

КИНО

В

МЕНЯЮЩЕМСЯ

МИРЕ

СБОРНИК

СТАТЕЙ

К ГОДУ КИНО В РОССИИ

ГИИ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ИНСТИТУТ  
ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ



# **Коллектив авторов Кино в меняющемся мире. Часть вторая**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=22073483](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=22073483)  
ISBN 9785448342530*

## **Аннотация**

«Кино в меняющемся мире» – книга размышлений о значимых вехах истории киноискусства, оказавшегося любимым детищем XX века и, одновременно, заложником изменений, начавшихся тогда и продолжающихся до сих пор. Вопросы эстетики и этики в кино неотделимы от истории технологий и логики социокультурного развития общества. На страницах сборника, подготовленного сотрудниками сектора Медийных искусств ГИИ, прошлое вступает в диалог с настоящим, намечены контуры будущего, которое немислимо без кино.

# Содержание

Редакторское введение	7
III. Размышления на полях	11
Екатерина Сальникова	11
Конец ознакомительного фрагмента.	49

# Кино в меняющемся мире

## Часть вторая

*Редактор, корректор* Кристина Гизатулина

*Редактор* Дарья Журкова

*Редактор* Игорь Осипов

*Редактор, бильд-редактор* Кристина Земель

*Редактор, бильд-редактор* Лазарина Кучменова

*Бильд-редактор, дизайнер обложки* Юрий Токмаш

*Ответственный за юридическое сопровождение* Диана

Пириева

ISBN 978-5-4483-4253-0

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Фото: Андрей Уродов

« [Возможности кино] заключаются в его уникальной способности выражать волшебное, чудесное, сверхъестественное естественными средствами и с несравненной убедитель-

НОСТЬЮ»

**Ганс Абель**

# Редакторское введение

Сборник статей **«Кино в меняющемся мире»** его авторы, сотрудники Государственного института искусствознания, изначально предполагали выпустить в 2016 году, который в России идет под знаком «Года кино». Мы не могли не присоединиться к данной идее – и выпускаем в свет этот сборник, чтобы каждый читатель смог найти в нем интересное именно ему и открыть мир кинематографа для себя с новой стороны.

Все авторы сборника являются не только учеными, но и практиками, увлеченными, помимо кино, каждый своей сферой (подробно о каждом авторе вы сможете прочитать во вступлении перед их статьями). Когда авторы прислали нам свои материалы, мы поняли, что одной книжки будет недостаточно. Именно по этой причине сборник разделен на две части по тематическо-временному принципу.

В первой части мы уже рассказали о кинематографе через призму ключевых моментов отечественной истории, а также рассмотрели становление отечественного и мирового кинотворчества.

Во вторую часть, которую вы сейчас открыли, вошли шесть статей, посвященных современному (в том или ином понимании) кино.

Так, в статье Екатерины Сальниковой **«Жизнь кинока-**

**меры: эволюция мифа»** описывается развитие (в широком смысле) главной составляющей производства кино – камеры, которая на экране может обозначать свое присутствие самыми разными способами. Автор выделяет ряд этапов (от зарождения до современности) и на основе подобранных кино-примеров раскрывает различные роли и смыслы камеры в искусстве, которое она создает.

В статье **«Новые формы и смыслы в современной отечественной анимации»** Александра Василькова переносит нас от съемок реальных людей к работе аниматоров, рассказывая со стороны не только теоретика, но и практика (автор является художником по куклам) о любимых как детьми, так и взрослыми мультфильмах.

Следующие две статьи посвящены взгляду на кино через призму литературы.

Людмила Сараскина рассматривает в **«Фантоме раскаяния Родиона Раскольников в киноадаптациях романа Достоевского „Преступление и наказание“»** всю историю переложения великого произведения на киноленту, начиная с немого кино и заканчивая адаптациями 2000-х. Анализируя разные подходы (прямую экранизацию и переложение сюжета, идеи), исследователь ставит вопрос о том, возможна ли «адекватная» экранизация знаменитого романа. Помимо этого, автор показывает, почему этот роман и его сюжет не теряет, а только наращивает свою популярность.

Следующая статья **«Экранизация как „открытое про-**



**изведение“: от романа к сериалу»** Анны Новиковой и Ярослава Турова опирается на другой не менее востребованный в экранизациях русский роман «Война и мир». Авторы рассказывают про принципы построения сериальных композиций на литературной основе на примере оscarоносной экранизации Сергея Бондарчука и современной «биби-сишной».

От литературы мы переходим к пластическому искусству – танцу, а точнее, как оно было представлено в кинематографе времен «перестройки». Дарья Журкова в статье **«Танцевальный угар в отечественном кино 1980-х годов»** на примере множества фильмов рассматривает изменения, которые происходили в то переломное время в обществе, и как они проявлялись через танцы и музыку. Помимо этого, в статье обозначается семантическая составляющая танцев в построении киноисторий.

В заключительной статье всего сборника **«Кинофильм и видеоигра: сравнительный анализ двух видов экранного искусства»** Мария Каманкина повествует о развитии видеоигр и влиянии на них кино. Исследователь, показав эволюцию «младшего брата», выясняет, что и сам кинематограф черпает множество идей из видеоигр.

Таким образом, мы видим, что изучение кинематографа не останавливается только на идее и сюжетах фильма. Оно выходит далеко за рамки одного вида искусства, а значит, всегда будет увлекательным и интересным каждому.

За помощь в создании этой книги мы благодарим Анну Новикову, Дарью Журкову (они также являются авторами, материалы которых представлены во второй части) и Юлию Бернштейн за консультацию в сфере авторских прав.

Приятного чтения!

# **III. Размышления на полях**

**Екатерина Сальникова**



**Жизнь кинокамеры: эволюция мифа**



**Сальникова Екатерина Викторовна** – кандидат искусствоведения, доктор культурологии, ведущий научный сотрудник сектора медийных искусств ГИИ.

## **Об авторе**

Монографии: «Эстетика рекламы. Культурные корни и лейтмотивы», «Советская культура в движении. От середины 1930-х к середине 1980-х. Визуальные образы, герои, сюжеты», «Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века».

Сфера интересов: эстетика и антропология медиа, визуальные искусства, история советской культуры.

*«Поход в кино – раньше был всегда событием, почти приключением. В детстве металась среди толпы, пытаясь найти десять недостающих мне копеек, чтобы купить билет на американских „Викингов“. Стояла три часа под дождем, чтобы попасть на „Частный детектив“ с Бельмондо. В перестроечное время бесконечно толкалась в очередях или прорывалась без билетов на Феллини, Бергмана, Феррери, Бертолуччи, Тарковского. Пролезала через служебные ходы какого-то ДК, чтобы втиснуться на „Астенический синдром“ Киры Муратовой и ехала в ужасную глухомань, чтобы посмотреть „Ступень“ Рехвиашвили. В начале 2000-х умирала на фестивалях, смотря по пять-шесть фильмов в день. Похудела*

*на три килограмма за пять дней фестиваля архивного кино в Белых Столбах, просиживая перед экраном с утра до глубокой ночи. И не важно, высоко элитарное, авторское кино ты смотришь или массовое, „попсовое“. Кино привносит в нашу жизнь то, чего нам не хватает».*

**Ключевые слова:** #киноглаз #кинокамера #технология #документальность #реалистичность #цифровое кино #телевидение #3D #телоглаз #Догма 95

Искусство кино овладевает возможностями создания иллюзий реальности в такой степени, которая не доступна другим искусствам. Вместе с тем кинематограф удовлетворяет потребности человека новейшей эры быть всегда на непреодолимом расстоянии от наблюдаемой художественной реальности – и тем самым восполнять отсутствие свободы от реальности внехудожественной, доподлинной, в тесных и далеко не дружественных объятиях которой проводит свою жизнь любой смертный. Кинематограф (а вслед за ним телевидение и компьютерные технологии) оказывается умелым создателем иллюзорных пластических образов, иллюзорной пластической материи, которая удовлетворяет нарастающую потребность человека-зрителя в некоем особом внетактильном взаимодействии, в умоглядных переживаниях контакта с различными пространствами, средами, фактурами. К отображению действительности кино подмешивает фан-

томную реальность, способную зримо воплощать наши идеалы и фобии.

В XX и уж тем более в XXI веках физическое восприятие реальности в режиме повседневной цивилизованной жизни становится более скудным, излишне комфортным, сглаженным и предсказуемым. Человек меньше занимается физическим трудом и, соответственно, часто даже не подозревает о некоторых физических свойствах предметов или явлений природного мира. Он меньше соприкасается с неприятным, придумывает резиновые перчатки, маски, полиэтиленовые шапочки, кучу бытовой техники, взаимодействующей с вещами вместо него. Человек меньше взаимодействует с дикой и даже цивилизованной природой, стараясь защититься от ее невзгод и оставить себя в доступе лишь для светлых ее сторон. Культ безопасности и комфорта, тактильной изоляции от неприятного, делает физико-осязательное бытие в лоне цивилизации несколько постным, односторонним. Разнообразие же визуального опыта неуклонно растет.

Трудно найти нечто такое, что не могло бы отобразить кино. Оно ведет нас по огромным пространствам, позволяет увидеть океанические глубины и космические просторы, мельчайшие движения, неистовство действия, преобразования самых удивительных и недостижимых для лицезрения в реальности метаморфоз. Особо кинематограф интересуется динамичными материальными массами, некими монолитными, хотя и внутренне многосоставными объемами, теку-

щими сквозь кадр, передвигающимися через кадр.

Наличие внятных, крупных объемов придает кадру формальную наполненность, подобно пенящемуся у краев бокалу, который смотрится гораздо лучше, нежели пустой или почти пустой бокал. Наполненное – более гармоничное, создающее иллюзию жизненной активности, обжитости кадра. С этой изначально гармоничной динамикой работает Андрей Тарковский, долго показывая разливающееся молоко, растекающееся во все стороны, словно растущее и готовое объять бесконечность, побуждая задумываться и о сущности конечного.

Кино акцентирует все формы внешней динамики, гарантирующей пространственный захват территории кадров. Зритель при этом может переживать саму скорость как некое энергетическое тело, имеющее пластику того или иного транспортного средства, лошади, запряженной кареты, поезда, автомобиля, фургона, моторной лодки, вертолета, воздушного шара, космического корабля и т. д.

Или же кадр щедро заполняется густым дымом, клубящимися огненными массами, потоками ливней. Дожди в кино идут более плотной стеной и, кажется, сами капли воды тяжелее, нежели в реальности. А огонь подобен конвульсиям некоего полыхающего организма. Кино будто маниакально пишет картину «Дождь, пар и скорость», только в отличие от Уильяма Тернера оно заинтересовано более в уплотнении фактуры стихий, в воплощении бесплотного, в созда-

нии иллюзии вещного объема, пребывающего в бесконечном становлении. Нередко экранная реальность создает пластические формы того, что невозможно пережить и испытать в жизни в непосредственном контакте, с чем нельзя соприкоснуться или, напротив, соприкосновение – это опасно и мучительно. Кино же показывает грозные стихии как прежде всего визуальную жизнь пластической формы, приглушая даже умозрительное понимание ее реальных свойств.

Иного рода массой, чудесно избавляющей от пустоты, является гигантская толпа, бескрайняя многофигурная масса людская, образы которой регулярно появляются в самых разных картинах немого периода. Толпа предстает то как гигантское хтоническое тело, то как стройная цепочка процессии, бесконечно движущаяся в одном направлении, а потому уподобляющая кадр воротам, арке, некоему перевалочному пространству, ведущему в закадровую реальность, помогая смириться с разомкнутостью и необозримостью отображаемого мира.

Объекты повышенной пластической выразительности обожаемы кинематографом во всей их самоценности и неотягченности сложными семантическими напластованиями (что не исключает наличия таковых). Так что скрупулезные выяснения Михаилом Ямпольским причин, по которым Дэвиду Уорку Гриффиту в «Нетерпимости» (*Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*, 1916) очень хотелось



ввести статуи слонов в эпизоды линии Вавилона<sup>1</sup>, и весьма содержательны, и в то же время несколько излишни.



«Нетерпимость», 1916. Авторы: режиссер и сценарист Дэвид Уорк Гриффит; сценаристы Анита Лус, Хетти Грэй Бэйкер, Тод Браунинг, Мэри Х. О'Коннор, Фрэнк Э. Вудс, Уолт Уитман; композитор Карл Дэвис, Джозеф Карл Брейл, Феликс Гюнтер

Вернее, каким бы насыщенным не было смысловое поле, связанное с мотивом слона, не оно служит для кино главной мотивацией приверженности этому мотиву, а сам эстетизм

---

<sup>1</sup> Ямпольский М. Память Тиресия. Интертекстуальность кинематографа. М.: РИК Культура. 1993.

формы данного животного, усиливающий и выразительность всего, что будет показано рядом со слоном, вокруг слона, в соотношении со слоном.

Большие животные вообще входят в число излюбленных кинематографом объектов повышенной пластической выразительности – наряду со статуями, манекенами, монстрами, занятыми предметами и замысловатыми механизмами, само движение вокруг которых может стать долгим процессом узнавания особенностей формы, как бы ее визуальным осязанием.

Но кто или, вернее, какая сила творит сию иллюзорно-пластическую картину мира, производит столь активную селекцию запечатлеваемых форм и столь властно разворачивает их композиции во времени?

В данной статье мы рассмотрим основные фазы трансформаций, которые претерпевает эстетика запечатления, в той ее составляющей, которая во многом связана с техническими параметрами кинематографа. Но, забегая вперед, отметим, что сами технические параметры кино сращены с мифологическим сознанием: их работа представляет скорее поэтику, нежели «технику» ремесла.

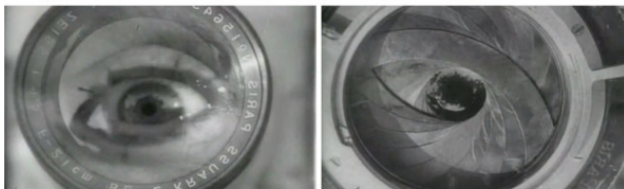
## **Подразумеваемая пластика киноглаза**

Киноматерия столь многообразна и динамична благодаря особой пластике самого киноглаза – в большинстве случаев невидимого, но подразумеваемого субъекта запечат-

ления-отображения картины мира. Рефлексия о сущности и пластике киноглаза имперсональна, перманентна, заряжена готовностью к вечному отсутствию определенных и окончательных выводов и определений.

Термин «киноглаз» (Кино-Глаз) родился в теоретических работах Дзиги Вертова, однако воплотил не только его индивидуальное, глубоко авторское понимание кино, но ухватил и некую объективную данность.

«... Я Кино-Глаз. Я – глаз механический. Я, машина, показываю вам мир таким, каким только я его смог увидеть. Я освобождаю себя с сегодня навсегда от неподвижности человеческой, я в непрерывном движении...»<sup>2</sup>



«Человек с киноаппаратом», 1929. Автор: режиссер и сценарист *Дзига Вертов*

---

<sup>2</sup> Вертов Д. Киноки. Переворот. // Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления. М.: Эйзенштейн-центр. 2008. Т.2. С. 40—41.

Самоотождествление себя-режиссера с оператором и камерой весьма показательно – видение одухотворено и насыщено волевыми импульсами. Однако никаких видимых признаков механического начала, очевидных со стороны, в таком видении нет. Восприятие же мира может быть и свежим, оригинальным, и отсылающим к старинным архетипическим мотивам. И сам киноглаз, если выйти за пределы культа машины 1920-х годов, тоже есть часть архетипического.

Функция показа отображаемой реальности, которую берет на себя техника кино вместе с управляющим ею человеком, произвольно связывается в нашем сознании со способностью именно зримого восприятия, видения. Технический аппарат и его активатор неразрывны, их взаимодействие не читается как дуализм, конфликт или хотя бы двусоставная система. Наоборот, они сливаются в некое единое существо – человек плюс нечто его дополняющее, сообщающее те возможности, которых нет у человека неоснащенного. К тому же видеть может лишь некто живой – тот, у кого есть особый глаз, именно глаз в единственном числе, ассоциирующийся со строением киноаппарата. Но глаз, по человеческой логике, должен быть частью некоего организма, в свою очередь, обладающего некоей формой и принципами движения – пластическими свойствами.

Так какова же пластика и статус организма киноглаза? Вернее, как может мыслиться эта пластика? Ведь пластическое в данном случае именно мыслится, полагается, ин-

туитивно представляется и «нащупывается» потенциальным зрителем, вернее даже, зрительским сознанием и подсознанием. Человеческое зрение, воспринимающее фильм, получает такую многосложную и разнообразную пищу, что начинает в какой-то степени замещать функции тактильного восприятия, обоняния, слуха, начинает работать как осязательный инструмент, чутко прислушивающийся к тем ощущениям, которые вызывает опосредованное общение с субъектом кинозапечатления.

То, что киноглаз именно один и мощный, придает ему некоторое гипотетическое родство с циклопом. Характер дикого, не знающего законов, циклопа обнаруживается в тотальной экспансии киноглаза, не признающей никаких границ и правовых ограничений. Пластика зрелого киноглаза – пластика тотального визуального мировзятия. Свободное передвижение киноглаза определяется его волей к наблюдению, запечатлению, визуальному публикованию.

Киноглазу не интересно ориентироваться на границы возможностей человеческого начала, иногда именуемые «здравым смыслом». Поэтому он заставляет мир перемоделироваться в соответствии с его миропониманием, родственным хтоническим стихиям. Персонажи на экране обнаруживают удивительную живучесть тогда, когда это необходимо киноглазу, вопреки всем доводам здравого смысла. Так происходит, к примеру, в «Выжившем» (The Revenant, 2015), герой которого запросто плывет в ледяной реке, и тяжелая на-

мокшая шуба не тянет его ко дну. Он падает со всего маха с горы и напарывается на огромную ель, но это не приводит даже к переломам. Во множестве картин персонажи остаются живы в совершенно несовместимых с человеческими возможностями обстоятельствах или очень долго умирают, ровно в том ритме, который предпочитает киноглаз. Его воля – закон, и закон наполовину жестокий, наполовину нелепый и даже наивный, стоит нам лишь стряхнуть с себя морок киноусловности и вспомнить о наличии «реальной реальности» за пределами экрана.

Однако вместе с наивным и жестоким взглядом на мир кино дарит зрителю слишком много приятных потрясений, мечтаемых переживаний – и таких переживаний, о которых мы даже не могли помыслить. Мифология циклопического невольно синтезируется с мифом о невидимости прекрасного божества, контакт с которым дарует человеку нечто уникальное. Сверхчеловеческий киноглаз странным образом бестелесен, его тело во всяком случае никак напрямую себя не обнаруживает и не мешает ему то и дело мгновенно переноситься из одного места действия в другое, проходить сквозь замочные скважины и стены, лететь над горами и легко передвигаться под водой, под землей, в вакууме и где угодно, в любых средах и мирах.

Мы прислушиваемся к своим ощущениям от невидимого киноглаза, как бы выступая в роли Психеи, которая может лишь догадываться и представлять своего невидимого су-

пруга. Сама данная ситуация подразумевает погруженность зрителя в процесс открытия особого и, в идеале, нового мира, каким является кинопроизведение, или же такого мира, в который мы готовы погружаться еще и еще раз, не утрачивая счастье его восприятия. Это процесс, в котором невидимый, но властный киноглаз активно формирует умозрительные переживания зрителя, определяет правила и ритмы движения по запечатленному миру, как и практически все свойства этого нового экранного мира.

Конечно, авторский голос в литературном повествовании тоже мог выполнять функции, аналогичные функциям киноглаза. Однако литература представляет более умозрительную условную реальность, сплошь сотканную из знаков, полностью оторванных от эмпирического начала. Кинематограф же претендует на большую иллюзийность своей условной реальности, представляющей уже готовые «живые картины».

Вовлеченный в процесс познания и переживания зритель получает экстраординарные ощущения, невозможные вне деятельности киноглаза. Во всем этом кроется латентный дистанционный эротизм, который основан на изначальном и абсолютном доминировании воли киноглаза, ведущего зрителя по визуальному пространству страданий и наслаждений, включающих страх, отвращение, гнев, умиление, изумление, предвкушение, экстаз.

Невидимый и вездесущий киноглаз зрелого киноискус-

ства, обретший абсолютную подвижность и ощущение безграничности собственных прав и возможностей, подобен прекрасному и могущественному сверхчеловеческому существу, божественному дарителю беспрецедентного опыта.

Синтезированная мифология циклопизма и невидимости, в своем развитии на протяжении десятилетий XX века образовала пластические абрисы киноэстетики, с помощью которой в принципе возможно создание самых разных картин по уровню содержательной глубины и художественности.

Такое кино мы видим благодаря божественно могущественному существу без зримой телесности, однако, судя по всему, наделенному прекрасным невидимым телом и влюбленному в пластическое формотворчество, как из бесплотного, так и из материального.

Но главными свойствами киноглаза являются не только обожание пластического фантомотворчества, не только вездесущее всесилие движения и не только стремление не быть выявленным, разоблаченным, схваченным и визуализированным, пусть даже и косвенно, с помощью направленного в камеру взгляда персонажа-актера. Карой за это было бы разрушение иллюзии достоверности происходящего в кадре, погруженности в переживание киноматерии как квинтэссенции безальтернативной реальности. Эта иллюзия тем более необходима, чем более далека от реалистичности реальность киноповествования.

Важным пластическим свойством божественного кино-



глаза с ранних лет жизни является его неуязвимость. К примеру, в «Падении Трои» (La caduta di Troia, 1910) Джованни Пастроне наивная аттракционность в духе ярмарочного кино – допустим, перенесение по воздуху Елены и Париса в Трою – соседствует со сценами битв, решенными в жизнеподобном духе.



*«Падение Трои», 1911. Авторы: режиссер и сценарист Джованни Пастроне; режиссер Луиджи Боргнетто; сценаристы, Гомер и Публий Вергилий Марон*

В таких сценах нет ощущения сделанности кадра и искусственно сдерживаемого, эстетизированного движения. Войны в агрессивном аффекте бегут прямо «на зрителя», лишая

спокойного комфорта наше наблюдение за экранной битвой. Подразумеваемое местонахождение киноглаза – в месиве сражения греков и троянцев. При наблюдении битвы изнутри самой ее гущи живому человеку вряд ли удалось бы выжить. А киноглазу, вероятно, это под силу, раз фильм продолжается. Киноглаз присутствует, свидетельствует, общается аудиторию к своему видению. Но не вмешивается в происходящее. А оно весьма драматично, если не ужасающе.

Принцип наблюдения киноглаза за бушующей реальностью несет в себе отголоски античного представления о богах, наблюдающих с Олимпа за распрями людей, что является для них естественным препровождением времени. Но если греческие боги многократно вмешивались в ход сражений и при этом бывали уязвлены и даже страдали от ран, нанесенных смертными, киноглаз выдерживает позицию прямого невмешательства и не терпит физических страданий.

При этом киноглаз далеко не всегда хранит эмоциональную нейтральность. Он, напротив, чаще всего заражает нас теми или иными настроениями, что подразумевает и наличие его собственных переживаний. Представляется напряжение мускулов его невидимого лица и эмоционально изменчивый взгляд, ожидающий каждой новой секунды жизни и умирания героев.

Также киноглаз может сколь угодно вмешиваться в события дистанционно, незримо управляя их ходом. Он как будто

производит волевые внушения киноматерии, дарует счастливое везение и спасение своим любимым героям, гневно карает ненавистных и подстраивает нелепые комические ситуации для тех, кого желает осмеять или сделать любимыми посредством придания им забавных черт. Мы называем жанровостью чрезмерно очевидное, волевое и своенравное вмешательство сверхавторского начала в жизнь киноматерии и ее героев. Нас часто коробит излишняя жанровость в том числе потому, что в ней мы почти физически ощущаем невидимые, но мощные руки, производящие «лепку» формы киноматерии. В этой лепке мы прочитываем слишком мелкую суету и душевную слабость киноглаза, не способного дать событиям и лицам свободу стихийного развития, желающего всюду и всегда настаивать на своем и управлять судьбами, вместо того чтобы лишь созерцать и духовно переживать их.

В более зрелой киноматерии, лишенной явных признаков сверхавторской воли, ощущаются отголоски христианского понимания деятельности Бога, сотворившего мир и человека, однако с некоторых пор переставшего хронически руководить всем происходящим или вмешиваться в него, но наделившего смертных людей свободой воли. Grimаса скорби или печали, сомкнутые губы, вздохи видения-знания, стоическая решимость незримо идти с героями до конца прочитываются в пластических контурах лица такого киноглаза, мучительно сопresentствующего происходящим драмам

и катастрофам.

Так или иначе, пластика традиционного киноглаза проистекает из его родства с мифопоэтическим пониманием сверхчеловеческого начала, формировавшимся в античности и в христианскую эру.

## **Разволшебствление киноглаза и открытая экранная форма**

Однако экранные искусства живут в эпоху Новейшего времени, переосмысляющего сущность сверхчеловеческого начала и самого порыва к сверхчеловеческому, которое становится все более и более достигаемым. Согласно мифу научно-технического могущества, невидимость является не только вполне достижимым для человека свойством, но проклятием человека-ученого, человека-исследователя, то есть Человека Познающего. Это своего рода кара за сверхчеловеческие амбиции, жажду опасных экспериментов, погружение в неведомое. Обратной стороной научно-технических прорывов оказываются страдания и вынужденное самопожертвование ученого, переставшего управлять стихией непознанного. В романе Герберта Уэллса «Человек-невидимка» (неоднократно экранизированном) герой утрачивал видимую пластику своего тела, но продолжал быть существом телесным, испытывающим холод и жару, боль и потребность в отдыхе. Однако невидимость тела отторгала героя от людей, обнаруживала несовместимость эксперимен-

татора со зримым миром повседневности.

В середине XX века, параллельно с традиционной жизнью сверхчеловеческого магического киноглаза, начинается эпоха обнаружения и визуальной публикации процесса съемки – рождается телевидение с его культом документальности и работой камеры или человека с камерой в кадре. Документальность, как нам кажется, будет справедливо мыслить в качестве разновидности художественного кинематографа, а не противопоставлять ему всецело.



«Человек-невидимка», 1933. Авторы: режиссер Джеймс Уэйл; сценаристы Р. С. Шеррифф, Престон Стёрджес, Филип Вайли, Герберт Джордж Уэллс; композитор Хайнц Рёмхельд

В документальных опытах начала XX века, от фильмов братьев Люмьер до творчества Дзиги Вертова, Роберта Флаэрти и др., уже закладывались альтернативные традиции понимания киноглаза. Однако волна активного влияния документализма на пластическое киномышление стала заметно нарастать тогда, когда в массовый обиход вошло телевидение. Тогда документальное кино, телевизионные документальные жанры, делаясь стабильной составляющей визуальной повседневной культуры, начинали производить периодическую десакрализацию киноглаза.

Данный процесс воспринимался некоторыми кинематографистами как необходимая борьба с кризисом традиционной художественности кино. Позже адепт кинореформы, синтезирующий традиционную художественность с документальностью, с телевизионными формами, Питер Уоткинс напишет о том, что постоянное быстрое мелькание обрывочных фрагментов реальности под аккомпанемент звуковой атаки, образующих целое благодаря нарративу, начисто лишает зрителя возможности успевать думать, вопрошать и вообще быть на равных с фильмом<sup>3</sup>.

Киноматерия, даруемая нам посредством деятельности сакрального божественного киноглаза, являет собой абсолютно герметичную, замкнутую форму, или, как сказал бы

---

<sup>3</sup> Watkins P. Notes on The Media Crisis. Режим обращения [http://www.macba.cat/uploads/20100526/QP\\_23\\_Watkins.pdf](http://www.macba.cat/uploads/20100526/QP_23_Watkins.pdf) Дата обращения 12.08.2016.

Уоткинс, «моноформу». Эта форма обращена внутрь себя самой, как будто не подозревая о наличии зрителей и действительности за пределами экрана, поскольку претендует на замещение реального мира. Ее пластика самодостаточна.

Визитной же карточкой документальных киносъемок и телевидения становятся кадры, закрываемые руками противников съемки и тем самым обнаруживающие наличие объектива камеры, реального материального предмета-аппарата, служащего визуальному запечатлению. Демонстрация в кадре агрессии, направленной на киноаппарат, как и деятельность на камеру, обращенность к аудитории посредством обращения к камере, моделируют особый режим визуального бытия в теперь уже разомкнутой экранной реальности. Она обращена к зрителю, апеллирует к большим аудиториям. Киноглаз, преобразуемый в телевизионный глаз, утрачивает божественную неприступность и неуязвимость, загадочную независимость, сверхчеловеческую свободу, но обнаруживает свою встроенность в человеческую деятельность в реальном социуме.

Парадокс иллюзорной самодостаточности экранного мира при его моделировании техническими, отнюдь не сверхчеловеческими средствами, увлекает кинематограф второй половины XX века. На фоне развития телевидения нарастают рефлексии о возможностях размыкания пластически замкнутой и самодостаточной киноматерии. Ее качества откровенно обсуждаются и обыгрываются в кадре.

Так, в «Пурпурной розе Каира» (The Purple Rose of Cairo, 1985) Вуди Аллена рефлексии подвергалось само соотношение суровой социальной действительности и идеализированной кинореальности, а также моделировалась фантастическая ситуация диффузии двух миров. Персонаж фильма отслаивался от экрана и даже от актера, его играющего, и выходил в настоящую Америку эпохи великой депрессии. Несчастливая девушка, работавшая в забегаловке, попадала в экранное пространство и отмечала его специфику, буквально пробуя ее на вкус, – шампанское в бокалах экранного мира оказывалось лимонадом.



«Пурпурная роза Каира», 1985. Авторы: режиссер и сценарист Вуди Аллен; композитор Дик Хаймен

Прочие экранные персонажи разворачивались фронтально к залу и переругивались со зрителями и дельцами кино-



проката из-за невозможности воспроизведения сюжета, заданного сценарием. А реальная девушка между тем целовалась с киногороем, объясняющимся ей в любви.

Вуди Аллен создавал сюжетные обстоятельства возникновения транзитной зоны, пластической возможности перехода «туда и обратно», предшествуя более поздним сюжетам о фланировании персонажей между экранной или виртуальной реальностью и достоверной действительностью. Такие сюжеты не разрушают традиции сверхчеловеческого бытия киноглаза, но создают дискуссионное поле, допускающее другие формы бытия киноглаза, а также подвергают рефлексии переходность и двоемирие.

При этом статус киноматерии изменяется или, во всяком случае, утрачивает иллюзорную необсуждаемую ясность. В процессе внутрикадровых дискуссий о сущности кинореальности и реальной реальности обе они «ощупываются» посредством их мысленного сопоставления, наблюдения, а иногда и прямого физического воздействия персонажей. Происходит демонстративная перекодировка реального и условного по принципу «это не трубка»<sup>4</sup>.

Особенно драматична эта многократная перекодировка в картине Анжея Вайды «Все на продажу» (*Wszystko na sprzedaz*, 1968). Актриса отчаянно мечется на богемной вече-

---

<sup>4</sup> На картине художника-сюрреалиста Рене Магритта «Вероломство образов» (1928—29) была изображена курительная трубка с надписью под ней «Это не трубка». Так художник продвигал идею того, что на картинах демонстрируется не сам предмет, а лишь его образ.

ринке, переживая исчезновение мужа, наконец обращается к режиссеру с бессвязным монологом. Помощник режиссера в это время сидит в шкафу, подслушивает и записывает разговор, а потом начинает уговаривать режиссера вставить его в фильм. Позже, когда начнутся съемки нового фильма, будет полностью повторен эпизод, в котором три женщины – жена, бывшая любовница и мимолетная знакомая главного героя, актера, – бегут по шпалам к месту катастрофы, где работают медэксперты. Только недавно таковы были реальные события – и вот уже это очередной дубль на съемочной площадке.

Внешний вид событий и даже лиц, вроде бы, тот же самый, однако передает ли он пресловутую правду жизни? Придает ли он бóльшую достоверность киноматерии? Пластика киноматерии оказывается обманчивой, неидентифицируемой, многократно зависимой от наших штампов восприятия, повествовательных клише, ремесла съемки. Вайда ощущает бессмысленность погони за реальностью с помощью поиска максимально иллюзорной, максимально реалистической фактуры, улавливания и повторения отдельных жестов, реплик, даже целых мизансцен и ситуаций. Внешняя реалистичность, пластическое воспроизведение реальности «один в один» вызывает недоверие. Копирование заведомо означает фальшь. Включается мотив бессилия физического зрения, фактической слепоты человека, верящего лишь во внешние, материальные, пластически воспроизводимые

параметры жизненной правды<sup>5</sup>. Не пластика жизнеподобной формы, а что-то совсем другое отвечает за правду в кадре. И вот этого-то «другого» нет у режиссера и всей съемочной группы.

Вторая половина XX века ознаменована периодическими попытками навести мосты между сверхчеловеческим статусом киноглаза и его постбожественной ипостасью, актуальной для телевизионной эпохи. Эта линия включает финал «Царя Эдипа» (*Edipo re*, 1967) Пьера Паоло Пазолини и многочисленные мотивы телевидения в картинах Федерико Феллини, экспериментальный документализм ВВС, в том числе ранние картины Кена Лоуча и творчество Уоткинса, уже цитированного выше адепта десакрализованного киноглаза.

Поздний опыт Уоткинса «Коммуна (Париж, 1871)» (*La Commune (Paris 1871)*, 2000) вырастает из культа телевидения 1960—1970-х годов. Фильм предлагает по сути не столько реконструкцию событий 1871 года во Франции, сколько

---

<sup>5</sup> Мотив слепоты, беспомощности физического зрения снова отсылает к античности, в частности, некоторым образом корреспондирует с действием «Царя Эдипа» Софокла. Эдип стремится узнать правду о причинах негодования богов, наславших мор на город. Долгое время он ведет расспросы, не осознавая, что сам является причиной бед, пока к нему не приводят слепого старца Тиресия, не обладающего физическим зрением, но несущего в себе истинное знание всей цепочки событий. Поиски достоверности киноматерии и правды об уникальности личности погибшего актера в «Все на продажу» чем-то аналогичны расследованию Эдипа. Однако внутренне прозреть в отличие от Эдипа героям Вайды не дано. Эту подлинную драму их творчества и их жизни видит лишь невидимый киноглаз, в то время как десакрализованная киноаппаратура в кадрах фильма — плоть от плоти мира внутренней слепоты творцов кино.

встречу современных людей с реконструированными переживаниями французов конца позапрошлого века, разделившихся на враждующие стороны в ходе гражданского конфликта. Снятая в искусственной среде телестудии, с костюмированными непрофессиональными актерами, «Коммуна» ставит в центр двух журналистов, одетых в одежду конца XIX века, но с самыми настоящими микрофонами.



*«Коммуна», 2000. Авторы: режиссер и сценарист Питер Уоткинс; сценарист Агат Блюйсен*

«Народ» же кричит в камеру все, что он думает о правительстве и своих правах, ничуть не дивясь самой камере. Действует условное допущение существования телевидения в конце XIX века. Массовые сцены и интервью прерываются выпусками новостей «Версальского телевидения», в кадре возникает лощеный господин с галстуком-бабочкой... Весь

этот абсурд не кажется абсурдом или пародией на документальность, поскольку режиссер задает тон святой веры в правомерность происходящего. Все средства хороши, если они способствуют постижению драмы исторического момента.

Правда киноповествования трактуется Уоткинсом не как иллюзорная достоверность, фактурная похожесть на историческую эпоху, но как искренность рефлексии, погружения в историческую ситуацию и отображение этого в кадре – ради углубления современного понимания прошлого, не замкнутого и завершенного, но во всех смыслах активно взаимодействующего с настоящим. Уоткинс строит свое произведение как симбиоз кино, телевидения и театра. Он делает зримым процесс моделирования экранной действительности, обнаруживая условность всего действия. Но он же создает сцены, такие как сцена обзора груды трупов после уличных боев, где доминирует переживание исторического прошлого как достоверной реальности, в которую киноглаз окунает нас магическим образом.

Учитывая концепцию открытой формы, воплощенную в монографии С. С. Ступина<sup>6</sup>, уместно назвать открытой экранной формой документальные киножанры и телевизионный тип экранной формы, в особенности с элементами интерактивности. Открытые экранные формы могут быть как сугубо массовыми и нехудожественными (например, новост-

---

<sup>6</sup> Ступин С. С. Феномен открытой формы в искусстве XX века. М.: Индрик, 2012.

ные репортажи, телемосты, ток-шоу), так и относящимися к развлекательному искусству, например, телесериал Клода Бармы «Проклятые короли» (*Les Rois Maudits*, 1972), герои которого то и дело обращаются к зрителю, рассказывая о событиях французской истории. Открытая форма не препятствует появлению серьезного авторского искусства, такого как «Данте. Ад» (*A TV Dante. The Inferno. Cantos I – VIII*, 1989) или тетралогия «Чемоданы Тульса Лупера» (*The Tulse Luper Suitcases*, 2003—2004) Питера Гринуэя. Полиэкранные композиции Гринуэя зримо вопиют о доминанте авторской воли, моделирующей экранную форму, вторгающейся в бытие сочиненных героев и как бы курирующей их существование в кадре.

Устные и письменные комментарии, добавление к традиционной жизнеподобной картинке всевозможных графиков, схем, рисунков, письменных фрагментов, титров, указывающих на личность комментирующего, – все это превращает киноматерию в авторское посттелевидение. Оно одновременно созидает условную реальность и анализирует собственные образные модели, претендующие как на документальность, так и на повышенный эстетизм и философичность. Впрочем, и на просветительскую общедоступность, «разжеванность» символов, объясненность происхождения образов, что роднит подобные произведения с научно-популярным кино, хотя и не чуждо иронии по отношению к ним.

Если в «Чемоданах» есть элемент аналитического эс-

се-портрета, уместного в каком-нибудь журнале, слегка претендующем на интеллектуальность, то в «Данте» сильные признаки учебного фильма по истории культуры, стремящегося сделать произведение XIV века более понятным и близким современному восприятию. Гринуэй играет в функциональность тела экранного произведения, которое служит зрительскому вторжению в тот или иной закрытый и непонятный мир – якобы ради его аналитической деконструкции, нужной, в свою очередь, для освоения, постижения этого мира. В «Чемоданах» кадр мыслится корпусом, который необходимо вскрывать, распаковывать, а содержимое – как бы брать в руки, подносить ближе к глазам, вертеть и ощупывать.

Очевидная сделанность видеоряда в «Данте», тем не менее, не отрицает ощущения стихийного и перманентного развертывания ада в пространстве человеческого бытия. Виды документально зафиксированных катастроф и художественно смоделированные виды страданий душ, пронизаны мистериальной верой в реальность – не самого происходящего, но его сути, состоящей в «документальности» ада, в непрерывности метаморфоз адского начала в реальной истории человечества.

Складывается картинка, насыщенная всеми оттенками постмодернистской иронии, отрицающая все градации и антиномии. Противопоставление элитарного и массового, условного и жизнеподобного, психологизма и остранения

здесь не работают. Гринуэй создает кино-теле-видео-вещь компьютерной эпохи.

Телевизионные приемы, как правило, ведут к размыканию закрытой формы, признанию прозрачности и звуковой проницаемости «четвертой стены», то есть экрана (что весьма актуально для прямого эфира, телемостов), а главное, откровенной ориентации реальности экранного мира на посторонний мир зрителей.

Открытый режим бытия экранной формы подразумевает ее знание о «реальной реальности». Происходит умозрительная пластическая диффузия двух миров, подразумевается их пластическое сосуществование и внутренняя соотнесенность, эти процессы приводят к разгерметизации экранной реальности и замыканию всей актуальной для нас вселенной в некую двухчастную, но пластически целостную форму, объединяющую внеэкранное и экранное пространства, с прозрачной и аудиовизуально преодолимой перегородкой в виде самой плоскости экрана.

Десакрализованный киноглаз с его реальной пластикой человека и технического аппарата, чье присутствие обнаружено, показано в кадре, нередко отрефлексовано в экранном повествовании, не отменяет сакрального и невидимого киноглаза, который «видит и показывает» все происходящее. Два пластических кода существования киноглаза и, соответственно, экранной реальности могут объединяться в едином произведении, что мы классифицировали бы как



гибридную (закрытую-открытую) экранную форму.

Особенно сильные эффекты возникают при объединении в кадре объектов повышенной пластической выразительности и образа разволшебствовленного обнаруженного киноглаза, как то происходит в «Человеке из мрамора» (Czlowiek z marmuru, 1976) Анжея Вайды. За сетчатой железной дверью лежит на полу запасника музея не слишком удачная скульптура, когда-то призванная увековечить трудовой подвиг рабочего Матеуша Биркута, позже выпавшего из обоймы официально пропагандируемых персон. Чтобы успеть быстро произвести нелегальную съемку, героиня садится верхом на скульптуру, отбирает у оператора тяжелую камеру и снимает, почти касаясь камерой лица изваяния. Фигура Биркута, запечатленного в каком-то неестественном, вымученном развороте, кажется вдвойне беспомощной. Горизонтальное положение и предельно фамильярный, если не сказать, фривольный, «телесный» контакт с Агнешкой создают мизансцену почти глумления.



Агнешка (Кристина Янда), «Человек из мрамора», 1976.  
*Авторы: режиссер Анджей Вайда; сценарист Александр Сцибор-Рыльский; композитор Анджей Кожиньский*

Пластика мизансцены конфликтует с подлинным смыслом происходящего – героиня идет напролом, чтобы выяснить и опубликовать подлинную историю человека, превращенного в эффективный для власти миф и преданного забвению тогда, когда он перестал быть удобен и полезен.

Поза Агнешки инспирирована целью быстрого запечатления запретного «человека из мрамора» ради развенчания советского мифа, создания киноправды. Героиня выполняет роль штатива для камеры, производя не надругательство над советской святыней, но разрушение инерционного пиетета

к мифологизированному образу, как бы акцентируя в своей позе жажду прорваться к непарадной реальности. Лицо изваяния встречается с «лицом» киноглаза; в этой композиции проглядывает даже нечто геральдическое, что подчеркивает глобальный символизм ситуации. Камера и «человек из мрамора» смотрятся друг в друга как прошлое и настоящее, старый миф и новое орудие, способное служить любым целям. Лицом к лицу возможно и увидеть, и запечатлеть, почти ощупать материю и форму советской мифологии.

В целом же героиня с камерой и советское изваяние, на котором она восседает, образуют своего рода скульптурную группу, в которой «человек из мрамора» становится опорой и платформой для человека с киноаппаратом. Возникает единый контур, единый объем скульптуры, живого человека и технического аппарата, словно выражая идею пластической триады, сращенности этих составляющих в новое тело, а точнее организм новой эпохи, которая основывается и опирается на изучение «тела истории».

## **Магическая фактура «цифры» и пластика компьютерной картинки**

Итак, демонстративное постбожественное присутствие киноглаза становится одним из актуальных пластических и концептуальных решений. Но, как и все прочие решения, оно не универсально. Как часто бывает в истории культуры, на смену потребности акцентировать процессы десакрали-

зации и разволшебствления приходит потребность в новых методах ресакрализации киноматерии.

На сей раз основным звеном новой сакрализации выступает фактура визуальной материи. Современность «отбита» от всего предшествующего периода технической экранной культуры посредством тотального распространения цифровых технологий.

Снятое на «цифре» кино обладает совершенно особой визуальной фактурой, которая воплощает единую духовно-медийную фактуру современного культурного пространства. Различные тела и среды, организмы и модели, динамические структуры и статичные композиции, события и лица связаны и повязаны этой фактурой.

Цифровое изображение являет собой новую стадию визуального иллюзионизма. Оно делает отображаемую реальность «вопиющей», особенно выразительной, визуально явленной. Цифровая реальность некоторым кажется более реальной, более непреложно существующей и очевидной в своей зримости, нежели обычный окружающий мир, не запечатлеваемый ни на какие носители. Цифровое изображение претендует на то, что оно более чем жизнеподобно, оно сверхжизнеподобно. И в этом его отклонение от жизнеподобия.

Цифровая «картинка» сообщает всему запечатлеваемому некое свечение изнутри, мир обретает свойства волшебного кристалла, в котором все предметы как бы более немате-

риальны или одухотворены (поскольку пронизаны светом), чем в реальном обыденном мире. А воздух более фактурен, физически ощутим и в нем как будто больше сопротивления любому вторжению со стороны – потому что это не просто пустота, но пустота, заполненная некоей цветосветовой субстанцией. В цветосветовой активности цифрового изображения есть некоторое сходство с витражом, цвета которого сияют и изображения оживают при прохождении сквозь них светового потока.

Миру «на цифре» словно возвращается магическое начало. В него уже не верят современные интеллектуально ориентированные люди. Но и они в подсознании часто мечтают о том, чтобы такое начало существовало. Мечтают и представители «безмолвствующего большинства», как выразился бы Арон Гуревич. Впрочем, это большинство уже перестало быть молчаливым, оно активно заполняет своим общением и самовыражением интернет, активно присутствует на ТВ, и бывает равнодушно к понятию веры и доверия к эстетической материи. Для такого зрителя актуальнее понятия «желание верить» и «потребность в том, чего нет». Такому зрителю не слишком важно, каков мир в реальности. Важно, что эта реальность не совпадает с их мечтами и желаниями.

Фабрика грез на то и фабрика, чтобы создавать все более и более фантастические и в то же время иллюзорно жизнеподобные грезы. То, что они создаются вполне техническими рациональными методами, не отпугивает зрителя. Он

совершенно не желает обманываться по поводу происхождения экранных иллюзий. Напротив, очень любит смотреть и на то, как эти иллюзии делаются, какова «кухня» современной киноматерии. Каждый успешный кинопроект включает создание документальных фильмов о работе над этим проектом. Зрителю показывают, как образ-результат складывается из суммы образных и технических составляющих живого актера, компьютерных ухищрений, декорационных уловок, случайностей на съемочной площадке и многого прочего. Согласно нынешним вкусам, это отнюдь не разоблачение подлинной сконструированности и абсолютной нереалистичности киноматерии, но лишь увлекательная экскурсия на «кухню» кинопроцесса, в святое святых кинофабрики, оснащенной новейшими технологиями. Ракурс взгляда из рабочего заэкранья (или предэкранья) как бы дополняет иллюзорную экранную картину мира, расширяя его контуры, но не девальвируя его основного, иллюзорного сегмента.

Если есть какие-то средства, чтобы воплощать мечтаемое и желаемое, то этими средствами следует пользоваться, так считает современное большинство. Цифровое изображение – из разряда подобных средств, возвращающих иллюзию волшебности отображаемым телам и пространствам.

«Цифра» в очередной раз активизирует те эффекты, которых достигала живопись Ренессанса, создавая сфумато. М. И. Свицерская, характеризуя творчество Леонардо, пишет:

«все большее значение приобретает оптика, а в сфере живописной практики внимание к эффектам света приводит к открытию „сфумато“ – особо нежной, прозрачной светотени, смягчающей границы предметов, снимающей основополагающее значение сильных контуров, на чем настаивал Альберти, и обеспечивающей не только впечатление выпуклости, округлости объемов, но и их связи с окружающим пространством, связи, уже не только и не столько геометрической, структурной, сколько оптической. Открытие „сфумато“ в своем последовательном развитии привело Леонардо к достижению, оказавшемуся основополагающим для всей живописи Нового времени и вообще для истории европейской визуальной культуры: к воссозданию средствами живописи эффекта единой оптической среды.»<sup>7</sup>

Свойства единой оптической среды обретает и мир, запечатленный на цифровое устройство.

Вместе с цифровым изображением и вместе с компьютерным моделированием визуальных движущихся образов экранная реальность обретает пластику несуществующего в природе мира или, точнее, миров, существ, явлений. Проблема заведомой нереалистичности, недокументальности цифрового кино особенно остро проявляется тогда, когда необходимо создавать образы доцифровых эпох, и в осо-

---

<sup>7</sup> Свицерская М. И. Караваджо. Первый современный художник. Спб.: Дмитрий Буланин. 2001. С. 34.

бенности тех, которые ассоциируются с абсолютно иной визуальной фактурой<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Некоторые исследователи вообще склонны полагать, что понятие документа применимо лишь к доцифровому изображению на пленке. См.: Мариевская Н. Е. Время в кино. М.: Прогресс-Традиция. 2015. С. 64.



# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.