. Разные сочетания «экранов», наличие других методов зрелищного воздействия позволит очертить контуры той зрелищной формы (ее инвариан-

* В данном случае в таком произвольном перечислении могут фигурировать любые режиссеры 1960–1970-х, которые смогли создать свой стиль, опираясь на жанровые сюжеты.

тов), которая сложилась в «эпоху Брессона», и которая в свою очередь может быть подвергнута критике с позиции стиля и изложения смыслов в брессоновском кинематографе.

Окончательно подытоживая рассуждения об особенностях трансцендентальной стилистической формы фильмов Робера Брессона, определим основные художественные функции этой формы в связи с ее антизрелищным характером и заложенной в ней необходимостью выражать конфессиональное мировоззрение кинорежиссера-автора:

1. Метод работы с сюжетной и изобразительной структурами, создание системы раскрытия героя, т. е. метод работы с художественными механизмами и средствами кино, проявляющими себя в киноповествовании, демонстрирует в фильмах Робера Брессона нетрадиционную систему их применения. Задействованные в игровом кино обычно для быстрого зрительского вовлечения в фильмическую реальность, они используются преимущественно для создания оригинального киноповествования, которое становится концепцией *видения человека в реальности и также может определяться как модель воспроизведения религиозного опыта*;

2. Представление о стилевой форме в фильмах французского режиссера как о чем-то совершенном и самодостаточном будет не до конца верным, если не учитывать только внутреннюю, замкнутую на себе, органику творчества Брессона. Стилиевые приемы — это методика мышления, которая выражает конфессиональные взгляды режиссера-мыслителя. Естественно, что киноязык в этом случае становится языком мыслительных процедур и философских умозаключений, к которым может относиться и процесс раскрытия религиозного мироощущения. Интеллектуальная манера Брессона мыслится как часть традиции, появление и развитие которой приходится на 1950–1970-е гг. и которая связана с именами крупных европейских кинорежиссеров, чей авторитет держится на уникальном мировосприятии, нашедшем выражение через киноязык. Иными словами, авторский кинематограф Робера Брессона находится в одном ряду с такими значимыми явлениями, как, например, кинематограф Бергмана, Феллини, Антониони, Рене, Янчо, где в интеллектуальной работе создателя фильма часто не используются или намеренно избегаются зрелищные приемы кино.

Примечания

- ¹ *Филиттов С.* Киноязык и история. Краткая история кинематографа и киноискусства. М., 2006. С. 73.
- ² Там же. С. 76.
- ³ *Делёз Ж.* Кино. М., 2004.
- ⁴ См.: *Аронсон О.* Философские подходы к анализу кино // Clouse-up : Историко-теоретический семинар во ВГИКе. М., 1999. С. 70–80.; *Аронсон О.* Метакино. М., 2003.
- ⁵ Брессон Р: «Режиссура — не искусство!» Пер. с фр. *А. Брагинского* // Искусство кино. 2000. № 7. С. 115.
- ⁶ *Bresson R.* Notes sur le cinématographe. Paris, 1988. P. 103.
- ⁷ Ibid. P. 101.
- ⁸ Ibid. P. 88.
- ⁹ *Брессон Р.* Синематограф // Искусство кино. 1997. № 7. С. 143.
- ¹⁰ *Bresson R.* Notes sur le cinématographe. P. 93.
- ¹¹ Ibid.
- ¹² Ibid. P. 107.
- ¹³ *Базен А.* «Дневник сельского священника» и стилистика Робера Брессона // Киноведческие записки. 1993. Вып. 17. С. 90.
- ¹⁴ *Шрейдер П.* Трансцендентальный стиль в кино: Одзу, Брессон, Дрейер // Киноведческие записки. 1996–1997. Вып. 32. С. 188.
- ¹⁵ *Брессон Р.* Заметки о синематографе // АРС. 1988. № 8. С. 6.
- ¹⁶ *Bresson R.* Notes sur le cinématographe. P. 91.
- ¹⁷ Ibid. P. 51.
- ¹⁸ *Sontag S.* Spiritual Style in the Films of Robert Bresson // Robert Bresson. Edited by *James Quandt.* Toronto, 2000. P. 60.
- ¹⁹ Ibid.
- ²⁰ *Bresson R.* Notes sur le cinématographe. P. 38.
- ²¹ Ibid.
- ²² *Брессон Р.* Заметки о синематографе // АРС. С. 6.

«ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ» В ЗРЕЛИЩНОМ И АВТОРСКОМ ФИЛЬМЕ

Каждый фильм адресован зрителю, создан для зрителя. Собственно, любое кинематографическое послание — одновременно и «зрелищное» и «авторское». В киноведческой литературе под «зрелищным» обычно понимают кино высокобюджетное, коммерческое, со спецэффектами, адресованное массовому зрителю. Такое кино может быть ничтожно по сути, т. е. не иметь ценностной значимости, но пышно по форме, оно — всего лишь продукт индустрии развлечений. И это прекрасно понимают производители и потребители (может быть, в меньшей степени) данного продукта. Но «правила игры» таковы, что создатели зрелищного фильма на каждый вложенный доллар (рубль) обязаны получить в несколько раз больше.

С другой стороны, и представители «авторского» направления не могут не думать о прибыли, ведь кино — это и искусство, и производство, и прокат. Но по инерции, авторское кино противопоставляют коммерческому, понимая в первую очередь под ним кино «высокоидейное», малобюджетное, фокусирующее острые социальные, нравственные или духовные проблемы человека. Говоря «авторское» и «коммерческое», рассматриваются разные пласты проблемы: ведь и коммерческое кино может быть авторским (С. Кубрик, Ф. Ф. Коппола и др.), и авторское не лишено финансовой направленности, хотя зачастую не окупается в прокате. Фильм может быть *авторским*, когда несет в себе четко обозначенное мировоззрение его создателя.

Сегодня к оппозиции «зрелищное/коммерческое — авторское» добавилась оппозиция «мейнстрим — артхаус». Артхаус стал почти синонимом авторского. Однако так ли это? Журнал «Искусство кино» в рамках XXVI Московского МКФ (2004) провел Круглый стол, где критики и режиссеры высказали свои представления об этом явлении. В числе интересных размыш-

лений на эту тему, есть точное высказывание критика Виктории Смирновой: «...Если в авторском и независимом кино подчеркивались индивидуальность художественного жеста или независимость от рынка и институций, то в слове «артхаус» явлена лишь топологическая закреплённость того, что обозначается словом «искусство». Артхаус — всего лишь дом, где его, искусство показывают. Определение места, но никогда — содержания. <...> Его навязчивое стремление к радикальности, настаивание на имидже «кино не для всех» ничего общего не имеют со свободой индивидуального жеста»¹.

Артхаус, или то, что «раньше было принято именовать “авангардом”»² — крайняя, радикальная позиция индивидуального самовыражения. Интернет-источник разместил внушительную статью, связанную с «артхаусным ликбезом». «Первопроходцами арт-хауса, волею судеб, стали господа, которых принято называть режиссерами низких жанров — певцы уродства, грехопадения и выпускания кишок. Удачно обыгрывая низменные страсти зрителей, они искали и находили любые возможности для демонстрации своего фрик-шоу. Сами не подозревая, они настойчиво прокладывали дорогу, предназначенную для “кино не для всех”, по которой спустя некоторое время гордой поступью будет шествовать артхаус»³. Выйдя из подполья, артхаус потянул в свои ряды фильмы из разряда «другого кино», хотя определение это столь же широкое и нечеткое, как и понятие «авторское».

Все, что отклоняется от мейнстрима, а *grigi* считается артхаусом. Низкий бюджет и содержательная сторона (заметим, речь идет не просто о «грехопадении и выпускании кишок», «культурное кино» отнесено в резервацию!) уже являются поводом, чтобы причислить фильм к артхаусному.

Авторское кино, как правило, ассоциируется с определенным набором режиссерских имен. Как одно из разновидностей системы кинопроцесса авторское кино в противоположность продюсерскому, коммерческому диктату выделяется критиком Н. Самутиной. **«КИНО АВТОРСКОЕ (РЕЖИССЕРСКОЕ КИНО)**, модель организации кинематографа, в которой режиссер фильма выступает как полноправный автор произведения, как лицо, несущее ответственность за фильм в целом. Подобная функция режиссера авторского кино реализуется и в съемочном

процессе (режиссеры-авторы обычно выступают одновременно сценаристами, продюсерами, монтажерами фильма, или, по крайней мере, тщательно контролируют эти процессы и имеют «право финального монтажа»), и в процессе зрительского восприятия. Люди, смотрящие фильм или пишущие о нем, производят, имея в виду авторское кино, фразы «фильм Тарковского», «фирменный стиль Антониони», или просто «Вы видели последнего Вуди Аллена»? Среди других распространенных наименований авторского кино есть международный термин «Арт-кино» (Art Cinema), популярный среди российских критиков «Арт-хаус» (Art house), и научное определение «авторский интеллектуальный европейский кинематограф». Разница в терминах отражает определенные исторические и методологические сложности в описании разных типов кино (кроме авторского, исследователи выделяют еще, по меньшей мере, жанровый голливудский кинематограф и национальные кинематографии), но, в любом случае, при упоминании авторского кино имеется в виду определенный корпус фильмов и набор режиссерских имен»⁴.

Список из известных канонических имен может быть и произвольным и неограниченным одновременно.

Точно так же, по другую сторону от «кино не для всех» находится кино «для массового зрителя», которое и коммерческое, и зрелищное, но в меньшей степени авторское, понимаемое как «свобода индивидуального жеста». Это кино, условно говоря, *гипер-жанровое*, так, как его представляет сегодня Голливуд и вслед за ним азиатский кинематограф, делающие ставки на балетную хореографию и комиксовую сюжетику. Эти крайние позиции, выходящие за пределы классического понимания жанра, характера героя, драматической ситуации и т. д., здесь не рассматриваются. Вообще, то, что принято считать традиционной культурой, сегодня размывается. На ее место претендует явление под названием посткультура, где важнейшая роль отводится дигитальным технологиям. «Современная ситуация в киноиндустрии подтверждает тенденцию, согласно которой фильм оказывается ближе к современным средствам медиа, таким как телевидение и реклама, все дальше от традиционно понимаемого искусства. Кино не смогло соперничать с живописью и театром на их территории, но оно четко обозначило свои границы: сверхзатратная

«технология зрелища» (С. Спилберг, Дж. Кэмерон и т. п.) и мало-бюджетный эксперимент (Ж.-Л. Годар, Ж.-М. Штрауб, А. Пелешян и др.). При этом не важно, является ли кинематограф художественным или документальным: он остается кинематографом либо как внеязыковое “зрелище”, либо как “эксперимент” с самим его языком»⁵.

Итак, обозначены диаметрально противоположные понятия: кино как «внеязыковое “зрелище” и как индивидуальный жест/«эксперимент” с самим его языком». Если понятие «зрелищность» не противопоставлять «авторскому», если исходить не из полярности, а из предпосылки, что благодаря зрелищности режиссер полнее выражает собственную (авторскую) идею, то мы получим прекрасное сочетание одного с другим. Примеров в истории кино предостаточно. Скажем, фильмы А. Хичкока не только зрелищные, но и авторские. Комедии Ч. Чаплина или Л. Гайдая не устаревают до сих пор, режиссеры, работавшие в самом массовом и «презренном» жанре, достигли вершин жанра и являются хрестоматийными примерами. Пионеров кинематографа не совсем корректно причислять к разряду авторского кино, ибо они стояли у истоков формирования киноязыка, но, вспомнив фильмы С. Эйзенштейна, А. Довженко, Ф.-В. Мурнау, Ф. Ланга, Ж. Виго, О. Уэллса и др., мы обязательно придем к выводу, что их картины не только отмечены неповторимым индивидуальным стилем, но и чрезвычайно зрелищны. А весь отечественный кинематограф времен «оттепели», так называемое «поэтическое кино» — наше и зарубежное, или жанровое «золотого века» Голливуда!

Можно сказать, что зрелищное и авторское перекрещиваются. И «золотое сечение» приходится: во-первых, на периоды очередной «новой волны», когда происходит поиск и оформление киноязыка, во-вторых, на тесную связь с жанрами.

Что зритель смотрит охотнее всего? Увлекательно рассказанную историю, в которой эмоции постепенно нарастают и достигают пика. Как правило, это удается жанровому кино: вестерну, драме, комедии и т. д. Но жанр — категория «блуждающая», и фильм обычно представляет собой смесь жанров, а не один конкретный в «чистом виде». В первом случае важно *кто* берет рассказывать историю. Т. е. имеет значение индивидуальный

стиль, почерк, мировоззрение режиссера. Во втором важно еще, *что и как* будет рассказывать талантливый имярек. Во всяком случае, жанровый кинематограф не может не быть зрелищным, зрелищность и жанр тесно взаимодействуют друг с другом.

В книге известного кинорежиссера Александра Митты в доступной форме излагаются основные законы драмы от Аристотеля до наших дней, законы, которые распространяются на сценарий фильма, делают его привлекательным для зрителя. Учитывается и «стратегия вовлечения» зрителя. «История, которую мы рассказываем, должна обладать энергией, заряжающей аудиторию. **В хорошо рассказанной истории энергия растет и передается зрителям.** <...> Нам необходимы расчет и структура энергии вовлечения. <...> Для этого нам надо **возбудить** в нем (зрителе. — М. К.) **эмоции, поддерживать эмоции и развивать эмоции** до максимальной степени»⁶. Режиссер просто обязан учитывать законы зрительского восприятия. Иначе его картина рискует не дойти до зрителя. Попробуем сформулировать, что же это такое — законы зрительского восприятия? Анализируя синтетическую природу фильма, можно сказать, что для восприятия зрителя необходимы гармоничное сочетание ритма, монтажа, драматургической разработанности действия, актерской игры, выразительности изображения, музыки и проч., — все то единство, которое образует фильм как произведение искусства, будучи ценностным по сути и напряженным по форме.

Для зрительского восприятия очень важно, чтобы в фильме что-то происходило. Конечно, есть целый пласт авангардистского кино, в котором ничего «не происходит» — прежде всего, нефабулярное кино. Если вспомнить из истории эксперименты в области «чистого кино», то и геометрические симфонии Фернана Леже и Мана Рэя были продиктованы поисками новой формы, но диктат формы над содержанием замкнул экспериментаторов на самих себе. Зрителя неосознанно влечет к тем фильмам, где «пружина» действия находится в напряженном состоянии, и это же состояние напряженного ожидания рождается в нем самом. На этом построены фильмы жанра «экшн», боевики, триллеры с многочисленными ответвлениями в область психо-, драмы, лирики, где эксплуатируется природная тяга зрителя к смене действия и ритма.

Для того чтобы представить процессы, происходящие в кино в последнее десятилетие, чтобы наглядно продемонстрировать, что зоны «зрелищное» — «авторское» сосуществуют в гармоничном союзе, я обратилась к одному из основных жанров кинематографа, высекающих из зрителя сильные эмоции. Это любовная история (love story). Понятно, что любовная история (любовная драма) вышла из мелодрамы. Но кино — искусство живое, и мелодрама в том виде, в каком она существовала в первые годы на экране, когда, по словам А. Блока, «барон целовался под пальмой с барышней низкого звания, ее до себя возвышая», вряд ли кого будет волновать сегодня. Тем не менее, любая человеческая драма, в том числе на почве любви, — это то, что позволяет зрителю испытывать острые эмоции, сопереживать героям. Кроме того, любовная история на экране сегодня сопряжена с другими жанровыми ответвлениями. Остановимся на трех фильмах последнего десятилетия, вызвавших наибольший резонанс у публики и критики. Я намеренно опускаю американскую мелодраму, поскольку «стратегия вовлечения зрителя» в американском жанровом кино рассчитана до мелочей, с привлечением целого арсенала специалистов — от психологов до последнего ассистента в длинном ряду разработчиков спецэффектов. Для того чтобы продемонстрировать процесс совмещения «зрелищного» и «авторского», рассмотрим в качестве примера по одному фильму от России, Европы, Азии. Фильмы «Сибирский цирюльник» (реж. Н. Михалков, 1999), «Любовное настроение» (реж. Вонг Кар-Вай, 2000), «Девушка на мосту» (реж. П. Леконт, 1999) являются в некотором роде знаковыми для своего времени.

Русско-американский альянс

Все творчество Никиты Михалкова нацелено на интересы публики, учитывает и просчитывает «законы зрительского восприятия». «Никита Михалков вошел в режиссуру как светский щеголь на вернисаж, — так писал в статье 1975 года Юрий Хаянютин. — Вошел шумно, весело, ослепляя каскадом режиссерских приемов, привлекая внимание к себе больше, чем к своим героям»⁷. «Витальность», заряженность жизненной энергией, наполненная до краев эмоциональность, — таковы, пожалуй, определяющие характеристики фильмов Н. Михалкова.

Слагаемые профессионального успеха Михалкова входят в понятие режиссерского ремесла. Это всегда опора на качественную драматургию (будь то А. Чехов, А. Володин или современные кинодраматурги, его постоянные соавторы, такие как А. Адабашьян, Р. Ибрагимбеков); это въедающееся в сознание и подсознание изображение, надмирное, выходящее за пределы единоличной судьбы (оператор Павел Лебешев поставил большинство фильмов Михалкова); натягивающая до последнего все струнки души музыка Эдуарда Артемьева — «романтическое ... “электронное барокко”»⁸ (М.Брашинский); слаженный актерский ансамбль, где непременно присутствуют «звезды эпохи», на которых обязательно пойдет зритель*. Управление эмоциями зрителя с помощью кинематографических средств является главным признаком профессионализма.

Рассмотрим, какими приемами «зрелищного» фильма пользуется режиссер в «Сибирском цирюльнике».

Режиссер не скрывает того, что на экране предстал экспортный вариант России. Участие иностранных актеров — Джулии Ормонд, Ричарда Харриса, Даниэля Ольбрыхского — не только привлекло иностранный капитал, но и потребовало от отечественных актеров умения хорошо говорить по-английски. Проблема двуязычия одна из спорных, как и все в этом далеко не бесшовном фильме. В фильме говорят на двух языках: русском и английском. Закадровый текст — от автора письма, женщины — озвучивает сам режиссер. Узнаваемая михалковская сипотца звучит по-актерски мастерски, не просто с соучастием, а с суггестией. Голос Михалкова — еще один полноправный участник фильма. В то же время «злоупотребление» английским создает ощущение неестественности, фальши в фильме, когда даже охранник тюрьмы легко переходит на родной язык Джейн. Экспортный вариант России особенно заметен в сцене ярмарки с акцентированием русских традиций и «особенностей национального характера». Главный упрек критиков Михалкову: где он отыскал такую Россию? Эта виртуальная Россия, где всё и всего с избытком, соединяет в себе разнородную стилистику.

* Н. Михалков — «актерский» режиссер, он заново открывает кинематографу уже известные имена: в 70-е — Елены Соловей, в 90-е — Олега Меньшикова, который после фильма «Утомленные солнцем» держит планку на уровне звезд мировой величины.

Опохмеляющийся медведь и закусывающий стаканом генерал — прямиком из народного лубка; «большой стиль» и романтизированная драма — из советского наследия. Михалковская Россия, где лупят друг друга до изнеможения, а наутро просят прощения, где «на войну идут с песнями, а под венец с воем», — все эти крайности, которые режиссер сводит в загадочной русской душе, призваны показать иностранцам, что «умом Россию не понять». К. Разлогов находит в картине «оперную стилистику», выделяет и анализирует в ней в последовательно: классическую культуру, советскую культуру, массовую культуру, «элит классик» и пост-модернизм⁹.

Впрочем, во всей этой избыточности, михалковско-кустодиевской аляповатости есть своя энергетика, и даже киногенный. Соединяя крайности русского характера, Михалков создал фильм, в котором сочетаются широкомасштабные голливудские планы и свойственные только ему лирико-комические узоры характера. Обаяние и артистизм Михалкова шире его профессиональной и общественно-политической деятельности, ему свойственно влюблять как в себя, так и в своих персонажей, независимо от их пола, возраста и национально-исторической принадлежности.

Как известно, три основных эмоции воздействуют на зрителя, покоряют его воображение: смех, сострадание и ужас. Михалков использует две из трех: смех и сострадание. Комедийные, даже фарсовые сцены у него умело перемежаются с драматическими моментами. Обратимся еще раз к пособию по манипулированию зрительскими эмоциями: «Зрители приходят к вам холодные, как собачий нос, и равнодушные, как нож правосудия. Они садятся рядами в темном помещении. За полтора часа вы должны довести их всех до волнения и счастливых слез катарсиса. Как минимум они должны забыть обо всем, кроме того, что вы показываете.

Почему они, вы думаете, будут волноваться, смеяться и плакать? Потому что вы подарите им чудо общения с искусством с большого-большого “И”? Не стройте иллюзий. Вы победили потому, что, помимо высоких намерений и таланта, умело манипулировали стереотипами зрительского восприятия. И сознательно шли к цели. Один из элементов этого умения — цепь драматических перипетий — базовая структура эмоционально-

го рассказа. Она ни в чем не противоречит тончайшим намерениям художника (выделено мной. — М. К.)»¹⁰. Чуть ли не добрая половина фильма, до сцены дуэли между Толстым и Палиевским, дана как развернутая интродукция. Именно сюда приходится увесистая часть эпизодов с комическим оттенком. Герои попадают в нелепые ситуации, как в какой-нибудь комедии положений, на поверку оказавшиеся судьбоносными. Юнкер Толстой застревает в купе очаровательной иностранки, затем вместе с друзьями наказывается натиранием паркета, катание Джейн на оном, наконец, сцена бала с разъезжающимися ногами гостей и скользящим роялем. Все эти комические нелепости, употребляемые как гэги в стопроцентной комедии, используются Михалковым, чтобы «расслабить» зрителя. Кроме того, здесь есть грамотно выстроенная драматургическая схема, о которой популярно пишет Митта, и о которой в IV в. до н.э. писал Аристотель: драматическая перипетия. «*Перипетия*, — пишет Аристотель, — есть перемена событий к противоположному, притом, как мы говорим, по законам вероятности или необходимости»¹¹. Герои движутся от счастья к несчастью, от несчастью к счастью. «Самые невероятные события происходят с героями. Самые невероятные опасности придумывает автор. А структура повторяет одну и ту же клеточку драмы: **опасность — оценка — спасение**, то есть: несчастье — оценка — счастье»¹². Множеством мелких перипетий начинена каждая сцена, что невероятно повышает «энергетику» фильма и управляет эмоциями зрителя.

Зрелищность «...цирюльника» в объемной живописности кадра, в эпохальности темы. Действительно проникаешься далеко не державными чувствами в сцене, когда забритых на каторгу заключенных гонят на вокзал: землистого цвета человеческая масса, стучащая кандалами, под плетки конвойных и брызги святой воды втискивается в вагоны. Или в финальных кадрах неохватной сибирской тайги, где Михалков сталкивает «технический прогресс» и лирическую надмирность, две темы — наступление дьявольской машины Маккрэкена и личный крах Джейн — идут параллельно. Камера с высоты птичьего полета скользит по верхушкам, мельтешит меж деревьями, замедляет бег, чтобы дать герою перевести дух, «спуститься с небес на землю» и больше не пытаться догнать уезжающую Джейн.

Зрелищность фильма, как ни парадоксально, в его разнообразности. Умелое сочетание комического, мелодраматического и драматического присуще органичному стилю Михалкова. Если вспомнить ранние фильмы режиссера: «Раба любви», «Неоконченная пьеса для механического пианино», «Несколько дней из жизни И. И. Обломова», то такое же сочетание комедии, любовной истории и «драмы России» было единым целым и составляло основу его авторского видения. При этом ставка делалась на твердый актерский состав, на актеров, способных сыграть как комическое, так и трагическое (Ю. Богатырев, О. Табаков, А. Калыгин, С. Любшин).

«Сибирский цирюльник» от элементов комедии вырывает на love story и постепенно держит курс на тему о «судьбах России». Может, оценки критики были так неоднозначны, потому что трудно соединить комическое и эпическое, «коня и трепетную лань»? И не в этом ли одна из причин, из-за которой раздавались упреки в адрес игры актера Меньшикова: то он слишком «хлопчет лицом», то староват для роли 20-летнего юнкера? В тугом переплетении России с Западом, Моцарта с Россини проступает нечто иное. Михалкова никак нельзя назвать постмодернистом (все всерьез и «с душой»), его чаще обвиняют в стилизаторстве, цитаты в его фильме, в самом деле, собираешь то тут, то там, изобразительные рифмы раскиданы повсюду. Несмотря на все эти противоречия, фильм поражает своей мощной художественной образностью*.

Больше всего досталось самой любовной истории. В фильме «про любовь» любви-то почти и нет. Есть флирт, кокетство, ужимки, есть страстные взгляды, пылкие речи. В любовной сцене, когда Джейн произносит свой монолог, в основе своей переключавший со страниц «Лолиты», зрителю довольно долго показывают крупным планом затылок героя Меньшикова. Из всего этого набора фрагментов, осколочков чувств, сыгранных феери-

* Пресса широко оповещала затраты на «Сибирского цирюльника», цифра бюджета — более 40 млн дол. в свое время набила оскомину. Фильм Михалкова является одной из самых крупномасштабных постановок в истории отечественного кино. Малобюджетные «Возвращение» А. Звягинцева и «Остров» П. Лунгина скорее явились исключением из правил: фильмы с камерной историей принесли неожиданные миллионные сборы, завоевали премии на всевозможных внутренних и внешних фестивалях, показав что «другое кино» отражает тоску зрителя по духовным исканиям в киноискусстве.

чески ярко Джулией Ормонд и на контрастах «тепло — холодно» Олегом Меньшиковым, зритель сам додумывает о том «громадном чувстве», охватившем героев. «Михалков-режиссер технологически опирается на силу воображения, эмоциональный накал не столько исполнителей, сколько зрителей. Отсюда раздевание и одевание героини за кадром, передаваемое нейтральным взглядом Меньшикова (прямо-таки “эффект Кулешова” в действии), и блестящий финальный штрих — сдвинутый в порыве страсти шкаф»¹³.

Михалков на наших глазах творит иллюзию и в финале разрушает ее. Тема несостоявшегося счастья, когда оно «было так возможно, так близко!» исподволь проходит через все фильмы Михалкова. Достаточно вспомнить «Рабу любви» и «Механическое пианино...», где она звучит поэтично и безнадежно, «...Обломов» с ее нарастающим минором, в «...Цирюльнике» эта тема воспринимается как неизбежность и полное крушение. Герой, как и во всякой «высокой драме», между чувством долга и любви выберет долг, не важно, что при этом окажется загублена и чужая жизнь. Фильм-иллюзия, опирающийся на воображение зрителя, как на стратегические подпорки, парадоксальным образом вызывает эмоциональный отклик.

В азиатском фильме любовная драма завоевывает зрителя благодаря выразительным кинематографическим средствам. Зрелищность возникает не за счет масштабности изображения, а изнутри, из пластичности камеры и актерской игры.

Мужчина и женщина по-китайски

О «феномене» синоязычного кино заговорили в конце 1980-х — начале 90-х гг., когда фильмы из КНР, Тайваня, Гонконга чуть ли не ежегодно стали завоевывать престижные фестивальные награды. «Новая волна» синоязычного кино связана с именами Чена Кайге, Чжана Имоу, Вонга Кар-Вая. Гонконгское кино известно в основном как поставщик жанра «экшн»: фильмов с элементами восточных единоборств или гангстерских драм. Гонконгский режиссер Вонг Кар-Вай — один из ярких представителей нового поколения, чьи фильмы можно причислить к разряду авторских. В то же время они остаются доступны широкому зрителю.

Отмеченные своеобразием стиля, его фильмы разошлись на цитаты, приемы его камеры заметны в фильмах с криминаль-

ным сюжетом — будь то американские или российские боевики. Пластичность изображения в сочетании с музыкой и актерской харизмой составляет особенность режиссерского почерка, узнаваемого с первого кадра. Его сравнивали то с Годаром и Тарантино, то с Антониони. Сходство с первыми поверхностно, близость к Антониони, пожалуй, на уровне мироощущения.

«Фирменный знак» фильмов Кар-Вая: сдвинутая под углом съемка, чаще снизу вверх, длинные-длинные проходы — пробеги-проезды, зачастую снятые рапидом; крупный план героя с особой подсветкой и расплывчатыми фигурами позади. Для Кар-Вая фон как будто неважен, важно то, что на переднем, сверхчувственном плане. Во всяком случае, так было в первом фильме «Пока не высохнут слезы» (1988) и особенно заметно в «Падших ангелах» (1995). В «Чунгкингском экспрессе» (1994) от параллельных сбивчивых историй он переходит к повествованию о юношеской влюбленности, полной оптимистичных надежд и сдобренных хитом 70-х «California Dreaming». Кар-Вай продолжал экспериментировать с изображением, фильм «Счастливы вместе» (1997) снят ручной камерой. Здесь он вводит сцены короткие и экспрессивные, что вполне отражает те сильные чувства — любовь, ревность, одиночество — которые переживают его герои. Отношения между ведущим и ведомым обострены до предела. Любовь-зависимость постоянно провоцирует ревность и желание манипулировать другим. Все то, что бывает свойственно болезненным отношениям между мужчиной и женщиной, разыграно в этом фильме между двумя мужчинами: один сильный, другой — слабый, один работает, другой паразитирует на нем. Думается, что не элемент скандальности — тема однополрой любви, — а окрепшее мастерство Кар-Вая стало причиной присуждения ему Приза за лучшую режиссуру на Каннском кинофестивале.

Поэтика кар-ваевского стиля рождается из неповторимой игры красок и звуков, движений, действий, сопровождаемых мелодией. Режиссер всегда использует запоминающуюся, чувственную музыку, будь то аргентинское танго, современная музыка или стилизация под ретро. Музыка — ведущая составляющая. В этом смысле его фильмы больше ориентированы на молодое поколение зрителей, знающих толк в эстетике видеоклипов. О значении музыки в своих фильмах в одном из телевизионных интервью ре-

жиссер высказался так: «Снять фильм все равно, что пригласить зрителя на танец. Ты должен задать ритм...» Движение и статика — противоположные категории. Но даже в кажущейся неподвижности, когда вроде бы ничего не происходит, кадры полны смысла. Знаменитые паузы кар-ваевских героев, протекающие в табачном дыму, под проливной дождь, под скрип пера о бумагу, словно выражают стремление режиссера продлить мгновение. Индивидуальный режиссерский стиль неотъемлемо связан с кинематографической зрелищностью; узнаваемость кар-ваевских кадров свидетельствует об их особенности, их не спутаешь с кадрами другого режиссера.

Паузы, переживания, сосредоточенность актеров на внутреннем проживании роли достигают своего совершенства в «Любовном настроении» (2000). Этот фильм на сегодняшний день — вершина творчества Кар-Вая. Как и должно быть в «идеальном фильме», сочетание актерской игры, визуального решения, музыки неотделимы друг от друга. Здесь есть целое — сам фильм, оставляющий «послевкусие». Есть режиссура, объединяющая все элементы фильма, и есть неповторимый и узнаваемый с первого же эпизода авторский стиль Кар-Вая.

Режиссер сам является автором сценария своих фильмов. Но он не пишет сценарии в привычном понимании, а набрасывает канву действия, и придумывает героям текст по мере продвижения вперед. Поэтому иногда текст, который произносят его герои, оставляет, мягко говоря, удивление. Слова не то чтобы литературно не прописаны в фильмах Кар-Вая, слова зачастую ему просто не нужны, настолько энергично, пластично его изображение. Слова вынесены на периферию. В фильмах Кар-Вая доминируют изображение и музыка. И, как нельзя лучше это видно на «Любовном настроении».

Сюжет «Любовного настроения» прост. Две супружеские пары снимают соседние комнаты. Их «половинки» все время отсутствуют. Герои чувствуют друг к другу сначала симпатию, потом незаметно сближаются, потом, когда выясняется, что их супруги являются любовниками, приходит рациональное решение узнать, «как у них это началось». Но рациональность, видимо, не в шкале ценностей кар-ваевских героев. Их «необдуманными» поступками движет сильное чувство, наперекор суждениям и устоявшимся правилам. Потому так болезнен разрыв отноше-

ний и пронзительно одиночество. В то же время финал фильма оставляет ощущение светлой печали. В этом и есть завершенность поэтического мира Кар-Вая.

Работая над этим фильмом, режиссер словно убрал все лишнее, отвлекающее внимание, сосредоточился только на одной паре. Хотя в фильме заявлено о другой перекрестной паре любовников, их присутствие номинально, Кар-Вай избегает показывать лица супругов главных героев. Также совершенно точным было решение убрать все эротические сцены. Чувственность разлита во всем фильме, и откровенные любовные сцены просто «убили» бы этот фильм. Недосказанность, паузы, некая отстраненность героев, удаленность на то самое расстояние, которое создает притяжение, создали необходимое для зрителя «магнитное поле». Невероятно женственный образ героини Мэгги Чун — хрупкий, стройный силуэт в платье одного покроя, принимающем столько разных оттенков и цветов! В фильме есть незабываемое сочетание окружающей обстановки и узоров платья героини. И это не дизайнерский ход, а, скорее, стремление к гармоничному сочетанию внешнего и внутреннего — окружению героев и их настроению.

В фильме мало внешнего действия. Актеры играют на крупных планах, это требует от них большой концентрации, вовлеченности в роль, что они блестяще и проделывают. Тони Люн, получивший Приз за лучшую мужскую роль на МКФ в Канне, — актер необычайного мужского обаяния, сдержанный изнутри, эмоции растворены в его пластике, взглядах, долгих паузах, сопровождаемых табачным дымом.

Одна из особенностей стиля режиссера — манипуляции со временем. С первого же фильма Кар-Вай активно использует рапиды — замедленную съемку. Тем самым время как бы растягивается, что особенно заметно в ключевых сценах. Время в его фильмах то замедляется, то, наоборот, сжимается до мельтешения и суетности. Изображение то расфокусировано, то пристально запечатлевает детали и лица главных героев. Субъективное время — одна из составляющих авторского кинематографа и Кар-Вай в полной мере пользуется этим преимуществом.

Режиссер активно применяет прием части вместо целого. «Повествование в “Любовном настроении” строится как систе-

ма значимых умолчаний и подмен. <...> Метонимичны и аскетичный стиль актерской игры, и приемы выявления эмоций (сомнамбулические проходы Мэгги Чун замещают надрывные излияния “про одиночество, потерянную и тоску”). Эротизм в картине подменяет эротику, его напряжение нагнетается посредством полунамеков и визуальных проговорок. Легкое касание рук — вместо постельных игр, элегантность — вместо полной обнаженки. Строгий фасон костюмов не просто подчеркивает стать Тони Люна, изысканность и гибкость Мэгги Чун — укрывая тела, они фетишистски акцентируют в них самое приятельное»¹⁴.

Время действия двух последних фильмов — 60-е годы. Это время начала «культурной революции». Пятилетним ребенком Кар-Вай с родителями из Шанхая перебрался в Гонконг. Биографический факт подспудно высвечивает быт китайцев того времени. Жизнь мегаполиса прочерчивается в скупых намеках на род занятий (он журналист, она — секретарша), на нехитрый быт (коммуналки, сродни нашим, где вся жизнь на виду). Постоянный оператор Кар-Вая Кристофер Дойл* вместе с режиссером и художником создали почти замкнутое пространство: тесные комнаты героев, заставленные только необходимыми вещами, такие же тесные офисы и закулочные, — герои все время на виду, на глазах посторонних. Иногда они встречаются в номере отеля, вызывая ярком, чаще — на улице, у обшарпанных стен, где кроме них, никого нет, на полпути от дома до магазина, где можно купить привычной лапши.

Кар-Вай затронул тему, которую в «романтические 60-е» коммунистические власти старались не замечать: кризис семьи. Навязанная общественным строем мораль не предлагала свободного выбора, ей надо было либо следовать, либо лицемерить. Распад института брака в его радикальном варианте Кар-Вай представил на примере гомосексуальной пары в «Счастливы вместе». В «Любовном настроении» целомудренность отношений проистекает и от стесненных обстоятельств (жизнь на глазах у соседей), и от норм семейной жизни. Герои, переживая се-

* В «Любовном настроении» Кристофера Дойла сменил Марк Ли Пин Бин, так как съемки затянулись на 15 месяцев (!) и у Дойла был контракт с другим режиссером.

мейный кризис, не могут начать новую счастливую жизнь, как и не могут вернуться к прежней. «Мне кажется, снимать фильмы о счастливой любви между мужчиной и женщиной скучно. Потому что в жизни такое встречается редко. Большинство моих фильмов о поисках любви. И потом, я никогда не ставлю точку в своих фильмах»¹⁵.

Пространство фильмов Кар-Вая неожиданно размыкается в финале, приобретает необходимую свободу. Так было в «Счастливы вместе», когда после тоскливого, убогого жилища герой прорывается к водопаду. Так происходит в «Любовном настроении», когда герой Тони Люна оказывается в Камбодже, где доверяет, наконец, свою тайну храмовой колонне, и тогда камера долго и пространно кружит над древним святилищем. Вообще, эти два фильма связаны между собой не только темой короткой, но яркой любви, в них есть сквозные мотивы: «тайна» не выговаривается другому (как, например, в западном обществе принято проговаривать свою боль на приеме у психотерапевта), а надежно запечатывается, вверяется Создателю.

Еще одна важная составляющая фильма «Любовное настроение», как, впрочем, и всех фильмов режиссера, — музыка. Яркая, романтическая мелодия Майкла Галассо прочно ассоциируется с «сомнамбулическими проходами» героини.

Попытка сделать продолжение на пике успеха, как всегда, оказалась малоудачной. Фильм «2046» является именно такой попыткой повторить триумф предыдущего фильма. У Кар-Вая был опыт, когда он брался за два проекта параллельно, и тогда один фильм как бы продолжал другой. «Счастливы вместе» и «Любовное настроение» имеют смысловую перекличку и схожие мотивы, но не в буквальном смысле. «2046» — это как бы «Любовное настроение»-2, хотя режиссер и убеждает, что этот фильм не является сиквелом. Визуальное решение «2046», как всегда, ошеломляющее и в деталях повторяет «Любовное настроение», отчего выглядит самоповтором*. Фильмом «Любовное настроение» Кар-Вай завоевал мировую аудиторию, полу-

* В 2007 г. вышел новый фильм Кар-Вая «Мои черничные ночи», увы, не ставший открытием, где даже повторяется знаменитая музыкальная тема из «Любовного настроения», прозвучавшая в новой аранжировке.

чил целую гроздь наград и явил зрителю почти забытое чудо искусства.

Выше я отмечала, что кино зрелищное (массовое) и элитарное (авторское) перекрещиваются благодаря жанровым вкраплениям, и в период поиска новых языковых форм. Кар-Вай утвердился своим «фирменным» языком на пике становления нового синоязычного кино, любовная история в его фильме универсальна, понятна на Востоке и на Западе, доступна интеллектуалу и массовому зрителю.

Мужчина и женщина: метатель и мишень

Европейское кино и, в частности французское, щедро одабривало зрителя любовными историями. В историю кино вошли как звездные исполнители, так и прославленные сюжеты («И бог создал женщину» Р. Вадима, «Мужчина и женщина» К. Лелюша, «Бассейн» Ж. Деря, «Соседка» Ф. Трюффо, «Любовник» Ж.-Ж. Анно, «Французская женщина» Р. Варнье, «Амели» Ж.-П. Жене и мн. др.). Европейское кино первой половины 90-х переживало взлет авторства, что особенно заметно «на расстоянии», когда одни мастера ушли из жизни, другие перестали снимать, оставив непокоренные вершины. Этот период отмечен программным «триколором» К. Кесьлёвского, чувственной изобразительностью Б. Бертоллуччи, аскетичностью выразительных средств В. Вендерса, наследника «постклассического и постмодернистского кино Европы»¹⁶, связанного с именем М. Антониони; манифестного фон Триера, экстремала и отступника; жизне-радостного Э. Кустурицы, наследника «постклассического кино» по другой, феллиниевской линии; а также целым рядом других имен, простое перечисление которых вряд ли даст полную картину европейского кино конца XX — начала XXI вв.

В нынешней ситуации большинство фильмов выпускаются как копродукция: европейские актеры, европейские сюжеты при щедрых финансовых вливаниях переплетаются с американскими студиями. Здесь тоже есть свои успехи и поражения. Глобализация оборачивается потерей аутентичности, размыванием границ национальных и самобытных культур. Скрещивание с американским капиталом обеспечивает техничность, доходящую порой до механической сборки, зрелищность картины прописана профессионально, точно по изготовляемому рецепту. Средне-

статистический фильм-копродукция создан по ожидаемым клише: герой или героиня преодолевают экзистенциальный кризис, перерождаются из «плохого» в «хорошего», помогают окружающим, в финале обязательно награждаются «второй половинкой». Сценарий, даже в своей первооснове весьма оригинальный, на выходе теряет индивидуальность, поскольку в процессе конвейерного прохождения к нему прикладывают руку множество знатоков «коллективного бессознательного». Это ощутимо даже в творчестве некогда «артхаусных», а ныне преуспевающих режиссеров, таких, как Терри Гиллиам («Король Рыбак»), Люк Бессон («Леон», «Пятый элемент»), экранизациях «бестселлеров» («Имя розы» Ж.-Ж. Анно, «Шоколад» Л. Хальстрёма, «Парфюмер» Т. Тьквера) и т. д.

Мелодрама (любовная драма) как особо выделенный жанр в европейском кино встречается все реже. Современный фильм содержит множество тем, одна из которых, как правило, любовная. Мелодраму в «чистом» виде перехватил Голливуд. Достаточно вспомнить среди фильмов последних лет «Осень в Нью-Йорке» (2000, реж. Дж. Чен) с Ричардом Гиром и Вайноной Райдер или «Сладкий ноябрь» (2001, реж. К. Кроу) с Киану Ривзом и Шарлиз Терон. Европейское кино отдает предпочтение драме как таковой — психологической, любовной («Любовники с Нового моста» Л. Каракса, 1993; «Тайная жизнь слов» И. Коккет, 2005), экзистенциальной («Море внутри» А. Аменабара, 2005), семейной («Ад» Д. Тановича, 2006; «Мой сын для меня», М. Фужерона, 2007). Несмотря на финансовые победы Голливуда, европейское кино в своей содержательной стороне остается со «знаком качества».

В статье Натальи Самутиной¹⁷ на примере фильмов К. Кесслёвского («Синий» и «Красный»), Б. Бертолуччи («Ускользящая красота»), М. Антониони и В. Вендерса («За облаками») рассматривается образ Прекрасной Европы, как носительницы и хранительницы культурных ценностей со времен античности.

Автор выделяет три основных понятия, связанных с европейским пространственным типом: старинный город, деревенская Европа, образ европейского дома. «Основа красоты европейского кинопространства — живое, гармоничное сочетание настоящего и прошлого, современности и, если угодно, античности»¹⁸. Европейские киногерои выделяются поисками смысла

жизни, любви, соответствия своего индивидуального «Я» внешнему миру. «Построение образа Европы неизбежно требует ответа на вопрос, чем живут европейцы, какова их система ценностей и повседневная культура. В этом смысле ключевые слова оказались подобраны кинематографистами так же умело, как смоделирована внешность персонажей, — творчество, понимание, любовь. Европейское пространство предполагает и особое пространство духовной жизни, неотъемлемое состояние любого, даже самого заурядного человека <...> Европейские герои всегда готовы к пониманию, к размышлению, к поиску истины, испытывают тягу к высокой культуре, даже если не соприкасаются с ней по роду деятельности. Вековая культура вошла в их плоть и кровь»¹⁹.

Все это действительно присутствует в анализируемых фильмах и в творчестве выделенных режиссеров. С другой стороны, образ Прекрасной Европы подтачивается изнутри, разрушается в самих своих основах — семье. И это также нашло отражение в фильмах о современной Европе, где есть попытка осмысления причин внутренней разобщенности.

Согласно периодизации О. Шпенглера европейская культура, как и некогда античная, египетская и др. ушедшие культуры, переживает стадию цивилизации, т. е. завершение, спад. На смену культуре приходит цивилизация с ее безликостью и неизбежностью умирания. «Энергия культурного человека устремлена во внутрь, энергия цивилизованного — на внешнее»²⁰. Собственно, то, что сегодня именуется посткультурой, — это деятельность цивилизованного человека, ориентированного на внешние ценности. В этом смысле европейские киногерои представляют идею и возможности культуры, поскольку еще обращены вовнутрь.

Стремление выразить кинематографическими средствами психологические проблемы современной молодой женщины и 40-летнего мужчины наблюдается во французской ленте.

Успех фильма Патриса Леконта «Девушка на мосту» с одной стороны объясним, с другой, лежит вне поля рациональности. Здесь есть все, что так нравится зрителю: внятная история (лирическая тема, рассказанная с долей иронии и юмора), драматургически выверенный сценарий, психологические характеры и точное попадание актеров в образ. Минимализм режиссуры свелся

к черно-белому изображению, которое возвращает зрителя к «золотому веку» кино, к его Абсолюту, мифологизации образа.

В картине есть Он и Она. Ее имя (Адель) мы узнаём вначале, когда голос за кадром задает ей вопросы, а она отвечает (исповедь на телевидении? перед группой психологов?). Этот пролог — единственное не связанное с последующим повествованием место, который, однако, дает представление о героине, считающей себя полной неудачницей. «Со мной всегда так: все начинается плохо и кончается еще хуже. Мне всегда не везет. Я, как липучка-мухоловка, все неприятности ко мне прилипают. Я из породы людей-пылесосов: они нужны, чтобы другим легче было дышать...»

Повествование Адель искренне и прозаично. Ей 22. Женщина-ребенок, почти подросток (тонкая фигура, длинная шея) с выразительными печальными глазами. Эта хрупкость, незащищенность манит мужчин, молодых и не очень. «Мне казалось, что жизнь начинается только тогда, когда у тебя появляется любовник. И как только нашелся человек, захотевший заняться со мной любовью, я пошла за ним, чтобы начать жить...» Она рассказывает о себе легко и просто, как о посторонней, без тени обиды или злости на мужчин, которые ее обманывали. «Кому-то суждено жить весело, а мне — каждый день быть обманутой». К тому же, она очень доверчива, не может сказать «нет». Каждое новое знакомство для нее заканчивается одинаково, поскольку ничего, кроме сексуального интереса, они с партнером предложить не могут («Мужчины на меня действуют, как красивые наряды в витринах. Все время хочется примерить»). Мужчина уходит, а она надеется, ждет, когда на ее пути окажется еще один подобный экземпляр. Дойдя «до ручки», до смыслового тупика в своей жизни, она принимает решение — уйти из жизни, но принять его так же тяжело, как и остаться. Именно в этот момент на мосту ее останавливает его вопрос: «Похоже, вы собираетесь совершить глупость?»

Он — метатель ножей, решительный, стремительный и саркастичный. Габор (так его зовут) отыскивает своих «мишеней» среди потенциальных самоубийц, потерявших веру в себя. Он видит в ней то, от чего она добровольно отказалась: от веры в удачу. «Везение, удача! Думаете, это приходит само по себе? Нужно верить, нужно стремиться, искать удачу!» Но, как выясняется,

Габор — такой же неудачник, только делает вид, что ему везет. Он заклинатель удачи, и по-настоящему успех ему принесет она, его «золотая подкова», «четырёхлистный клевер». Они, как два минуса, которые в сумме дают плюс.

Мужчина заключает в себе действенное, активное начало, женщина — эмоциональное, чувственное. Противоположности, как следует, притягиваются. Как пишет К.-Г. Юнг, «вместе с понятием энергии дано и понятие противоположности, потому что энергетический процесс необходимо предполагает существование некоторой противоположности, т. е. двух различных состояний, без которых никакой процесс вообще невозможен. Каждый энергетический феномен (а феноменов неэнергетических вообще нет) являет начало и конец, верх и низ, жару и холод, ранее и позднее, возникновение и цель и т. д., т. е. пары противоположностей. Нераздельность понятий энергии и противоположности присуща также и понятию либидо»²¹. Изображение мужчины и женщины во всякой любовной истории (даже эпизодической) требует от актеров чувственного вовлечения, иначе зритель просто не поверит происходящему на экране, или режиссеру придется применять «эффект Кулешова».

Черно-белое изображение в фильме Леконта только подтверждает мысль, что такое кино ближе к иллюзии, нежели цветной фильм, дотошно копирующий действительность*. Намеренный выбор черно-белого изображения, конечно, сам по себе не является жестом кинематографиста, заявляющего о себе, как о режиссере авторского фильма. Фильм Леконта как бы схватывает жизнь в документальности, добываясь в то же время художественного обобщения. Простота и ясность изложения (драматургическая и изобразительная) погружают зрителя в эмоциональную атмосферу, этот фильм все время хочется цитировать, а дуэт Ванессы

* А. Базен писал в статье «Кинематографический реализм и итальянская школа эпохи освобождения» по поводу изображаемой реальности на экране: «...исходная действительность подменяется иллюзией реальности, складывающейся из совокупности абстракций (черно-белый цвет, плоская поверхность), условностей (например, законы монтажа) и подлинной действительности. Подобная иллюзия необходима, но она влечет за собой быструю утрату чувства самой действительности, отождествляемой в сознании зрителя с ее кинематографическим воспроизведением. Что касается кинематографиста <...> его нельзя упрекнуть во лжи, ибо его искусство складывается из обмана...» — Базен А. Что такое кино? Сб. ст. — М., 1972. С. 263, 264.

Паради и Даниэля Отея продолжает ряд великих кинообразов мужчин и женщин мирового экрана.

Сложность взаимоотношений мужского-женского, их психологическая адаптация соотнесены с современностью. Сегодняшний фильм предполагает ритмический монтаж и съемку с разных ракурсов. Эпизод с переодеванием и покупками в фешенебельных магазинах снят в ритме и стилистике видеоклипа. Подчеркивается, что решающий выбор остается за мужчиной, он диктует ей правила игры («И подведите глаза, чтобы был трагизм во взгляде... С вашей внешностью и моей сноровкой мы утрем им нос»). Пигмалион берется за сотворение своей Галатеи.

Образ женщины, превращающейся в уверенных мужских руках в роковую красавицу, ассоциируется с «американской Золушкой» начала 90-х, героиней Джулии Робертс в фильме «Красотка». Именно с этой роли в 1990 г. актриса начала свое восхождение на голливудский Олимп. В отличие от Гарри Маршалла (режиссера «Красотки»), Леконт избегает не только сексуальных сцен, но и вообще какого-либо упоминания о любви. «Изображению любви Леконт не посвятил ни единой сцены. Той любви мужчины и женщины, которую кинематограф представляет как вдохновенный контакт двух трепещущих тел»²². Ясно, что героям фильма суждено быть вместе. Он ведет ее к удаче. Вместе они достигают головокружительного успеха. Как по мановению волшебной палочки на нее сваливаются выигрыши в казино, счастливый лотерейный билет, принесший автомобиль, золотая зажигалка, — Габор призывает ее поверить в удачу, и она верит, настолько, что возрождение к жизни лишь усиливает ее стремление к любви. Режиссер нацелен на иносказание. По сути, метание ножей, включающее в себя весь спектр эмоций от страха до удовольствия — метафора любовного акта. «Знаете, чего мне хочется? — Того же, что и мне. — Прямо сейчас. Где угодно». Эти слова можно принять за диалог двух любовников. Они и вставлены сюда, чтобы последующая сцена — метание ножей в заброшенном сарае где-то на привокзальной станции — опровергла первичный смысл и подтвердила метонимию действия двух героев. «Леконт показал триумф мужского в мужчине <...> Адель наслаждается опасностью, Габор упивается своей точностью и силой»²³.

В следующем фильме Патриса Леконта, исторической мелодраме «Вдова с острова Сан-Пьер» (2000), Отей сыграл роль

капитана тюрьмы, который ради любви к своей жене нарушает устав, отказываясь казнить преступника, в которого влюблена его жена и, в конце концов, идет под трибунал. Актерская харизма Даниэля Отея позволяет ему играть разные роли, «основной актер» французского кино, по словам А. Плахова, один из «многих французских актеров, кто работает не только на технике, сколько на “темных глубинах” — даже если фильм сделан в жанре анекдота»²⁴.

Лаконичный по форме фильм «Девушка на мосту» обладает всеми свойствами зрелищного кино. Эпизоды с метанием ножей (вслепую, точнее, через простыню, закрывающую «мишень», на «колесе смерти») инициируют выброс адреналина у зрителя. Драматургически выстроенная схема подогревает интерес зрителя, т. е. держит его в постоянном напряжении.

Используя схему Аристотеля–Митты применительно к этому фильму, получим четкую структуру изменения действия «от несчастья к счастью». Итак, героиня решает покончить с собой и идет с этой целью бросаться с моста. В решающий момент вмешивается метатель ножей, а затем вслед за ней он кидается в воду. Оба спасены. Пик несчастья пройден, начинается восхождение к счастью: успех в цирке, сказочные выигрыши в казино, успех у публики, фортуна улыбается героям. Противоположности притягиваются и конфликтуют. Мотивацию поступков героев определяет скрытое сексуальное влечение. Он раздражается, когда замечает ее интерес к другим мужчинам, она как будто делает это нарочно, зная, что у Габора свои правила. Возникает перенос: свою страсть они сжигают в ежевечернем шоу, успех которого зависит от меткости и сноровки мужчины и доверия к нему женщины. Пик «счастья» приходится на сцену, где оба танцуют на корабле после успешного выступления. Вслед за этим траектория драматургического действия резко падает. Женщине мало быть просто сотрудницей, спутницей победителя, она жаждет любви. И Адель уплывает с греком. Габор берет в «мишени» покинутую молодую жену грека. Крикливая итальянка совершенно не годится ему в компаньонки, он промахивается, и изгнан с корабля. Начинается «сошествие в ад», на дно. Она разочарована, грек оказался таким же ловеласом, как и ее предыдущие мужчины. Он, без гроша в кармане, заброшен в Стамбул, где пытается как-то выжить. Когда все ножи проданы-потеряны

и не осталось ничего, кроме памятной зажигалки и ностальгии о девушке с печальными глазами, он идет бросаться с моста. Только расставшись, они осознают, что были как те две половинки разорванной купюры, которую демонстрировал Габор, и которые ничего не стоят по отдельности. Эту мысль подтверждает телепатический диалог между героями (он в Турции, она в Греции), показанный с иронией и лиризмом. Финал ожидаем, но от этого не кажется тривиальным.

Точка «ада» отмечена сценой, когда герою остается только разжать пальцы, и в этот момент он слышит ее голос: «Похоже, вы собираетесь совершить глупость?» Адель поняла, что нашла свою любовь, Габор перестает сопротивляться чувствам. Герои начинают свое восхождение «к счастью», которое усиленно сладкозвучной песней «Who Will Take My Dreams Away?» в исполнении Марианны Фейтфулл на музыку Анджелло Бадаламенти. Круг замкнулся: если не один бросается с моста, так другой. Мост как место прощания-встречи, предстает еще и как метафора судьбы. В фильме все время говорится об удаче, о ее желанности и изменчивости. Но чтобы поверить в свою удачу, надо не сопротивляться судьбе.

В кинотеории издавна существует оппозиция между кинематографом «повествовательным» и «изобразительным». Первый ориентирован на слово, драматургию, второй — на фотографию, визуальность²⁵. Такая оппозиция схематична и противоречива, а главное не существует в «чистом виде», так же, как и разница между «люмьеровским» и «мельесовским» кинематографом — первой дихотомией в истории кино. В понятие «зрелищное», как правило, вкладывают визуальный, изобразительный компонент; в понятие «авторское» — смысловую, содержательную сторону фильма. Но, строго говоря, содержания без формы не существует. И то, и другое может определять и жанр, и смысловую наполненность фильма, и авторскую позицию режиссера.

На примере трех фильмов я попыталась показать, что любовная история (мелодрама) является одним из тех жанров, которые делают фильм одновременно и авторским и зрелищным. Внятная история (сюжет), выдержанная в четкой драматургической схеме, притягательна для зрителей всех слоев и возрастов. Выбор фильмов, конечно, является субъективным, можно было бы привести гораздо большее число убедительных примеров, но от

этого не меняется суть: зрелищен фильм тогда, когда он правильно выстроен (от сюжета до окончательного монтажа) и остается авторским тогда, когда доносит личностные или мировоззренческие установки его создателя до зрителя.

Примечания

- ¹ Конец артхауса? // Искусство кино. 2005. № 3. С. 20.
- ² *Шагин А.* Там же. С. 24.
- ³ *Простяков А., Мазуров А.* Артхаусный ликбез, или Артхаус и окрестности [электронный документ] // <http://www.arthouse.ru/news.asp?id=4007#vedma> (Дата обращения: 04. 12. 2008.)
- ⁴ [электронный документ] <http://www.krugosvet.ru/articles/107/1010728/1010728a1.htm> (Дата обращения: 04. 12. 2008)
- ⁵ *Аронсон О.* // Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под общ. ред. В. В. Бычкова. М., 2003. С. 237–238.
- ⁶ *Митта А. Н.* Кино между адом и раем. М., 1999. С. 28, 29.
- ⁷ *Ханютин Ю.* Режиссура — это профессия // Никита Михалков. Сб. / Сост. А. М. Сандлер. М., 1989. С. 29.
- ⁸ Новейшая история отечественного кино. 1986–2000. В 7 т. Кинословарь. Т. 1. СПб.: Сеанс, 2001. С. 73–74.
- ⁹ *Разлогов К.* «...Иль перечти “Женитьбу Фигаро”» // Искусство кино. 1999. № 6. С. 25–29.
- ¹⁰ *Митта А.* Указ. соч. С. 95–96.
- ¹¹ *Аристотель.* Об искусстве поэзии. М., 1957. С. 73.
- ¹² *Митта А.* Указ. соч. С. 100.
- ¹³ *Разлогов К.* Указ. соч. С. 28.
- ¹⁴ *Анашкин С.* Наитие и расчет // Искусство кино. 2001. № 6. С. 73.
- ¹⁵ Из интервью Вонга Кар-Вая для передачи «Кино в деталях» (СТС)
- ¹⁶ *Плахов А.* Всего 33. Винница, 1999. С. 97.
- ¹⁷ *Самутина Н.* Эта музыка слишком прекрасна // Искусство кино. 1999. № 9. С. 78–89.
- ¹⁸ Там же. С. 82.
- ¹⁹ Там же. С. 82, 83.
- ²⁰ *Шпенглер О.* Закат Европы. Новосибирск, 1993. С. 77.
- ²¹ *Юнг К.-Г.* Психологические типы. СПб-М., 1995. С. 337.
- ²² *Ткаченко И.* Мужчина и женщина на мосту // Искусство кино. 2000. № 8. С. 35.
- ²³ Там же.
- ²⁴ *Плахов А.* Всего 33. Звезды крупным планом. Винница, 2002. С. 270.
- ²⁵ См. *Филитов С.* Два аспекта киноязыка и два направления развития кинематографа. Прологомены к истории кино, или сокращенный вариант книги: Киноведческие записки. 2001. Вып. 54–55.

ОДИН КАДР АБСОЛЮТНОГО КИНО,
ИЛИ ПРЕОБРАЖЕННОЕ БЫТИЕ В ФИЛЬМЕ
А. ДОВЖЕНКО «ЗЕМЛЯ»

В фильме А. Довженко «Земля» скрыт феномен, и сегодня заставляющий всматриваться в каждый кадр, отыскивая в знакомых линиях яблок неповторимость и свойства уникальной выразительности, которые, прорываясь через слой идейных контекстов того времени, являют вечные природные изменения. В эссе «Хруст яблок» Л. А. Анненского можно встретить утверждение, с которым нельзя не согласиться: «Лозунги сменяются — яблоки остаются»¹. Эта цитата, на наш взгляд, фиксирует такие качества кинокадров с изображением яблок, благодаря которым обнаруживаются значения, находящиеся вне историко-идейных границ, а «хруст яблок» становится осознанной реакцией зрителя на предметное содержание кадра в результате его осмысления.

Материалы научной конференции, посвященной 100-летию А. Довженко, которые были опубликованы журналом «Киноведческие записки»², обнаруживают коллективную попытку кинотеоретиков осмыслить уникальность фигуры режиссера-юбиляра и его бессмертного творения, каковым является фильм «Земля». Этот шедевр киноискусства стал поводом ожесточенной дискуссии относительно визуальной стороны картины. Каждый автор приводил аргументы в пользу собственного ее видения, настаивая на том, что именно «его» понимание экранного изображения верно по отношению к произведению Довженко. Как следствие, возникло расхождение в анализах фильма. Это было связано с тем, что каждый использовал различные языки описания для экранной реальности, почерпнув их из разных систем научного знания. Но в такой разноголосице мнений бесспорным было одно: феномен зафиксированных в «Земле» яблок. Теоретики указывали на неповторимую и чем-то завораживающую «телесность» заснятых плодов.

Довженко не раз приходилось объясняться из-за столь пристального интереса к «яблокам» в фильме. В собрании сочинений в первом томе есть текст выступления, где режиссер рассуждает о своей кинокартине: «Так я вам скажу: дед это символ деда, Василий — символ Василия, а яблоки — символ яблок. <...> Я повторяю еще раз: когда ученый берет стакан морской воды для исследования качества морской воды, процентов соли и пр., я спрашиваю: является ли стакан воды символом моря? Стакан воды является [только] «представителем» моря. И поэтому никаких особых вещей в моей картине дед Василий, Хома, яблоки не делают...»³.

Безусловно, с создателем не поспоришь, но вопрос остается открытым: почему же кадры яблок уже на протяжении стольких лет приковывают внимание зрителей и ученых, несмотря на заверения автора о том, что он не стремился вложить в эти кадры какой-то особый смысл?

Целью статьи является попытка обнаружить истоки подлинно творческого отношения авторов к снимаемой реальности фильма «Земля». Именно это — преобразующее — отношение воздействует на зрителя при восприятии киноизображения. Для анализа был выбран кадр из фильма: крупный план яблока из финального эпизода, где льет дождь.

* * *

Уникальная в мировом киноискусстве выразительность и красота кадров с яблоками в «Земле», как мне представляется, отсылает нас к спору о сущностных характеристиках киноизображения и кинематографа в целом, разгоревшемуся в начале XX в.

Первые кинотеоретики, такие как: О. Уинтер, Г. Кайзер, М. Л'Эрбье, Г. Беллончи, вглядываясь в экранную проекцию, полемизировали между собой о том, может ли кино претендовать на статус вида искусства. С одной стороны, ими признавалась роль кино как механического медиума, сквозь призму которого зритель всматривался в жизнь⁴, с другой стороны, осознавалась выразительность киноприемов, благодаря которым происходило «преображение вещей»⁵. Позже преобразующая роль кинематографа по отношению к физической реальности более подробно была осмыслена в теории «фотогении». Точка зрения, согласно

которой трансформация экранной «картинки» является предпосылкой образной природы кино, как игрового, так и неигрового, когда изображение обретает качества иные и большие, нежели фотографически-аналоговая репрезентация реальности, была свойственна теоретику Р. Арнхейму. Он писал: «Для того чтобы ясно представить себе природу киноискусства, следует основательно и последовательно опровергнуть ту мысль, что фотография и кинофильм якобы являются только механическим воспроизведением действительности и потому не имеют ничего общего с искусством»⁶. Он особо подчеркивал: «Чтобы создать подлинное произведение искусства, кинематографист должен сознательно использовать специфику своих выразительных средств. Однако это должно быть сделано в манере, которая не сглаживала бы, а скорее усиливала, сгущала и глубже раскрывала характер снимаемых объектов»⁷. Думается, что эта потребность в изменении характеристик объекта заложена в специфике визуального восприятия. Подобная точка зрения также была присуща Б. Балашу. Он усматривал в этих превращениях закономерность процессов нашей психической «аппаратуры», где оптико-технические искажения, за счет которых происходят операции над определенным предметом, как бы изображают «функциональные методы нашей психики»⁸.

Рассуждения Р. Арнхейма и Б. Балаша наталкивают на следующие выводы. Природа киноизображения предполагает, что трансформации изображения реальности могут возникнуть при намерении режиссера усилить выразительность, эмоциональность, экспрессию снимаемых объектов, как будто они еще что-то должны приобрести, кроме своего естественного облика. Со стороны зрителя стимул, заложенный в экранной «картинке», будет встречен реакцией узнавания и осмысления предметного содержания кадра. Зритель также отметит, что знакомые ему вещи, спроецированные на экран, представлены в новом качестве. В точке этого узнавания и сравнения, на мой взгляд, *встречаются творческая, авторская интенция режиссера и со-творческие перцептивные возможности зрителя, и в этот момент киноизображение из простой фиксации пространственных аспектов реальности преобразуется в ее образ.*

Подобная позиция намечает перспективы для изучения визуальной стороны фильма, в которой взаимодействуют творче-

ские поиски режиссера с возможностями зрителя, открывающего для себя художественную сторону экранного образа. Из этого положения следуют два момента: 1) появление кинообразности неразрывно связано с преобразованием физической реальности посредством ее трансформации в экранное изображение приемами предкамерного пространства и 2) активностью воспринимающего субъекта (зрителя) в процессе рождения художественного образа. Нас, прежде всего, интересуют такие характерные особенности заснятого предмета, при наличии которых можно утверждать, что перед нами подлинное произведение искусства. Психологи считают, что все целостные феномены психологического характера непосредственно наблюдать невозможно: образ, мысль, сознание, личность. Наблюдать можно лишь за деятельностью. Поэтому свидетельства работы творческой группы над образом могут быть только автотеоретическая рефлексия режиссера, либо свидетельства современников в мемуарной литературе. Что же касается художественного образа в фильме, то изображение — это лишь запечатленный его материальный субстрат, в то время как образ — феномен психологической деятельности — складывается в сознании его создателя и зрителя. «В психологии мы имеем дело с концептуальными отображениями целостных реальностей. Это отображение формируется либо путем интеграции ранее накопленных целостных знаний об объекте либо путем прогрессивной дифференциации ранее нерасчлененных структур с последующим синтезом»⁹. Из этого положения В. Ганзена следует, что образ экранный (перцептивный) яблока — это целостный психический объект, без которого невозможно появление уже художественного образа яблока. И чтобы понять, как в одном кадре фильма «Земля» подобное преобразование свершается, нужно проследить основные стадии этого процесса и факторы, ему способствующие.

Рассмотрим вначале основные импульсы по преобразению снимаемых объектов, обуславливавшие творческую концепцию режиссера по отношению к реальности.

А. Довженко — художник, чье творчество неразрывно связано с периодом становления советского кинематографа. В 1920–1930-е гг. происходило развитие монтажных и визуальных средств выразительности, которые в дальнейшем определили специфику отечественного кино. Наравне с Эйзенштейном, Пудовкиным,

Дзигой Вертовым и др. Довженко внес вклад в формирование киноязыка. Но его специфическое видение работает иначе, чем у других режиссеров. Особенно это ощутимо в «Земле». Вот что утверждает О. Аронсон, определяя эстетическое своеобразие картины: «Фильм состоит, по сути, из фотограмм, планов, настолько самодостаточных, что они не могут быть выстроены в кинематографические фразы, и повествование возникает благодаря титрам. Но именно в силу этой кинематографической афазии мы остаемся один на один с огромной избыточностью самого изображения, живущего практически независимо от того, какое сообщение оно несет»¹⁰. С данным выводом сложно не согласиться. Режиссер и впрямь пытается уйти от навязываемой временем тотальной монтажности. Планы словно невзаимосвязаны, а длительность кусков подчиняется собственной логике. Все действие фильма направленно на создание созерцательного отношения к жизни, представленной на экране. И эта жизнь имеет свои законы: «То ли это было, то ли мне снилось, то ли сны переплелись с воспоминаниями и воспоминаниями воспоминаний — уж не помню. <...> И помню еще, что был знойный летний день, и все кругом казалось прекрасным: сад, огород, подсолнечники и мак, и зреющие нивы за огородом. А в саду, не далеко от погребка, под яблоней, среди упавших яблок, на белом старинном рядне, в белой сорочке, весь белый и прозрачный от старости и доброты лежал мой дед Семен, бывший чумак»¹¹.

Строки сценария указывают на то, что жизнь, запечатленная кинокамерой, — это, в первую очередь, процесс воспоминания, где продолжительность планов зависит от внутреннего темпоритма автора и свойств его памяти. Предметы и люди на экране, в которых вглядывается режиссер, становятся проекцией минувшего жизненного опыта, а специфика преобразования вещей на экране неразрывно связана с авторским восприятием реальности, способом мышления режиссера, что, соответственно, проясляется в изображении.

Многие деятели кино считают, что визуальная стилистика закладывается, точнее сказать, разрабатывается, режиссером уже на титрах или же в следующем за ними эпизоде фильма. Начальные его кадры формируют для зрителя своеобразный «камертон», адаптирующий его к визуальному строю фильма. По законам психологии, в первые мгновения восприятия долж-

на сложиться в сознании зрителя своеобразная «установка». Но не мотивационно-волевая, а адаптирующая — направленная на выявление наиболее значимых в воспринимаемом объекте признаков.

Можно предположить, что Довженко, снимая начальный эпизод, ориентировался, в первую очередь, на восприятие зрителем темпо-ритма в изображении. Медленность и статичность кадров должны восприниматься им как погружение в реальность, имеющую самобытный и самодостаточный характер. Процессы осмысления такой действительности и воплощения ее на экране определяются особым способом работы режиссера с предметным содержанием кадра. При этом образуется новый аспект, новая грань освоения автором-режиссером этого мира, где природа в ее наличном богатстве и могучих потенциях выступает в «преображенном», «трансформированном» качестве. Благодаря этим изменениям зритель получает возможность созерцать в экранной картинке *не столько видимый мир, сколько его поэтический образ*. Понятно, что поэзия, к которой обращается Довженко в «Земле», обогащена чертами, присущими любому человеку. «Глубинный экзистенциальный опыт, который дается человеку в ощущениях, и который впоследствии хранит память, — один из носителей микропроцессов — при переводе в изображение изменяет принцип подачи образа человека на экране: умирающий дед Василя — это “все деды мира”, нежно любимые и вспоминаемые потом своими выросшими внуками. Здесь излишен характер, здесь нет места суете реальных действий и поступков»¹².

Весь начальный эпизод фильма сконцентрирован на фигуре умирающего деда и природе, которую он в последний раз обзревает. Созерцательный характер планов, отсутствие в них активного внутрикадрового движения наделяет эти кадры медитативным характером. Но чем это вызвано?

Стоит отметить, что возникновение у зрителя ощущения «замедления», «торможения» связано, прежде всего, с моментом вовлеченности в экранное действие. Происходит это благодаря тому, что зритель видит в изображении предметы с определенными качествами, позволяющими сформировать предварительную эстетическую эмоцию¹³. Смотрящий отключается, абстрагируется от событий, происходивших в окружающей его жизни, и полностью концентрирует свое внимание на предметах, изо-

браженных на экранной картинке и их качествах. Концентрация внимания на объекте восприятия, как следствие, влечет ослабление актуальности событий, происходящих в окружающей реальности, именуемое в психологии «торможением». Как пишет Р. Ингарден: «Происходит явное *сужение* поля сознания по отношению к этому миру, и хотя мы не утрачиваем безотчетного ощущения наличия и существования его, хотя и чувствуем, что продолжаем находиться в мире, однако это убеждение в существовании реального мира, которое постоянно приукрашает всякую нашу актуальность, как-то отодвигается на второй план, утрачивает значение и силу. <...> Это свидетельствует, между прочим, о том, что в момент, когда мы были возбуждены качеством, для нас не безразличным, и пережили предварительную эмоцию, в нас происходит, именно благодаря этой эмоции, изменение психической установки. “Торможение” есть лишь внешнее выражение этого изменения»¹⁴. Ингарден описывает процесс эстетического переживания, в котором воспринимаемый объект формирует «сдвиг» в установке восприятия. Созерцательный характер же первых кадров фильма целенаправленно способствует «торможению» личного времени зрителя, его психологической активности. Именно таким образом темпо-ритмические характеристики преобразования, как один из элементов визуальной стилистики фильма, разработанной Довженко, взаимодействуют с сознанием зрителя.

Думается, что Довженко, находясь на съемочной площадке и организуя предкамерный процесс (обсуждая с оператором и художником, как выставить мизанкадр, как следует лучше осветить объект съемки, какую ему выстроить композицию относительно рамы кадра), рассчитывал на то, чтобы люди, пришедшие в кинотеатр, испытали «любование» природой, изображенной на экране, точно так же, как он сам любовался «интимностью» в жизни. Процессу рождения «интимности» подчинялось строение фильма. Это видно из строк сценария, которыми заканчивается начальный эпизод: «Кончина деда не вызвала решительно никакого движения в окружающем мире. Не загремел гром, ни роковые молнии не разодрали небес торжественным сверканием, ни бури не повалили с корнями могучих многосотлетних дубов. На полуденном небе ни облачка. Тихо вокруг. Только два-три яблока мягко бухнули где-то в траву и всё»¹⁵.

Теперь рассмотрим, какие закономерности визуального восприятия активизируются в сознании зрителя при переработке кадра с яблоком.

Несмотря на всю внешнюю идеологичность, обуславливающую сюжет в фильме, меня более всего интересует лейтмотив яблок. Он проходит через всю ленту. Это самые показательные кадры, свидетельствующие об этой любовной «интимности». Наиболее значимым в способе подачи режиссером «образа яблок» является финальный эпизод. Как отмечалось ранее, в нем ярче всего обнаруживается поэтичность внутреннего мира Довженко, зафиксированного на пленке. Длительность монтажных кусков в эпизоде от 5 секунд в начале до 20 секунд в конце. Кадры яблок строго статичны. В них очевидно неповторимое и оригинальное освещение предметов, на которые был направлен объектив кинокамеры.

В анализе отобранного кадра яблок из фильма «Земля» стоит отталкиваться от традиции жанра натюрморта в живописи. Всем известно, что в переводе с французского *nature morte* буквально — «мертвая природа». Этот термин обозначает изображение неодушевленных предметов, объединенных в единую композиционную группу. Семантику жанра определяет стремление художника через изображение мира вещей раскрыть их объективное своеобразие, неповторимые черты, а также зафиксировать их красоту. При этом в натюрморте должен отражаться строй мыслей и чувств автора по отношению к жизни людей определенной исторической эпохи. Для того чтобы понять образ кадра с яблоком, от зрителя требуется отвлеченность от внешних условий. Это необходимо для активного проникновения сквозь границы рамы — вовнутрь, в этот предметный мир изображения.

Как в натюрморте, внимательно вглядываясь в предложенный режиссером предметный мир, зритель погружается в процесс «любования», постигает истинное содержание изображения. Мир неодушевленных вещей на экране проекцией света как бы преобразуется в мир подлинной физической реальности. Этому сопутствует предметная организация кадра: яблоко размещено вблизи рамки так, что взгляд может его как бы «ощущать», оценить, в первую очередь, материальные качества — тяжесть, пластику формы, рельеф и фактуру поверхности, детали, а также их взаимодействие со средой — их жизнь в среде. «Интимность»,

вызванная процессом созерцания, образуется за счет многих очень сложных перцептивных действий, протекающих при восприятии и переработке кадра с яблоком.

1) Рассматривая план с яблоками, в первую очередь, целесообразно исходить из положения, что при восприятии визуального образа (gestalt) происходит моментальное схватывание целостной структуры воспринимаемого предмета, то есть кадра всецело. Первая стадия визуального восприятия связана с постижением структурно-композиционных свойств изображения. Они формируют для зрителя пространство кадра. В таких свойствах, имея в виду специфику киноизображения, в неразрывном единстве находятся его признаки как реального объекта восприятия, так и факторы, придающие ему условность, предпосылки его «иллюзорности». Зритель фиксирует объект, после чего происходит постижение его конфигурации и начинается исследование структурных элементов. Кадр с яблоком, как и любая картина, ограничен симметричной рамкой.

2) Любой кадр имеет свой центр, условную и незримую «точку», вокруг которой группируется композиция центрального мотива. «Точка», как изобразительный элемент, характеризуется и сосредоточением форм (предметов в изображении) и одновременно локализацией зрительного восприятия в некотором центре, который притягивает и концентрирует фокус взгляда. В кадре с яблоком это — капля дождя. В отношении нашего кадра капля выступает в качестве некой «силы», принудительно концентрирующей взгляд на заснятом на пленке яблоке. Относительно этой капли пространство кадра сходится в направлении центра тяжести созревшего плода, налитого соком. В «Земле» режиссер с оператором при организации композиции кадра сделали акцент в освещении, для того чтобы взгляд зрителя, схватив округлую форму тяжелого яблока, «скатился» вниз к капле, восприняв ее как композиционный центр, «точку» кадра.

3) Посредством обнаружения композиционной «точки» зритель автоматически начинает следить за направлением линий, которые задают движение взгляда и его длительность на рассматриваемый предмет из так называемой «силовой доминанты». «Силовой доминантой» в этом кадре является линия окружности яблока. Как элемент формы, она описывает границы и деления по отношению расположения объектов относительно друг друга

в пространстве. Главное свойство линии — ее способность указывать направление, в данном случае, против часовой стрелки — от затемненной стороны яблока к его освещенному краю. В этой роли линия задает динамику движения взора. Нельзя не заметить, как изображенный на экране объект, его конфигурация начинают вступать в активное взаимодействие с сознанием зрителя посредством самих свойств визуальной перцепции. Так то, что изображено в кадре, едва ли не впрямую становится частью нас самих. Это происходит в том случае, если режиссер правильно сформулировал посредством темпо-ритмических качеств картинки установку на торможение, чтобы взгляд зрителя «успел» органично пройти начальные стадии восприятия объекта, изображенного на экране. У Довженко в кадрах яблок это получилось, как ни у кого из современников.

Вторая группа признаков «яблока» в качестве объекта восприятия уже неразрывно связана с творческими действиями режиссера и оператора при работе над кадрами в процессе съемки. Здесь включаются уже не столько свойства «органики» созерцания, сколько целенаправленные усилия авторов для достижения нужного им художественного эффекта. И, тем не менее, эта работа тоже — быть может, интуитивно — опирается на перцептивные и когнитивные уровни визуального восприятия. Они связаны с постижением зрителем материальных качеств изображенного объекта — яблока и его образно-содержательной идентификации.

4) Фон — фигура. Линия взгляда очерчивает контур, относительно которого наше *восприятие выделяет следующую группу — фон и фигура*. Фигура, становясь яблоком, приобретает вынужденность очертаний: «Помимо этого, вид объекта никогда не определяется лишь образом, который воздействует на глаза наблюдателя. Невидимая сторона мяча, логически завершающая его округлую форму и только частично воспринимаемая спереди, в действительности является частью объекта восприятия. Мы видим не часть шара, а шар целиком»¹⁶. При этом фон за яблоком еле различим. Едва угадываются листья, ветки, другие яблоки. Авторы специально сделали их менее заметными, чтобы сосредоточить внимание зрителя на главной фигуре яблока.

5) Фигура — яблоко, его плоская форма как бы «наливается», закрашивается в черно-белый цвет внутри контура.

6) Тон — это качество, которое относится к степени темноты или светлоты воспринимаемого зрителем объекта. Так как фильм снят на ч/б пленку, тон становится просто оттенком серого. Для фона и особо значимых деталей фигуры, таких как капля или очертания яблока, авторы фильма сознательно старались при съемке запечатлеть более светлые тона. Светлые оттенки отчетливее выявляют объекты фона, где черным тоном выделены значимые формы — тоже яблоки, листья. Светло-средние оттенки тона важны для показа деталей формы (яблока и фонового пространства) и, в то же время, достаточно светлы, чтобы на них проявились темные формообразующие элементы, которые придают объемность снятым объектам. Средние оттенки серого использованы для выявления тонких особенностей формы, придающих ей более вычурные очертания, и для показа крупных «обращенных», т. е. имеющих обратный контраст, форм (темная форма на светлом фоне). Темно-средние оттенки, используемые в качестве элементобразующих мотивов формы, обеспечивают достаточный контраст для восприятия малых светлых или второстепенных черных форм. «Видимая вещь появляется, когда мой взгляд, следуя указаниям зрелища, собирая свет и тень, которые там рассеяны, достигает освещенной поверхности как того, что проявляет свет»¹⁷.

7) Текстура является качеством поверхностной структуры заснятого объекта. Она зависит от физического строения поверхности объекта и ощущается глазом. Характер текстуры изменяется в зависимости от структуры ее отдельных элементов и промежутков между ними. Зависит текстура и от того, каков закон распределения этих элементов — случайный или регулярный. Как и другие воспринимаемые зрителем признаки предметов, текстуры могут отличаться друг от друга светлотой (тоном). Яблоко, в данном случае, задается не только текстурой собственной поверхности (гладкая), но и капли дождя тоже являются элементами этой текстуры.

8) Благодаря перечисленным выше качествам *возникает эффект глубины*. При этом не стоит забывать, что экранная проекция отображается на двухмерной поверхности (на плоскости экрана). Физически экран — это просто плоская поверхность, на которую проецируется изображение, но в зрительном восприятии она функционирует как трехмерное пространство. Восприятие

экрана как плоскости обеспечивает пространственную ориентацию элементов фигуры, благодаря чему можно ее представлять расположенной не только в плоскости экрана, но и за ним. В результате, добавление нового измерения — глубины — увеличивает иллюзию реальности. Глубина не всегда необходима, но она всегда повышает выразительность кадра. Изображение на экране неизбежно вызывает работу воображения, и для проникновения образа в сознание, необходимо лишь, *чтобы он связывался с привычным пространственным представлением*. Глубина создана с помощью характеристик формы, которые действуют как пространственные ориентиры. Это значит, что пространственные свойства в графической фигуре определяются формой, которая их организует. Из этого следует, что элементы формы предметов представлены на экране не только с учетом их индивидуальных смысловых значений, но и с учетом того пространственного порядка, в котором они соотносятся между собой в составе единого связного образа.

В кадре с яблоком происходит удивительное объединение всех структурных составляющих, благодаря которым возникает «освещенность». Под «освещенностью» понимается *психологическая особенность воспринимать свет как свойство, внутренне присущее самому предмету*. В результате на экране рождается экранный образ яблок, который будто бы излучает свет.

В обычном восприятии относительное свечение можно наблюдать приблизительно в середине непрерывного отрезка между яркими источниками света, каковым является солнце, и более тусклыми предметами, например освещенными лучами луны. Условием для такого эффекта восприятия выступает соотношение яркости освещенного предмета относительно пространства, его окружающего. То есть предмет, в нашем случае «яблоко», выделен светом больше, чем фон. Данное свойство свечения можно встретить на полотнах художников Нового времени. «Если бы свечение не было относительным эффектом, — рассуждает Р. Арнхейм относительно картин Рембрандта, — реалистическая живопись никогда не смогла бы убедительно показать небо, свет горящей свечи, огонь и даже молнию, солнце, луну»¹⁸.

Можно сделать вывод, что «освещение» с точки зрения как естественного, так и эстетического визуального восприятия не за-

ключает в себе отсылки к реальному источнику света. Понятно, что физически при выстраивании кадра оператором, осветительные приборы присутствуют на съемочной площадке, но в кадре не виден соответствующий световой источник. Довженко, описывая в сценарии эпизод с кадром яблок, употребляет словосочетание «солнечный дождь»¹⁹. Возможно, что еще на уровне создания сценария режиссер предполагал — для того, чтобы достичь выразительности и придать своеобразие фильму, следует особо выделить кадры финального эпизода. В дальнейшем на съемочной площадке вместе с оператором была выработана определенная схема освещения, которая и позволила достичь столь поразительного эффекта при передаче света. Стоит отметить, что в 20-е годы в среде операторов формировалась теория, согласно которой свет наделялся творческой, преображающей силой. Советские операторы А. Москвин и Е. Михайлов писали: «Свет и тень, обработанные и организованные техникой и монтажом, получают в кинопроизводстве творческую силу воспроизводить, организовывать, выявлять, усиливать или ослаблять по желанию, порой совершенно преображать видимую сущность вещей, доводя их до полной ирреальности, и в некоторых случаях являться величиной самодовлеющего характера»²⁰.

Подводя итоги анализа кадра из финального эпизода фильма, следует отметить, что, интерес Довженко был сосредоточен исключительно на «преображении» фотографически-аналоговой природы киноизображения. Это приводит к тому, что реальное яблоко в киноизображении приобретает особые качества. *Это уже не яблоко, а его образ.* Среда, в которой оно существует, не идентична реальному миру, она — условна. Об этом свидетельствуют характерные признаки, выявленные в анализе. Кадр с видоизмененным яблоком сохраняет свой реальный, тот самый «интимный», опозитизированный характер (о котором речь шла в начале статьи), посредством сравнения зрителем общей структуры изображенного на экране предметного мира с его прототипом в реальной жизни. Фильм «Земля» отчетливо демонстрирует стремление режиссера к эстетизации в экранном изображении того пространства, которое реально было перед объективом кинокамеры. Тем самым реально снимавшееся яблоко начинает в экранном изображении трансформироваться, преображаться, а визуальная стилистика кадра начинает тяготеть к условности.

Это объясняется тем, что Довженко, прибегая к «трансформации», хотел посредством изменения образа реальности донести свои режиссерские идеи.

Художник, направляя объектив кинокамеры на естественные объекты, стремился не просто передать красоту снимаемой природы, но и привнести в нее что-то свое. Это стремление обусловлено, прежде всего, тем, что подчеркивание красоты природы — основной прием кинематографической выразительности при создании картины. Режиссер, прибегая к изменению формы объектов на экране, создает условное кино-пространство, где условность является основным принципом выражения режиссерской концепции, акцентируя отличие художественного произведения от воспроизводимой физической реальности. «Трансформация» направлена на раскрытие образной стороны фильма. Зритель, в свою очередь, воспринимает условность как элемент визуальной стилистики фильма, и, фиксируя изменения, включается в процессы ассоциирования, сравнения. Посредством этого он понимает, что увиденное изображение с измененной физической реальностью на экране приобретает иные свойства, тем самым рождая догадку, что перед ним художественный образ — образ красоты: «Вскоре были омыты сады, огороды, баштаны, поля. На чистых яблоках и сливах, покрытых никем не тронутой патиной, переливались чистейшие капли, дрожа и перекатываясь с плода на плод и падая на землю.

Здесь и кончается наша картина.

От человеческой жизни и даже от жизни целых людских поколений остается на земле только прекрасное»²¹.

Примечания

¹ Аннинский Л. Хруст яблок // Киноведческие записки. М., 1994. № 23. С. 167.

² Киноведческие записки. М., 1994. № 23. С. 103–219.

³ Довженко А. Собр. соч. в 4 т. Т. 1. М., 1966. С. 265, 266.

⁴ Цит. по: Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. М., 1993. С. 19.

⁵ Там же. С. 33.

⁶ Арнхейм Р. Кино как искусство. М., 1960. С. 5, 6.

⁷ Там же. С. 27, 28.

⁸ Балаш Б. Дух фильма. М., 1935. С. 58.

⁹ Ганзен В. Восприятие целостных объектов. Л., 1974. С. 143.

- ¹⁰ *Аронсон О.* Киноантропология «Земли» // Киноведческие записки. М., 1994. № 23. С. 141.
- ¹¹ *Довженко А. П.* Указ. соч. С. 111.
- ¹² *Березовчук Л. Н.* «Земля» А. П. Довженко: возможности современного восприятия // Киноведческие записки. М., 1994. № 23. С. 195–196.
- ¹³ *Ингарден Р.* Исследования по эстетике. М., 1962. С. 128.
- ¹⁴ Там же. С. 128–129.
- ¹⁵ *Довженко А. П.* Указ. соч. С. 113.
- ¹⁶ *Арихейм Р.* Искусство и визуальное восприятие. М., 1974. С. 59.
- ¹⁷ *Мерло-Понти М.* Феноменология восприятия. СПб., 1999. С. 418.
- ¹⁸ *Арихейм Р.* Искусство и визуальное восприятие. М., 1974. С. 289.
- ¹⁹ *Довженко А. П.* Указ. соч. С. 137.
- ²⁰ Цит. по: *Михалкович В.* Изобразительный язык средств массовой коммуникации. М., 1986. С. 72.
- ²¹ *Довженко А. П.* Указ. соч. С. 138.

КИНЕМАТОГРАФ П. ЗЕЛЕНКИ:
МЕЖДУ ЛИТЕРАТУРОЙ, ТЕАТРОМ
И АВТОРСКИМ КИНО
(на материале фильма «Карамазовы»)

Целью данной статьи является осмысление специфики кинофильма, возникающего в результате соединения нескольких образных доминант — литературы, театра и авторского кинематографа, — являющихся равноправными по своей художественной значимости внутри пространства-времени одного произведения. В качестве исследуемого материала привлечена картина Петра Зеленки «Карамазовы» (2008). Именно в процессе взаимовлияния и взаимопроникновения обозначенных выше доминант, реализованного в рамках творческого замысла режиссера, как их синтез, и возникает своеобразный феномен, который можно было бы назвать «авторским кинозрелищем».

Картина «Карамазовы» представляет интерес для изучения не только как самостоятельное произведение, являющееся сложной многоструктурной композицией, но и как определенный этап в развитии творчества П. Зеленки. Фильм выдержан в свойственной режиссеру киноэстетике и узнаваем, но, одновременно с этим, в значительной степени отличается от предыдущих работ автора. Для того чтобы более четко обозначить, что именно в последнем фильме позволяет выделить его из ряда других картин художника, необходимо сделать краткий обзорный анализ отснятого Зеленой киноматериала с 1996 по 2008 г.

Как и многие чешские кинематографисты последних трех десятилетий, Зеленка начинал с документального кино, а затем использовал приобретенный опыт в своих первых игровых картинах. Например, в «Пуговичниках» (1997) есть вставки из кинохроник, путем монтажа склеенных с современным материалом, снятым в стилистике кинохроник. Режиссер не показывает историю, а играет в историзм, соединяя зафиксированное на

пленку событие и его реконструкцию в собственной трактовке, постоянно создавая, таким образом, некую мистификацию, провоцирующую сомнение — было ли показываемое на экране на самом деле, или все придумано автором от начала и до конца. Одной из таких мистификаций стал фильм 1996 года «Мняга хэппи-энд» — псевдодокументальное сатирическое исследование механизмов чешского шоу-бизнеса, с иронией рассказывающее о возникновении искусственно составленной музыкальной группы «Мняга и Ждёрп», не умеющей играть¹.

Зеленке свойственно «сшивать» противоположные жанры или даже разные виды искусства внутри одного фильма, чтобы на их стыке выявлять дополнительные смыслы, ассоциации и аллюзии. Свои первые полнометражные фильмы режиссер позиционирует как комедии, которые, по сути, являются драмами, а если в них и можно усмотреть какой-то юмор, то только черный. «Пуговичники», «Год дьявола» (2002), «Хроники обыкновенного безумия» (2005) — картины-анекдоты о невероятных жизненных перипетиях, граничащих с сумасшествием, но одновременно с этим трогательно-близкие, понятные и абсолютно естественные. Зеленка в форме перекликающихся между собой новелл рассказывает о парадоксальности жизни, о роли случая в судьбах людей. Об этом режиссер говорит не только через образы и метафоры, но и непосредственно словом через своих персонажей. Так, например, в «Пуговичниках» прямо утверждается: «Существуют моменты, когда события начинают развиваться одновременно, а не в соответствии с причинами и следствиями, и толчком является случай».

Своим героем режиссер выбирает маленького человека, который легко может затеряться в толпе, оставшись незамеченным, и на примере короткого будничного эпизода буквально несколькими штрихами создает его портрет, подчеркивая при этом индивидуальность персонажа, наделяя его «странностями» — необычными привычками, свойственными только ему. Будучи сценаристом всех своих фильмов, Зеленка сам придумывает героям нестандартные хобби, бунтующие против социальных норм и запретов. Его персонажи в гостях откусывают зубным протезом пуговицы с обивки дивана, оставляют ключи бывших подруг на рельсах и ждут, когда расплюснутые под тяжестью вагонов железки станут непригодными для открывания дверей

и уничтожат возможность вернуться к тем, к кому возвращаться не стоит. Своими фильмами Зеленка говорит о ярких красках чудачеств, разлитых в повседневной серости, но, чтобы их увидеть, необходимо занять позицию наблюдателя, надо стать чуть более внимательным и терпимым к людям и их порой шокирующим проявлениям.

Сейчас в чешском и польском кинематографе тема маленького человека в социально-индустриальном обществе поднимается достаточно часто. Сразу стоит обговорить причину объединения в статье этих двух стран. Дело не только в том, что «Карамазовы» снят на базе чешско-польского производства, хотя в данном случае это является весомой причиной, но наиболее важно то, что в специфике традиций кинематографов этих стран есть много общих черт и особенностей, повлиявших на картины Зеленки и отразившихся в них. Тема простого человека в кинокартинах Чехии и Польши впервые наиболее остро прозвучала в период отказа этих стран от социализма, но теперь возникла вновь, как отголосок тех дней, как современный взгляд на прошлое, на свою историю, повлиявшую на развитие и формирование последующих поколений людей.

Другой не менее важный вопрос, поднимаемый в постсоциалистическом чешско-польском кинематографе — вопрос о вере и безбожии. В «Карамазовых» об этом говорит литературный первоисточник — роман Достоевского (например, спор старого Карамазова с Алёшей и Иваном) и размышления героев фильма, оказывающихся перед морально-нравственным выбором. Режиссер включает эпизод, в котором рабочий рассказывает о строительстве металлургического завода, где происходят все события картины, — завод запланировали во время правления Сталина, как «место без Бога» и лишь позднее на его территории построили церковь и освятили ее.

Снимая фильмы в форме новелл или выделяя внутри фильма историю не одного персонажа, а одновременно нескольких, режиссер показывает, что героем киноповествования может стать каждый. Часто действует принцип перекрестных сюжетов: сначала на первый план выходит история одних персонажей, а затем тех, кто появляется в фильме эпизодически. Так, например, в «Пуговичниках» парень и девушка во время свидания случайно становятся свидетелями самоубийства странного

мужчины и в ужасе убегают с места происшествия. Позднее, в отдельной новелле, режиссер фокусирует внимание на этом самом самоубийце, оказавшемся на самом деле просто очередным «чудиком», любящим по вечерам в тапочках и с подушкой ложиться под проходящий состав и плевать на его номер, метко попадая именно в восьмерку, потому что в этом таланте ему нет равных.

В «Карамазовых» Зеленка впервые использует закон триединства времени, места и действия: события картины разворачиваются в течение двадцати четырех часов, происходят в одном месте и воспроизводят законченное действие, составляющее единое целое. По сюжету пражская театральная труппа едет в Польшу для участия в альтернативном фестивале в рамках проекта «Ближе к людям». В течение одного дня актеры приезжают в Нова Гуту и участвуют в прогоне спектакля, с финалом которого заканчивается и параллельно развивающаяся с ним история простого человека — одного из заводских рабочих. Вымышленная и подлинная реальность настолько переплетаются в сознании актеров и людей, оказавшихся зрителями репетиции, что в конце фильма эти реальности сращиваются в нечто неразрывно-сцепленное, не поддающееся логическому объяснению.

В фильм помещен известный спектакль Лукаша Главицы в инсценировке Эвальда Шорма, поставленный на сцене Дейвицкого театра в 2000 г., а также взята одна сцена из спектакля Владимира Моравека, поставленного в театре Брно. Но «Карамазовы» не является телеспектаклем или фиксацией репетиции, режиссер использует постановку как прием. За основу берется специфика театра как искусства в сочетании с литературным текстом Достоевского и противопоставляется реальности, которую в данном случае можно условно обозначить как «жизнь», показанную посредством авторского взгляда камеры и выраженную через современные диалоги, прописанные в сценарии. В начале картины театральная-литературная реальность и реальность кинематографически-жизненная отделены друг от друга и являются двумя параллельно протекающими процессами, но постепенно, по мере развития событий, происходит их «сшивание», которое можно обозначить как своего рода синтез вышеперечисленных образных и наличных миров, в результате которого и возникает кинозрелище.

Как представитель авторского кинематографа Зеленка снимает фильмы с усложненной тематическо-сюжетной конструкцией, поэтому для того, чтобы более подробно рассмотреть процесс перехода в фильме искусства в жизнь и наоборот, необходимо проследить за тем, как идейно-философская концепция режиссера реализуется посредством всего арсенала кинотехники — актерской игры, композиции, монтажа, сочетающим текст романа и современные диалоги.

Жизнь провоцирует создание произведения искусства или же искусство имеет силу воздействовать на жизнь, изменяя ее? Из существующих видов искусства Зеленка, прежде всего, выбирает театр, причем не только драматический, но и пластический, и кукольный. С одной стороны, потому что сценическое действие условно и абсолютно не соответствует «реализму действительной жизни» (об этом более подробно будет сказано ниже), а с другой стороны — и в театре и в жизни главная роль отдана человеку, без которого ничего не происходит.

Все представление должно происходить на территории металлургического завода, среди сталелитейных машин, в максимальной близости от зрителей. Пражская труппа сооружает невысокий помост, служащий сценой, посреди ангара, и это практически единственное обозначение игрового пространства, которое в ходе развития действия к кульминации постепенно срастается с пространством зрительским. Декорации и реквизит минимальны, в основном обыгрываются предметы местного интерьера, если их так можно назвать, то есть машины, а также в ход пускаются все инструменты и предметы, попадающие под руку. Например, когда штабс-капитан Снегирёв (Марек Матейка) спрашивает о том, правда ли, что его сын Ильюшечка укусил Алёшу (Мартин Мышичка) за палец, он хватает большие металлические зубцы и пару раз агрессивно сжимает их. А в сцене убийства Дмитрий (Дэвид Новотны) ударяет трубой по стене, и одновременно при каждом раскатистом гуле Фёдор Павлович (Иван Троян) дёргается в предсмертных конвульсиях и сползает по стеклу смотровой будки, оставляя после себя вопиющий о случившемся отцеубийстве кровоподтек.

Необходимо учитывать, что Зеленка берет за основу не импровизационный театр и не постановку, придуманную специ-

ально для фильма, а готовый и, мало того, известный спектакль, в котором не допустимы отступления от общего рисунка. Здесь происходит своего рода игра в театр, как в ранних картинах была игра в историзм. Через физический контакт с предметами, не имеющими отношения к спектаклю, и физический выход за пределы театрально-игрового пространства в пространство зрительское запускается процесс соединения реальностей, разделенных в начале, который затем продолжается и усиливается на психологическом уровне — в том числе и за пределами площадки.

Один из негласных лейтмотивов в «Карамазовых» — «глаза — зеркало души». Зеленка фокусирует внимание на человеческих лицах, мимике, особенно взглядах, что в сочетании с текстом рождает дополнительный смысл, освещающий потаённые уголки истории соответствующего персонажа. При этом Зеленка на протяжении всего фильма создает максимально-статичный фон для своих героев. Когда необходимо сфокусировать внимание на внутреннем состоянии персонажа (а это требуется режиссеру практически непрерывно), то никакого другого действия в кадре, как правило, не происходит. Зеленка в меньшей степени уделяет внимание пластике тела, чем мимике. В фильме единственный раз используется максимально крупный план глаз, на котором видно мельчайшее движение зрачков — в монологе Ивана (Игорь Хмела) о садистских издевательствах родителей над детьми, так как это главная тема фильма, и все сцены, выбранные из спектакля, направлены на ее раскрытие.

Отобранные сцены работают на общую концепцию фильма, но немаловажным аспектом является то, что поводом для их использования, прежде всего, стал роман Достоевского, так или иначе поднимающего вопрос о жестокости с детьми практически во всех своих произведениях. В «Братьях Карамазовых» этому отведено особое место в главе «Бунт»: «В самом деле, выражаются иногда про «зверскую» жестокость человека, но это страшно несправедливо и обидно для зверей: зверь никогда не может быть так жесток, как человек, так артистически, так художественно жесток»².

Через литературу режиссер выходит к театру — сценам взаимоотношений между Фёдором Павловичем и его сыновья-

ми. Старый Карамазов олицетворяет собой все самое отвратительное и гадкое, причем, не только внутренне, но и во внешних проявлениях: волосы подняты вверх и взлохмачены, ботинок только на одной ноге. Для него нет ничего святого: он плюет на икону, с наслаждением рассказывает и показывает на детях, как издевался над женами. Особенное удовольствие ему доставляет унижать сыновей: Алёшу за веру, Ивана за ум, Дмитрия за любовь к Грушеньке, а Смердякова за факт существования на земле. Фёдор Павлович, с саркастической ухмылкой на лице, откинувшись на спинку стула, просит Смердякова показать домашний спектакль — «эпилептический припадок». Приказ выполняется моментально с покорной услужливостью и желанием потешить родителя, но как быстро к отцу семейства приходит благостное расположение духа, столь же быстро его сменяет гневливость. Внебрачному сыну за все достаются оплеухи и ругательства, он везде не у дел, хотя раз за разом доказывает свою собачью преданность.

Отталкиваясь от литературы и театра, Зеленка выходит к кинематографу, тесно переплетая эти реальности между собой, в результате чего они гармонично дополняют друг друга. В своей картине режиссер показывает, что хотя общество на данный момент позиционирует себя как цивилизованное, ситуация, описываемая в романе, не изменилась. В подтверждение этому он помещает в сюжет рассказ-вставку об индийских матерях, бросающих под колеса автомобилей иностранных послов своих младенцев, — если «везло», и малыш погибал, на полученные за компенсацию деньги женщина кормила остальных десятерых детей. Каждого можно оправдать, и каждый не достоин прощения.

Но этот пример, скорее, служит лишь дополнением. Как уже было сказано, в фильме параллельно развиваются две основные линии: репетиция чешской труппы и история простого польского рабочего (Анджей Масталей), чей сын недавно упал с мостика на предприятии и теперь находится в тяжелом состоянии в больнице. Этот человек — единственный зритель, следящий за развитием спектакля от его первой до последней сцены, он тот, в ком отзывается текст, тот, кто не только понимает сюжетную канву, но и интуитивно чувствует содержание произносимых слов.

Рабочий очень внимательно вслушивается в размышления Ивана об издевательствах родителей над детьми и вседозволенности. Постепенно перед зрителем начинает раскрываться его собственная история, происходящая сейчас, в современности, но ничем не отличающаяся от метаний героев Достоевского. Именно ему актер, играющий Ивана, говорит об индийских матерях, после чего рабочий спрашивает: «Зачем Вы мне это говорите? Вы думаете, что я мог бы сделать похожее со своим ребенком?.. А ведь может смог бы. Как Вы думаете, Бог бы меня простил?» И невольно в голове зрителя рождается мысль, что он преднамеренно столкнул своего сына с мостика, возможно, для того, чтобы получить денежную компенсацию или еще по каким-то причинам. Мотив уже становится неважным, главное — это то, что человек задал для себя вопрос Родиона Раскольникова: «Тварь ли я дрожащая, или право имею?» Рабочий совершил преступление, но, погрузившись в спектакль, прошел вместе с театральным миром по всем кругам ада собственной вины. По его переживанию становится понятным, как сильно он любит своего сына, безмолвно переживая свое горе. Мучается и штабс-капитан Снегирёв, который не сдерживает себя, а «по-театральному» неестественно кричит — этот надрыв, этот крик разрывает сердце рабочего.

Используя в фильме эстетику спектакля, Зеленка сблизил между собой не только несколько видов искусства, но и несколько способов актёрского существования. Во-первых, актеры играют самих себя — исполнителей постановки «Братья Карамазовы», но именно играют — их персонажи не соответствуют подлинным прототипам. Во-вторых, они являются действующими лицами спектакля, а некоторые создают не один образ: например, Иван Троян исполняет роль старого Карамазова и черта.

Режиссеру удалось создать не только кинематографически-жизненную («документальную») реальность, но и органично передать свойственную театру условность существования, несмотря на сложности, возникающие в результате того, что актерам приходилось постоянно преодолевать проблемы сокращения текста и деформации рисунка мизансцен. Иван Троян в одном из интервью, рассказывая о фильме, говорит: «Очень трудно, когда, например, у вас в театре расписана роль на во-

семь страниц, и вдруг в фильме ее надо сократить до четырех... Это требует от актера сократить внутренний путь, перестроить свои мотивы»³.

Театр — это искусство сиюминутное, в котором значимое место занимает внутренний диалог, выстраиваемый между сценой и зрительным залом, корректируемый в зависимости от субъективных человеческих факторов с обеих сторон: эмоций, особенностей восприятия, настроения, физического состояния и так далее, вследствие чего этот процесс можно обозначить как неконтролируемый, стихийный. Так же важно отметить, что сценическое действие, как процесс жизненный, воздействует на зрителя именно в момент совершения. Если тот же самый спектакль показать в телевизионном исполнении, в большинстве случаев это будет мёртвое искусство, утратившее свою силу. В рамках выбранных критериев спектаклю противопоставляется фильм как процесс зафиксированный — законченный, поддающийся объективному анализу. Зеленке удалось не только выстроить в «Карамазовых» свой собственный рассказ о рефлексии маленького человека в подавляющем его социально-урбанистическом мире, но и показать, что, благодаря увиденному на сцене, он достигает состояния очищающего душу катарсиса.

Посредством кинокамеры и выстроенного сценарного рисунка действия в кадре (то есть техническим путем) режиссер фактически создает мистификацию присутствия внутри живого театрального процесса. Спектакль, как известно, является процессом непрерывным. Кинозритель, со своей стороны, следит за развитием сюжета спектакля, как бы наблюдая за происходящим; с другой — так как это все же фильм — он невольно проецирует видимое на экране на себя, в обоих случаях испытывая чувство сопереживания, в результате чего возникает психологически неоднозначная ситуация. Зритель оказывается по обе стороны рампы сцены, имея возможность воспринимать зрелище опосредованно и одновременно изнутри самого действия. Из-за непрерывного переключения внимания с театральной условности на реальность, и из-за смены эпизодов, когда одних и тех же актёров приходится воспринимать то как людей из жизни, то как вымышленных персонажей, и происходит эффект монтажа обозначенных выше типов реальности. Но что наибо-

лее важно — данный визуальный эффект проецируется на внутреннее восприятие человека, смотрящего картину, в результате чего у него смещаются понятия об условном и настоящем, о литературном тексте и привычной для него повседневной речи. Для того чтобы понять, каким образом Зеленка достигает этого, необходимо вернуться к проблеме, затронутой в начале статьи, и более подробно рассмотреть процесс технического «сшивания» реальностей, в результате которого возникает эффект «кинозрелища».

Реальность театральная обозначена в фильме не только небольшим помостом посреди завода, но главное — способом актерского существования. Фёдор Павлович и все его сыновья стоят фронтально и произносят текст «в пустоту», не взаимодействуя между собой. Также есть «лицо от театра», женщина в инвалидной коляске, произносящая вступление, своего рода пролог к действию: «Иногда людям нравятся преступления. Они говорят: “Это ужасно”, но всех это устраивает». До начала спектакля в съёмке преобладают общие планы, а после его начала представления по большей части используются средние или крупные планы. Сценическая мимика, равно как и поставленная речь, по сравнению с повседневными жестами и интонациями, воспринимается как преувеличенная, и даже гротескная. Приближение камеры в данном случае необходимо для того, чтобы усилить и подчеркнуть эффект театральности.

Различие между типами и уровнями реальностями выражено и во «внутренней наполненности» происходящего. Проблемы и переживания в литературе и театре намного серьезнее, серьезнее того, чему люди уделяют внимание за пределами сцены. Их волнует неудобство в гримерке, отсутствие горячей воды, потеря денег, непонимание другого языка — они непрерывно суетятся, решая бытовые проблемы. На протяжении картины Зеленка совершает еще один перевёртыш. Через трагедию рабочего он показывает, что испытания, которые приходится преодолевать героям романа — духовный поиск, нравственный выбор, искалеченная болезненность восприятия себя и окружающих, очищение, жертвенность — все это испытывает и современный человек. Важно также то, что у рабочего в фильме нет имени. Это позволяет расширить частную

проблему конкретного человека до понятия «бытия», вбирающего в себя общечеловеческую проблематику взаимодействия с миром и собой. Получилась не столько экранизация, сколько самостоятельное, абсолютно современное произведение Зеленки, но насквозь пронизанное «духовными энергиями» Достоевского. Режиссер стер грань не только между театром и жизнью, но и между XIX и XXI в., потому что путь человеческой души вневременен.

Почти мистическое взаимопроникновение литературы, театра и авторского кинематографа режиссер реализует также через серию эпизодов об эпилептических припадках. Сначала, когда старый Карамазов, насмехаясь над Смердяковым, просит его изобразить приступ и тот с услужливостью заскакивая на стол, делает мини-постановку, нарочно кривляясь. Затем Зеленка включает кукольный спектакль о Достоевском, репетируемый в соседнем помещении французской труппой, причем Достоевский оказывается странным зверьком в кресле-качалке, расшатывающим свои нервы до припадка ради вдохновения. А в финале, когда идет суд над Дмитрием, и говорят, что в момент убийства у Смердякова был припадок, актёр начинает задыхаться, в судорогах падает на пол, выпускающая изо рта настоящую пену, но никто не обращает на это внимания.

Спектакль заканчивается поминками Ильюши, сына штабс-капитана Снегирёва, но на самом деле поминками сына рабочего — персонажи приглашают зрителей к столу, недавно исполнявшему функцию гроба старого Карамазова, с хлебом, вином и водкой. Актер, только что играющий роль Алёши, уже обращается к зрителям не как персонаж, а как «лицо от театра», равно как и все остальные исполнители. Кто-то из них уже переключился на личные дела, например Иван Троян, подписав диск, дарит его гиду. На мостик, с которого недавно упал мальчик, поднимается жена режиссера, недавно размышляющая в гримёрке о насилии над детьми, в нелепом розовом платье, как маленькая девочка, и на мотив церковной службы напевает: «Друзья, каждый час, каждую секунду двадцать тысяч людей в мире оставляют свою жизнь. Сколько людей уходит в одиночестве, тяжело страдая? Для них жизни больше нет и времени тоже. Они, может быть, хотели бы принести жертву ради

других, но это уже невозможно...» Во время этих слов рабочий тихо улыбается, как бы извиняясь за что-то, и уходит, но никто не обращает на это внимания. А сверху раздаётся: «Вознесем молитвы, чтобы они покоились с миром. Аминь. Аминь. Аминь». Выстрел. Все поворачиваются на звук. Зеленка даёт план завода, остановившего свою работу: выключенные машины и заунывный скрип цепей. Этот ад работал, только пока был жив человек.

Как и в начале, поднимается дверь ангара завода, и становятся видными выстроенные в линию силуэты актёров. Но если перед репетицией они заходили сюда в современной одежде, с естественными реакциями, оглядывая новое помещение, то теперь они стоят в костюмах и с театральным спокойствием. В дождевой луже лежит тело рабочего, рядом с ним пистолет. Пистолет впервые появился крупным планом в самом начале фильма в проходном эпизоде, когда режиссер труппы застегивал свою сумку, а, как известно, ружье, возникающее в спектакле, непременно должно выстрелить, что и происходит. Жизнь и люди в фильме Зеленки начинают существовать по театральным законам, а персонажи постановки — по жизненным. Тело накрывается, средним планом дается лицо актера, играющего роль Ивана Карамазова, его взгляд, говорящий о том, что какая-то очень важная мысль теперь нашла подтверждение в этой смерти. Актер медленно уходит по дороге, а за ним и вся труппа. Камера удаляется, и последние кадры снимаются сверху. Актеры выходят со сцены в реальную жизнь, окончательно стирая ту самую грань между игрой и подлинной драмой простого человека.

Мертвое тело лишь накрывают. Нормальной человеческой реакции на событие практически не происходит — это, скорее, театральная оценка, мизансцена. Финал, безусловно, метафоричен, и в этом художник остался верным себе. Хотя, сняв «Карамазовых», Петер Зеленка как автор кинематографического произведения стал серьезнее и глубже, во многом благодаря выбранной тематике и сдержанности стиля, но при этом он сохранил присущие своим работам мистицизм и чувство «оголённого нерва» внутри фильма.

Когда в финальной сцене отъезжает камера и съемка ведется сверху, люди постепенно уменьшаются и становятся практически крохотными — это финальная точка, закольцовывающая тему маленького человека в поглощающем его индустриальном мире. Самый первый акцент был поставлен режиссером в открывающем фильм плане — вид через лобовое стекло автобуса: камера мелко показывает то, мимо чего проезжает труппа — будничность. Все чем-то заняты, например строители закатывают асфальт, но точно так же, как эти люди теряются в общем визуальном ряде, они стираются и из памяти, стираются из жизни, день за днем растворяясь в урбанизации. Тема раскрывается, когда актёры приезжают на территорию гигантского завода, где железные лабиринты постепенно поглощают в себя и театральную постановку, и рабочих, перемешивая между собой людей и перерабатывая их. В первом режиссерском плане предполагалось снимать «Карамазовых» на судостроительной верфи, но затем выбор остановился на заводе. Для Зеленки важным было показать то отрицательное экзистенциальное поле, в котором находится современный человек, и лучшей иллюстрацией душевного пекла для режиссера стали машины, извергающие огонь, и в особенности гигантские крюки⁴.

Петер Зеленка строит свой кинематограф через литературу, отождествленную посредством театрального действия с жизнью «маленького человека», замкнутого в урбанизированном аду. В своих «Карамазовых» режиссер прослеживает процесс проникновения театральной и литературной условности в жизнь, и наоборот, влияние на искусство, казалось бы, самой простой, обыкновенной жизни. Пригласив известных современникам актеров и используя репетицию, как зрелищный прием-код, Зеленка делает акцент на актуальности происходящего, подчеркивая вместе с тем его театральную условность. Благодаря такому синтезу искусства и зрелища режиссер как бы раздвигает пространственно-временные рамки романа Ф. М. Достоевского до XXI в. Частное здесь стало воочию видимым (зримым) общим, а общее — явленным в пластике экрана частным — реальностью, возведенной в статус художественного (кинематографическо-литературно-театрального) образа.

Примечания

- ¹ См.: Петр Зеленка. Биография [электронный документ] // <http://inoekino.ru/author.php?id=9011>. (Дата обращения: 14. 11. 2009.)
- ² *Достоевский Ф. М.* Братья Карамазовы: В 2 т. Т. 1. М., 1985. С. 249.
- ³ «Карамазовы» по-зеленовски: Живем как звери, но хотим молиться [электронный документ] // http://www.praguehotelguide.info/news_n347479.html. (Дата обращения: 21. 11. 2009.)
- ⁴ См.: Почему Петер Зеленка снял фильм «Братья Карамазовы» в Польше? [электронный документ] // <http://www.inosmi.ru/world/20090212/247405.html> (Дата обращения: 25. 11. 2009.)

СОДЕРЖАНИЕ

ОТ РЕДАКТОРА-СОСТАВИТЕЛЯ	3
<i>А. Л. Казин. ИСКУССТВО И ЗРЕЛИЩЕ В СОВРЕМЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ</i>	<i>7</i>
<i>Л. Н. Березовчук. ЗРЕЛИЩНОСТЬ КАК ПРОБЛЕМА ЭСТЕТИКИ КИНОИЗОБРАЖЕНИЯ</i>	<i>26</i>
<i>И. В. Евтеева. КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ: «ЗА» И «ПРОТИВ»</i>	<i>85</i>
<i>В. А. Гусак. К ПРОБЛЕМЕ ЗРЕЛИЩНОСТИ В ТВОРЧЕСТВЕ РОБЕРА БРЕССОНА</i>	<i>118</i>
<i>М. Б. Капрелова. ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ» В ЗРЕЛИЩНОМ И АВТОРСКОМ ФИЛЬМЕ</i>	<i>137</i>
<i>Д. Ю. Мыльников. ОДИН КАДР АБСОЛЮТНОГО КИНО, ИЛИ ПРЕОБРАЖЕННОЕ БЫТИЕ В ФИЛЬМЕ А. ДОВЖЕНКО «ЗЕМЛЯ»</i>	<i>162</i>
<i>О. А. Яковлева. КИНЕМАТОГРАФ П. ЗЕЛЕНКИ: МЕЖДУ ЛИТЕРАТУРОЙ, ТЕАТРОМ И АВТОРСКИМ КИНО</i>	<i>177</i>

КИНОИСКУССТВО И КИНОЗРЕЛИЩЕ

Сборник статей

Вып. I

ИСКУССТВО КАК ЗРЕЛИЩЕ

Редактор М. Б. Капрелова
Корректор С. П. Минин
Компьютерная верстка: В. А. Фролов

Подписано к печати 01.03.11
Формат 60 × 90/16. Бумага «SvetoCору». Гарнитура «Таймс».
Усл. печ. л. 15,0. Тираж 350 экз. Отпечатано на ризографе РИК.

Редакционно-издательский комплекс
Российского института истории искусств
190000. Санкт-Петербург, Исаакиевская пл., 5. Т. 314-21-83
www.artcenter.ru