

Кино и массмедиа

УДК 791.1
ББК 85.374, 71

Сальникова Екатерина Викторовна

Доктор культурологии, кандидат искусствоведения, заведующий сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва
ORCID ID: 0000-0001-8386-9251
k-saln@mail.ru

Ключевые слова: кинематограф немого периода, Жорж Мельес, Путешествие на Луну, Путешествие через невозможное, Покорение полюса, Легенда о Рип ван Винкле, Рождественский сон, город, цивилизация, транспорт, смена локаций.

Сальникова Екатерина Викторовна

Образы цивилизации и города в фильмах Жоржа Мельеса

Статья посвящена самым первым образам цивилизации и города в игровом кино – в фантастических фильмах Жоржа Мельеса. Рассматриваются особенности видения «островов» цивилизации посреди каменистого ландшафта и активного трафика летательных аппаратов, что позже будет взято на вооружение научно-фантастическим кинематографом. Пространство космоса у Мельеса довольно густо заселено, образуя своего рода космическую «агломерацию». В своих фильмах-путешествиях режиссер активно моделирует образ цивилизации не столько через пространственную среду, сколько через симбиоз отсылок к миру науки, зрелищно-игровой городской культуры и поведенческих кодов персонажей, для которых весьма важны медийные аспекты их деятельности. Рефлексируя о прогрессе цивилизации в фильме «Легенда о Рип ван Винкле», режиссер создает образ декоративной, живописной деревни, словно созданной для досуга горожан, то есть косвенно отображающей процессы урбанизации. В «Автотурне Париж – Монте Карло...» возникают образы столичной богемной среды и эскиз курортной зоны. В целом у Мельеса формируется концепция экранной трюковой деструкции цивилизационной / городской среды, что выполняет компенсаторную функцию в современном обществе, негативно относящемся к разрушительным процессам в реальной обыденности.

Salnikova Ekaterina V.

Doctor of Cultural Studies, PhD in Art History, Head of the Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies, Moscow
ORCID ID: 0000-0001-8386-9251
k-saln@mail.ru

Key words: silent cinema, Georges Méliès, Trip to the Moon, An Adventurous Automobile Trip, Conquest of the Pole, the Legend of Rip van Winkle, Christmas Dream, city, civilization, transport, change of locations.

Salnikova Ekaterina V.**The Images of Civilization and City in the Films by Georges Méliès**

The article is devoted to the very first images of civilization and city in Georges Méliès fiction films. The vision of “islands” of a civilization in the middle of a stony landscape and active traffic of aircraft were adopted by science-fiction cinema later. The space of the universe in Méliès films is quite densely populated, forming a kind of cosmic “agglomeration”. In his travel films, the director actively models the image of civilization not so much with the help of the spatial environment, but with a symbiosis of references to the world of science, entertainment and spectacular urban culture and behavioral codes of the characters, for whom the media aspects of their activities are very important. Reflecting on the progress of civilization in The Legend of Rip van Winkle, the director creates the image of a decorative, picturesque village, as if it is created for the leisure of tourists – the space indirectly demonstrates the process of urbanization.

Исследования, посвященные образам города в искусстве, являются важной составляющей современной междисциплинарной науки. Вероятно, дело не только в их значимости для воплощения мировидения авторов произведений, но в способности искусства предвосхищать многие формы и практики городской повседневности, как бы непроизвольно заглядывая в будущее и работая на его конструирование. В частности, исследователи отмечают связь современной медиаархитектуры с визуальным рядом некоторых фантастических фильмов о будущем [7, с. 159]. В Государственном институте искусствознания тема образов города развивалась в рамках изучения популярной культуры и массмедиа, что отображено в коллективных трудах «Город развлечений» [3], «Урбанизация и развлекательная культура» [11] и пр. В Институте теории и истории искусств при Российской академии художеств проводятся регулярные конференции на тему интерпретации города преимущественно в традиционных искусствах. Одним из выдающихся изданий стала коллективная монография «Города мира – мир города» [2]. Автор данной статьи недавно обращался к образам города в современном кино в своей монографии «Визуальная культура в медиасреде...» [10, с. 138–145] Обозначенная тема вызывает и интерес современных зарубежных исследователей [12], [19].

Кинематограф в этом контексте оказывается все более частым предметом рассмотрения, поскольку именно в этом искусстве, появившемся уже в эпоху урбанистической культуры, тема города звучит с особой силой и художественной выразительностью. Город оказывается необходим как место бурного действия и трехмерная декорация для созерцания, как жизненная среда с определенной атмосферой, что, в частности, было отображено в недавних статьях журнала [4, с. 72], [5] и, вместе с тем, некий миф, сложившийся еще в доэкранных искусствах.

Рассуждая об эстетической интерпретации города, Барбара Меннел пишет о связи города с образами вокзала и поезда, в свою очередь, соотносящихся с феноменом кинематографа, поскольку и поезд, и кино манипулируют временем, поглощают пространство и рождают концепт «universal time» [16, с. 9]. Но, в таком случае, образ города даже более напрямую связан с кино, поскольку существует на экране в большинстве случаев как абстрактное пространство города или даже «иллюзия города». Она создается, как правило, из большего или меньшего числа фрагментов городской среды, будь то натура или декорации. Ведь

съемки города как такового в реальной городской среде – это весьма сложная организационная и техническая задача. Поэтому именно «абстрактное пространство» города монтируется с видом городских интерьеров, а главное – сочетается в зрительском сознании с нашими городскими ассоциациями. И благодаря этому иллюзорная целостность образа города живет органичной экранной жизнью.

Поглощение времени и пространства, присущее транспорту, с успехом производит и киномонтаж. Это один из принципиальных ритмических концептов зрелого кинематографа, как бы соотносящийся с концептом скоростного транспорта как такового. Впрочем, этот концепт начинает вызревать уже в 1910–1920-х годах, в столь разных фильмах, как истории Луи Фейада о Фантомасе или «Берлин: симфония большого города» (1927) Вальтера Руттмана. Таким образом, город видится нам нуждающимся именно в искусстве кинематографа для максимально адекватного отображения или фиксации своей сущности.

Ведь все доэкранные, но при этом предназначенные для просмотра сюжетные структуры – те, которые принято связывать с литературной драмой, – сформировались в доурбанистический период. Тогда, когда наиболее значительную роль играли взаимоотношения в сравнительно малочисленных человеческих сообществах. Персонажей в драматургических сюжетах ровно столько, сколько может усвоить зрительское сознание. И сколько нужно «по минимуму» для развития интриги и конфликтного столкновения. Круг персонажей стабилен, и они тесно общаются – как могли бы общаться в замке, дворце или в другом жилище, или как в деревне, поместье, на хуторе, наконец, на острове. Так надо для того, чтобы конфликт оформился, максимально углубился, возможно, дойдя до ощущения неразрешимости, «бездны».

Вне зависимости от перемен декораций или условного обозначения многих мест действия персонажи действуют в большинстве случаев на одной и той же территории сцены или нескольких неподвижных сценических пространств. И эта реальная данность буквального «единства места». Не случайно теоретик театра Ю. Барбой пишет о том, что «может быть, среди всех искусств только в театре и время, и пространство существуют в своем физическом, явственно осязаемом виде» [1, с. 164]. Персонажи как бы внутренне подстраиваются под зрительскую неподвижность или весьма ограниченные возможности перемещения.

Иными словами, театр пристрастен к углублению драматизма «на одном и том же месте».

А что же такое городская жизнь или жизнь города XX–XXI столетий? Это постоянные перемены местоположения, постоянное передвижение, хаотичное, разнонаправленное, разомкнутое, слабо нормативное или почти не имеющее ограничений. Эффект такого свободного и разнонаправленного движения как раз дает динамика камеры. Киноглаз воплощает не просто неограниченное движение, но и непривязанность к центру или центрам, независимость в переменах точки зрения, право многократных перемен ракурса, если надо – непрерывность движения и купирование больших пространств ради мгновенного попадания в нужную локацию. В сущности, это движение городского типа, и потому оно удобно для отображения жизни города и людей в городе.

Город – большая разомкнутая территория, которую никак нельзя представить полностью обозримой из какой-либо одной точки, если при этом есть задача разглядеть что-либо и кого-либо конкретных, всмотреться в их взаимоотношения и пр. Но блуждающий киноглаз может то приближаться к одним объектам наблюдения, то удаляться от них и переключаться на другие, меняя дистанцию по отношению к фиксируемому предмету.

Кинематографическое видение исходит из задач создания иллюзии жизненной динамики, а в городской жизни – множество незнакомых людей, которые могут стать знакомыми, друзьями и врагами, но могут остаться незнакомыми или случайными встречаемыми, мимолетными знакомыми и пр. Текучесть состава персонажей, обилие эпизодических лиц, толп, рассеянных или плотных множеств, – кинематографичны в своей природе.

Город существует на экране в большинстве случаев как «абстрактная иллюзия города», сотканная из немногих крупниц достоверно воспроизведенных фрагментов городской среды. Будучи умело смонтированной с рядом городских интерьеров, а главное – «смонтированной» в зрительском сознании с нашими городскими ассоциациями – «иллюзия города» живет органичной экранной жизнью. Эта иллюзия может разворачиваться в координатах не просто отвлеченного времени, но условного настоящего, условного будущего или условного прошлого.

В исследовательской традиции наиболее разработано изучение палитры городских картин в шедеврах немецкого кино 1920-х годов,

полного сумрачной экспрессии, будь то город в «Кабинете доктора Калигари» Роберта Вине или город в «Метрополисе» Фрица Ланга [8, с. 90]. На периферии внимания остается вопрос о том, с чего же начиналась история образов города в игровом кино.

Отцом эстетики игрового фильма явился Жорж Мельес. С его творчеством в современной науке справедливо связывают и авторское начало [15], и истоки многих экранных мотивов и образов, которым была суждена долгая жизнь. Так, Чарльз Митчел отмечает, что именно Мельес первым создал экранный образ дьявола, сняв с этим персонажем не менее двенадцати картин, и с тех пор образ дьявола не исчезает из игрового кинематографа [17, с. 305]. А Джек Зайпс пишет о Мельесе как об основателе жанра фильма-сказки [21, с. 31–48]. При всей кажущейся архаичности языка, Мельес прочно встроен в трансмедийное поле сюжетов, которое становится предметом повышенного внимания современных исследователей [18].

Городская тематика и первые подходы к отображению городского ландшафта и жизни в городе тоже связаны с фильмами пионера фантазийного кинематографа.

В данной статье рассматриваются образы города в картинах Мельеса. Также выясняется, что виды города появляются у Мельеса параллельно с видами пространства цивилизации без ярко выраженных признаков города как такового. Поэтому мы уделяем внимание и образам пространства цивилизации у Мельеса, «генетически» связанным с образами города и в более позднем игровом кино.

До иллюзии города. Образы цивилизации

Мельес начинает интуитивно развивать элементы образа города, когда в кино еще не сложилось традиции составлять иллюзию целостной городской среды из отдельных, фрагментарных локаций, которые монтируются друг с другом напрямую.

Так, и в «Путешествии на Луну» (1902), и в «Путешествии через невозможное» (1904) отдельные локации – лекторий, вокзал, госпиталь, ресторан в отеле – связаны друг с другом не зрительским воображением, по умолчанию достраивающим целое городского ландшафта, но картиной каменистой и неровной пустынной местности, по которой движется фантастическое транспортное средство. В результате возникает

не образ города или переездов из одного города в другой и третий, но картинка «альтернативной цивилизации». В ней есть отдельные островки интеллектуальной деятельности, бытового комфорта, технических работ. Но располагаются они посреди бескрайней пустоши, в которой легко затеряться или попасть в опасную ситуацию.

Невольно эта пустошь, как «склейка» или «мостик» между разными локациями, создает картину земного ландшафта – такого, каким его могли бы увидеть и воспринять Адам и Ева, только что изгнанные из садов Эдема. Невозделанная, неуютная земля, требующая приложения многих усилий, труда в поте лица, длительных и мучительных действий по преобразованию дикой природы в цивилизованное пространство. Будущее, символически воплощенное в образах чудо-техники, образует «коллаж» с картиной почти мифологического прошлого. Абстрактно-временные персонажи, едущие по местности прошлого на транспорте будущего, – это и есть настоящее. Впоследствии мотив пустынной местности с редкими очагами цивилизации и фантастическим транспортом будет неоднократно использован в фильмах фантастических жанров, вплоть до «Безумного Макса...» (Mad Max... 1979, 1981, 1985, 2015).

Мельесу явно дороги картины «планеты вообще» или «вселенной вообще». К тому же с пространством, обозначающем пустыню, как и с пустотой студии и с черными экранами, проще работать. (Использование Мельесом черных задников, экранов, зеркал подробно разбиралось в недавней книге Н.М. Элкотта [14, с. 135–149].) Поэтому в самом раннем фантастическом кино более выразительно выглядят анимированные и даже отчасти «урбанизированные» просторы неба и космоса. В третьем большом фильме-путешествии «Завоевание полюса» (1912) в небе происходит интенсивное движение, летят в разные стороны самые причудливые воздухоплавательные аппараты. Картина оживленного транспортного движения в небесном ландшафте – как часть городской повседневности будущего – позже развивается в мировом научно-фантастическом кинематографе (например, она развернута в «Пятом элементе» Люка Бессона).

Во многих картинах Мельеса появляются космические существа: дева-звезда, дева-комета или человек-планета. Луна, как правило, феминна, а Сатурн или Марс – подчеркнуто маскулинны. Находящийся в своем домике или возле своего космического тела человек-планета парит, плывет или обозревает бескрайний простор. Звездочки – живые

лица внутри пятиконечных форм – похожи на любопытных жильцов, выглядывающих из городского многоквартирного дома с окнами, похожими на иллюминаторы. Только космический «дом» здесь – это космический простор.

Во всех трех путешествиях городской ландшафт еще не сложился как стабильная экранная иллюзия. Однако мельесовские эскизы этой будущей иллюзии весьма показательны. В каждом из фильмов ощущение города как места начала действия опосредованно создается с помощью образов цивилизации. Причем эти образы принадлежат как бы «абстрактному времени» или являют коллаж отсылок к абстрактному прошлому и к современности. Прежде всего цивилизация – это мир науки, игровой зрелищности и медийных амбиций.

В первых кадрах «Путешествия на Луну» мы видим ученых в остроконечных шляпах и длинных балахонах. Данный тип одевания стал в зрелищной культуре Нового времени атрибутом волшебника и ученого. Как пишет С. Оспинникова о спектакле 1636 года по пьесе Пьера Корнеля «Комическая иллюзия», «волшебник носил длинное свободное одевание, расшитое знаками зодиака, остроконечную высокую шапку, а в руке держал магический жезл» [6, с. 215].

И вот здесь в здании «готического лектория» (по каталогу мельесовской студии Star-Film, это Астрономический клуб [13, с. 18]) появляются такие абстрактные и внешне совсем не современные ученые – персонажи нереалистических жанров. Но к ним выходят девушки-пажи, ассистенты ученых мужей. Их вид, опять же, далек от бытовой реалистичности. Они напоминают собирательный образ пажей из сказочных и исторических произведений. А как эстетизированное множество, умеющее слаженно двигаться и выполнять какие-либо действия, попутно демонстрируя фигуры в облегающих костюмчиках, – явственно отсылают к кордебалетам мюзик-холлов и оперетты, к зрелищной развлекательной культуре, напротив, весьма современной. Так что городская современность входит в фильм через отсылки к городским зрелищам конца XIX века. В целом же эстетика фильма сразу задана как смесь отсылок к европейской городской культуре различных эпох.

Ученые спорят, обсуждая перспективы полета на Луну. Потом, получив от ассистенток более подходящую для путешествия одежду, переодеваются. Далее нас, как и участников полета, посвящают в «кухню» подготовки – и в кадре возникает цех конструирования ракеты.

Как писал Жорж Садуль, астрономы «...собираются в зале старинного замка. Наоборот, индустриальный пейзаж „чудовищного завода“ сделан в стиле модерн. Он ловко скомпонован и производит впечатление грандиозности...» [9, с. 336]. В этой сцене образ цивилизации поворачивается своей новой стороной – как мир современной техники (опять же совершенно не представимый, покуда ученые находятся в старинном интерьере). Наконец, в картине старта встречаются все составляющие цивилизации и появляется фрагмент городской панорамы.

Сначала перед нами урбанистический ландшафт с дымищими трубами – это сугубо цивилизационный, индустриальный мир. Но у подножия высокой площадки, куда въезжает чудо-ракета, заметны черепичные крыши зданий. То есть урбанистический ландшафт примыкает к доурбанистическому, традиционному. Такое соприсутствие важно для Мельеса, хотя бы в силу того, что оно являет собой весьма эффектное зрелище с неким внутренним «перепадом» форм – от аскетично-прямоугольных, функциональных, «холодных» к усложненно-рукотворным, прихотливым, «теплым».

Этот контраст будет реализован в «Завоевании полюса» (1912). Ультрасовременное летательное средство обладает носовой частью в виде головы грифа (что ассоциируется со звериным стилем, с готическими архитектурными украшениями и со старинными носами кораблей). Старт воздухоплавательного транспорта происходит на большом плацу с ангарами (налицо урбанистическая функциональность сооружений). Но в отдалении видны черепичные крыши доурбанистического, патриархального города. Позже на них будет совершать падение комическая героиня, лидер суфражисток, пытавшаяся отправиться на Северный полюс на воздушном шаре против воли его хозяина.

Завершаются все путешествия триумфальной встречей участников. Она происходит на специально построенной, «одноразовой» уличной декорации – кодирующей именно как декоративное оформление важного для городской общественности события. Возвышение, амфитеатр, лестница, украшения – все оформление указывает на значимость завершающегося путешествия как резонансной публичной акции, социального самовыражения. Обретаемая известность, способность стать «нюсмейкером» показаны как важные итоги событий, что выявляет стиль городского мышления Нового времени, с его культивацией «медийности», ярких впечатлений, производимых на толпу. И, с другой

стороны, показан сам феномен «заинтересованной общественности», готовой провожать и встречать путешественников, быть зрителями событий и создавать эмоциональную атмосферу сенсационности.

«Автотурне Париж – Монте Карло за два часа» (*Le raid Paris – Monte Carlo en deux heures, An Adventurous Automobile Trip*, 1905) подходит к иллюзии города очень близко. В первой сцене показана медийная акция – старт автотурне, происходящий на фоне здания Парижской оперы. Текст в каталоге показывает, что Мельес стремился создать атмосферу не просто города Парижа, а культурной столицы. Среди «друзей, пришедших проводить бельгийского короля Леопольда» и сопровождающего его водителя, поименованы знаменитости: певцы, артисты, драматурги [13, с. 84]. Зритель, продолжавший наблюдать динамику общего плана без каких-либо поясняющих интертитров, мог, тем не менее, с помощью живого комментатора на сеансе (предвосхищавшего закадровый голос) вообразить парижскую богему. Дополнительно театрализует, или «циркизует», старт автопробега появление человечка с шестью на ногах, производящего трюковые шаги, что по сути является вставным номером, способным подтвердить наличие артистических личностей в толпе (ни драматург, ни певец, заявленные по сюжету, не могут себя адекватно проявить в эпизодической сценке немного кино).

Наконец окруженные шумной толпой участники турне⁽¹⁾ садятся в свой автомобиль. Далее машина трогается, едет, делает остановки – иногда запланированные, как на заправочной станции, иногда вынужденные. Но повсюду на своем пути автомобиль производит аварии, разрушения и хаос. Так, герои совершают наезд на почтальона, у которого при этом рассыпаются письма.

Вновь появляется опосредованный образ цивилизации, «которая где-то близко». Перед нами живописное морское побережье Среди-

(1) Участников всего двое – автомобилист и король Леопольд, изъявивший желание в кратчайшие сроки пересечь огромное расстояние на новейшем транспорте. Однако оба персонажа одеты в толстые мохнатые шубы и ведут себя примерно одинаково. По визуальному ряду невозможно понять, что речь идет о европейском монархе. Это знание можно получить лишь в случае комментариев рассказчика, в процессе киносеанса опирающегося на текст каталога. В целом, как нам представляется, данный фильм повлиял на развитие в кино темы автогонок, в частности на комедию «Большие гонки» (*The Great Race*, 1965, США), в которой, начиная с титров, наблюдается множество отсылок к стилистике Мельеса и немного кино в целом.



Илл. 1–2. Кадры из фильма Жоржа Мельеса «Завоевание полюса». 1912

земноморья. Перед эффектными обломками скал в виде арок стоят прилавки с мелкими товарами на продажу. Подобную придорожную торговлю, особенно в курортных зонах, можно видеть в самых разных уголках мира и сегодня. Красоты природы выступают как идеальная декорация для коммерции, создающая настроение приятия мира, желания наслаждаться его дарами, приобретать что-либо для удовольствия. Эту-то идиллию коммерции на фоне морского пейзажа и разрушает автомобиль. Показательно, что потерпевшие при этом тут же перестают вести себя цивилизованно, начинают перебрасываться рассыпанным по земле товаром, как шаловливые дети, «дикири», забывшие всякие приличия. Так что автокатастрофа раскрепощает и переключает людей в режим иррационального буйства, выхода за пределы цивилизационных нормативов поведения.

Автомобиль и в дальнейшем въезжает в постройки, опрокидывает прилавки, наезжает на людей. Один такой раздавленный полицейский на автозаправке превращается в абсолютно плоское тело. Чтобы его оживить, приходится другим персонажам браться за насосы и надувать бедолагу, который во время процедуры начинает вздрагивать и подавать признаки жизни (идет игра с муляжным телом). Наконец, после того как сердобольные граждане подналегали на насосы, а вся толпа окружила потерпевшего плотным кольцом, он полностью восстанавливается как объемное тело (муляж подменяется живым исполнителем). Однако его продолжают надувать, и бедолага «взрывается».

Аналогичный взрыв происходит при въезде в ворота города Дижона, когда массивный служитель таможни не пускает автомобиль, требуя пошлины. Наши герои не сдаются, пытаются прорваться в город, и наконец толстяк, старавшийся остановить путешественников собственным увесистым телом, взрывается⁽²⁾. В этой сцене образ патриархального города со стенами, башенками и воротами приходит в столкновение с образом автомобиля, детища современности, не желающего подчиняться старинным традициям и не признающего ограничений передвижения.

(2) Как нам кажется, комический натиск толстопузого таможенника на автомобиль и сама его готовность физически останавливать машину и менять направление ее движения предвосхищают сцену в фильме Леонида Гайдая «Операция Ы...» (1965), когда массивный здоровяк Бывалый (Евгений Моргунов) вручную разворачивает свой миниатюрный автомобиль, в советские годы «льготный», предназначенный для инвалидов.



Илл. 3–4. Кадры из фильма Жоржа Мельеса
«Автотурне Париж – Монте Карло за два часа». 1905

Если иметь в виду раннюю визуализацию идеи «мира без границ», в данном случае «езды без границ», то ее как нельзя лучше воплощает данный фильм. Кроме того, во всех подобных сценках трюк выносятся в декорации повседневного пространства, идет «циркизация» цивилизационных мест действия.

В целом Жорж Мельес дарит игровому кино идею эйфорийной деструкции цивилизационного пространства и показывает принцип наслаждения, заложенный в отмене повседневного страха перед разрушением, в снятии запрета на порчу вещей, руководящего цивилизованным человечеством. Прежде всего деструкции подлежит среда, или, что пока точнее, «очаги» городского типа. В них больше рукотворного, того, что интересно ломать, не считая себя разрушителем природной гармонии и не испытывая, по всей видимости, никаких угрызений совести. Так, в каталоге с особой эйфорией подается сцена взрыва цистерны [13, с. 85–86].

С тех пор как у Мельеса возникает веселье по поводу разрушаемой среды обитания, ничего кардинально нового в этом мотиве в кино уже не появляется. Совершенствуются нюансы, нарастает богатство постановочных затрат (особенно в проектах типа бондианы), изобретаются остроумные поведенческие модели (например, у Хичкока). Но сама суть концепта наслаждения, включающего и наслаждение ужасом при виде цивилизационного хаоса на экране, сохраняет стабильность.

Улучшение цивилизационной жизненной среды не расценивается у Мельеса автоматически позитивно. Все гораздо сложнее. В фильме «Легенда о Рипе ван Винкле» (La légende de Rip Van Winkle; Rip's Dream, 1905) весьма показательно решена тема перемен в жизненном пространстве героя. В оригинальном фантастическом рассказе Вашингтона Ирвинга некто Рип ван Винкл засыпает на целых 20 лет. Когда он просыпается и возвращается домой, его никто не узнает. У Мельеса же герой убегает от служителей закона, пытающихся взыскать с него долги, в лесу он засыпает и видит сон о том, как проспал 20 лет, встретил в лесу гномов и всякие чудеса, а потом вернулся в родные места [13, с. 87–91]. Так что же видит герой во сне в качестве будущего своей родной деревушки?

Она стала внешне более цивилизованной, ухоженной, оснащенной красивыми предметами! Вместо шаткого мостика, едва огороженного жалкими прутиками, – каменный мост с ровной чередой столбцов

и с прекрасной каменной или даже мраморной лестницей схода на твердую землю. Вместо грубых деревенских стульев и стола возле дома – несколько столиков со стульчиками изящной формы. А вывеска на двери бывшего трактира гласит, что это теперь отель. Вместо обыкновенного колодца – колодец с причудливым высоким украшением, которое почти загораживает вид на старинную церковь на дальнем плане. За мостом теперь стоит довольно массивный дом, в то время как прежде там был небольшой домишко. Во всем чувствуется забота архитекторов и даже подобие дизайна, что в целом делает жизненную среду несколько нарочито декоративной, как бы предназначенной для любования – в такие «подлинно старинные» деревенские уголки можно ожидать наплыва туристов, жаждущих эстетических впечатлений. Одежда обитателей родной местности Рипа тоже стала более нарядной. Деревня превратилась в игровую деревню «на показ» и, вероятно, для успешной коммерции.

Надо сказать, сочиненная Мельесом концепция перемен смотрится как предвосхищение «первозданных» красот, культивируемых туристическим бизнесом уже в наше время. Хотя городская среда в кадрах этой картины так и не появляется, при виде деревни «двадцать лет спустя» посещает чувство состоявшегося урбанистического доминирования. Ведь именно урбанистическому миру, смотрящему на сельскую жизнь извне и наносящему праздные визиты в сельские поселения, необходима игрушечная деревня, село-для-выходного-дня, деревня как «досуговая зона».

Эстетизация сельской среды, по фильму, оплачена слишком дорогой ценой. Деревня стала новой, но фальшивой, а герой – старым, что он в ужасе видит, зачерпнув воды из обновленного колодца. И теперь он чужой здесь. Женщина (по каталогу – дочь героя, которую он принимает за свою жену) отталкивает Рипа, а парень, у которого Рип хочет выяснить, что произошло, панически боится незнакомца. И вот уже собираются местные жители, вооруженные кто вилами, кто метлой, чтобы защититься от этого дряхлого бродяги. Они готовы буквально идти на него войной. Увы, деревня осталась деревней в худшем – появление чужака воспринимается здесь заведомо враждебно. Цивилизация пришла как внешнее, предметное обновление, но не как толерантность, открытость, интерес к незнакомому.

К счастью, все это лишь сон. Очнувшись от него, Рип возвращается в родную деревню с шатким мостиком, простым колодцем и ничем не загороженным ландшафтом с редкими домиками и церковью вдали. Мельес усложняет изначальный сюжет, превращая основное действие новеллы из фантастической реальности в страшный сон. Напряжение при этом не ослабевает. Главной темой оказывается в фильме не упущенное время жизни, но ужас перед самой такой опасностью и обозначение разницы между миром настоящего и миром будущего. Мельес как бы опасается, что простому бесхитроустному человеку не найдется места в усовершенствованном пространстве повседневной жизни, а само оно утратит свою натуральность.

Поэтика иллюзии города. Движение вблизи одного здания

Первое, что появляется у Мельеса в качестве городского ландшафта, это угловое здание или здание с аркой, через которую видна улочка, уходящая вглубь кадра. Комедийный фильм «Душ полковника» (*La douche du colonel*, 1902) показывает ремонтные работы, ведущиеся военными в такой арке, на строительных лесах. Офицер собирается спокойно посидеть под этими лесами с сознанием собственного достоинства и преимуществ высокого чина (он не должен работать, но лишь наблюдает и отдает приказания). Однако в результате на него проливается то ли краска, то ли вода из ведра, так что он лишается и покоя, и ощущения собственного превосходства. И все это на фоне милой городской улочки, виднеющейся через арку.

Иными словами, как только возникает намек на городское пространство, возникает и мотив превратностей судьбы. В городском пространстве всякую минуту может произойти нечто непредвиденное, выбивающее жизнь всех или некоторых персонажей из привычной колеи.

В «Импровизированном фейерверке» (*Un fen d'artifice improvise, Unexpected fireworks*, 1905) действие происходит перед входом в магазин пиротехники, о чем гласит вывеска. Сначала мы видим ссору женщины и старика, судя по всему, выпрашивающего у нее деньги. Возможно, это ее муж, нуждающийся в выпивке. Он пытается обнимать женщину, однако она его отталкивает, причем старик падает и задирает ноги, – и это абсолютно театральное фарсовое и цирковое

клоуновское взаимодействие. Женщина уходит, неохотно дав старику монетку. А поднявшийся старик обнимается с фонарным столбом, потом справляет нужду в углу у стены магазина и наконец засыпает прямо на земле возле столба.

Тут же приходят один за другим шестеро молодых людей. Их явление весьма театрально и похоже на часть комического танца. Склонившись над стариком, вся компания обсуждает спящего и, видимо, решает подшутить над ним. Молодые люди вламываются в магазин, выносят оттуда фейерверки, прикрепляют их к столбу и устанавливают возле старика на земле. После чего все молодые повесы забираются кто куда – одни прячутся в магазинчике, другие перелезают через ближайший забор. Последний остается и поджигает фейерверки. Те начинают взрываться. Старик вздрагивает, вскакивает, падает, дрыгает ногами в воздухе, снова вскакивает, падает, кувыркается и т.д. Молодежь слезает с крыши обратно и веселится, прыгая и пританцовывая среди дыма. На прощание вся компания подбегает к камере и, продолжая валять дурака, заглядывает в нее и смеется, после чего убегает.

Прямой взгляд в камеру и поведение людей, хорошо понимающих, что это за аппарат, как нельзя лучше свидетельствует о современной «продвинутости» шутников. Происходящее завершается именно как городское происшествие в кадре, возможно, розыгрыш перед специально установленной камерой, а не как фарсовая театральная сценка, с которой все начиналось. Прием обнаружения камеры и факта съемки более, чем что-либо иное, отдаляет происходящее от театральной эстетики и придает всему атмосферу современного города, с каковым ассоциируется новейшая на тот период техника.

Целая серия трюков разворачивается в комическом фильме «Беда не приходит одна» (*Un malheur n'arrive jamais seul*, *Misfortune never comes alone*, 1903). Караульный перед входом в дверь с вывеской «*Coprs de Garde*» засыпает. Между тем жизнь идет своим чередом. Фонащик приходит чинить фонарь. Появляется шутник, который забирает у караульного ружье и вкладывает ему в руку шланг. Когда мимо идет строгий офицер и одергивает спящего, тот вздрагивает, чем приводит шланг в действие. Струя воды хлещет и в лицо офицеру, и на фонащика. Последний роняет корпус фонаря прямо на офицера, и голова у того оказывается на месте лампочки. После этого начинается беготня перед домом и забегания/запрыгивания персонажей внутрь.

Угловой дом обнаруживает свойства волшебного ящика иллюзиониста, только разросшегося до размеров целого здания. Однако суть его та же – это вещь, лишь несколько секунд кажущаяся статичной, неизменной и предсказуемой. Но оказывается, что дом полон входов и выходов в виде окон и дверей, и отовсюду может кто-то выпрыгнуть или вывалиться. И всюду может кто-нибудь запрыгнуть, пробраться, просочиться. Погони и выяснения отношений с помощью появлений-исчезновений в этом удивительном домике смотрятся как бесконечный театрально-цирковой номер с большой примесью акробатики. Но и этого мало. Персонажи приносят некую будку и оставляют перед домом. И будка тоже начинает функционировать как ящик для фокусов.

Тем не менее, при всей сценичности и, соответственно, условности этого «городского пятачка», есть нечто, поддерживающее иллюзию города: это персонажи, свободно появляющиеся слева и справа, изнутри и снаружи дома, и свободно удаляющиеся из кадра в разных направлениях. Такое движение создает эффект разомкнутой среды, из которой может приходиться неограниченное число новых персон. Кадр становится фрагментом проточной системы с неким «фильтром», заставляющим «поток» действующих лиц задерживаться, вступая в тесное физическое взаимодействие с домом и будкой.

В современном кино до сих пор вполне работает принцип одной локации на весь фильм, при фиксации разнонаправленного движения вокруг этой локации или во фрагменте, примыкающем к ней и расположенном фронтально или по диагонали по отношению к зрителям. Так, в фильме «Место встречи» (*The Place*, 2017) Паоло Дженовезе все действие происходит в кафе, где главный герой картины, аналогичный доброму дьяволу, ведет диалоги со своими клиентами, дела которых он берется устраивать. Время от времени мы видим лишь пятачок перед стеклянной стеной кафе. Прозрачная стена, неоновая вывеска над ней и шоссе с переходом и светофором – вот и все, что служит обозначением городского пространства в данном фильме.

У Мельеса формируется принцип движения городского типа – точнее сказать, движения, ассоциирующегося с городским началом. Это действие вокруг одного дома или перед ним, либо на перекрестке, перед подъездом и окнами. Но движение непременно разнонаправленное, с приходом все время разных людей с разных сторон, и так же свободно удаляющихся из кадра в разные стороны. Свобода перемещения в кадре,

вплоть до хаоса, даже без единой перемены места действия – одна из гарантий возникновения иллюзии города.

Смена городских локаций

Другим успешным принципом создания иллюзии города является частая смена локаций, среди которых присутствуют публичные городские территории.

Оба приема хорошо работают в «Рождественском сне» (*Le reve de Noel; The Christmas Dream*, 1900). Мельес несколько раз меняет локацию, показывая сначала частное жилище, потом – фрагмент площади перед храмом. Далее – мальчиков-звонарей уже внутри храма; огромный колокол и натуральных голубей на деревянных балках вокруг него, что сразу обозначает местонахождение колокола – где-то очень высоко, там, где хорошо себя чувствуют залетевшие в храм птицы. Живые птицы сразу придают больше натуральности колоколу, который все-таки слишком похож на элемент декорации... И снова разные покои частного дома, а вернее, дворца или замка. Эффект свободного разноравноправленного движения создается в сцене перед храмом. Пешеходы идут сразу во всех направлениях так, что даже невозможно отследить их перемещения – наш взгляд невольно расфокусирован. Кроме того, появляется паланкин, несомый чьими-то слугами. Он преодолевает глубину кадра и выходит на первый план, огибая камеру и уходя из кадра в направлении зрителей.

Естественные перемены дистанции между камерой, с одной стороны, а действующими лицами и предметами, с другой, при неподвижности камеры, сегодня создают впечатление более органичного построения внутрикадровой динамики. Слишком свободное и интенсивное перемещение кинокамеры нередко ассоциируется с условностью киноискусства.

Но еще раньше в том же фильме появляется тоже впоследствии становящийся архетипическим вид городских крыш – они простираются во весь кадр, демонстрируя плотность городской застройки, создавая ощущение уютной обжитости пространства. Варьируются формы двускатной черепичной крыши, кое-где видны окна. В целом перед нами великолепный и чарующий «верхний ярус» городского мироздания, «город на крышах города», который будет неоднократно

задействован и в более поздних картинах Мельеса, и в кино последующих лет (прежде всего в авантюрных фильмах Луи Фейада). Вдалеке виден шпиль готического собора или ратуши. На ближнем плане слева дымится труба. А справа двое ангелов посреди заснеженной черепицы запускают коробки с подарками в дымоходы городских жителей. Ничто не нарушает иллюзии творящегося чуда. И ангелы, и ландшафт городских крыш выглядят как результаты божественного созидания и гармонии.

Тема города довольно существенно влияет на атмосферу некоторых фильмов Мельеса. Так, в «Рождественском ангеле» (1904) Париж дан как зыбкая сущность, то более осязаемая, то менее. Локаций тут не много с точки зрения зрелого кино, но достаточно много – для Мельеса. После интерьера бедного дома мы видим пространство перед церковью, где собрались нищие и калеки. И сразу после выхода из церкви людей, равнодушных или раздраженных по отношению к девочке, просящей милостыню, действие переносится на улицу с витринами магазинов.

Это наиболее оживленное место в данном фильме – линия витрин уходит вглубь кадра по диагонали и выглядит квинтэссенцией городского начала. Мельес показывает лавку «в разрезе», что создает эффект открытости и дружелюбности городских публичных пространств. Улица смотрится веселой, предвкушающей праздник. Однако это обманчивый эффект, поскольку радостен город только для благополучных, платежеспособных парижан.

И в лавке, как и перед церковью, никто не подаст бедной девочке ни монетки. Ее попытки просить милостыню будут встречены враждебно. Незнакомые люди здесь показаны как черствые, не желающие принимать близко к сердцу чужие горести, хотя бы и накануне Рождества. Если церковь символизирует духовное начало и должное, то мясная лавка на ближнем плане – материальное, связанное с физическими потребностями и удовольствиями. Девочка оказывается изгоем и там, и здесь, город в лице знакомых людей, в лице высоких духовных институций и повседневного обихода отторгает ее.

Далее фильм визуализирует оскудение человеческого начала как участливости, милосердия, сострадания, доброты. Это подано через утрату Парижем многолюдности. Следующая локация – мосты через Сену. Здесь уже почти нет прохожих. Девочка еле идет. Завидев пару прохожих под зонтом, она пытается обратиться к ним, но тщетно.



Илл. 5. Кадр из фильма Жоржа Мельеса «Рождественский сон». 1900



Илл. 6. Кадр из фильма Жоржа Мельеса «Рождественский ангел». 1904

Больше никого нет. Только мосты, снег и темнеющий на дальнем плане силуэт Дворца Правосудия (Palais de Justice), что в данном контексте выдает горькую режиссерскую иронию.

На мосту девочке поможет бедняк-тряпичник. Однако этой помощи мало. И после моста мы увидим героиню в заснеженном ландшафте, где уже нет никаких признаков города. Наоборот, перед нами пустынная холмистая местность с колодцем на первом плане. Похоже, что не столько девочка вышла куда-то к предместьям Парижа, сколько город отступил еще дальше от несчастной героини. Здесь уже не от кого ждать помощи, не на что надеяться – вокруг полное безлюдье.

Потерявшую сознание девочку находят господа на автомобиле. Иными словами, вместо доурбанистического города на выручку приходит современная цивилизация. Ее главный символ начала XX века – автомобиль – буквально въезжает, внедряется в пространство сельского типа, движется поверх снега, игнорирует холод и метель. Режиссер, конечно же, далек от сознательного построения оппозиции: доурбанистический, статичный, имеющий границы город – новая, технологичная, динамичная цивилизация без границ. Однако эта оппозиция намечается сама собой.

Кинофикация доэкранных архетипов

«Кинофикация» традиционной доэкранной зрелищности происходит у Мельеса опять же посредством погружения действия в городскую среду.

В фильме «Робер Макер и Бернар, короли взломщиков» (Robert Macaire et Bernard, les rois des canbrioleurs, 1906) идет активная смена локаций, по большей части городских или же ассоциирующихся с цивилизацией городского типа. Все начинается за столиком уличного кафе, где усаживаются герои. Но это не обычные горожане, а комические грабители, точнее – пара клоунов с нарисованными лицами, в забавных широких штанах с огромными заплатами и с подчеркнуто размашистыми демонстративными движениями, характерными для выступлений на арене цирка. Робер и Бернар прибирают к рукам кое-что из предметов со своего и соседнего стола и ретируются. После чего сразу же появляются четверо гвардейцев, устраивают неразбериху в кадре. Наконец троих строит в шеренгу



Илл. 7. Кадр из фильма Жоржа Мельеса «Рождественский ангел». 1904

старший по чину, и все строем выходят из кадра, собираясь преследовать королей взлома.

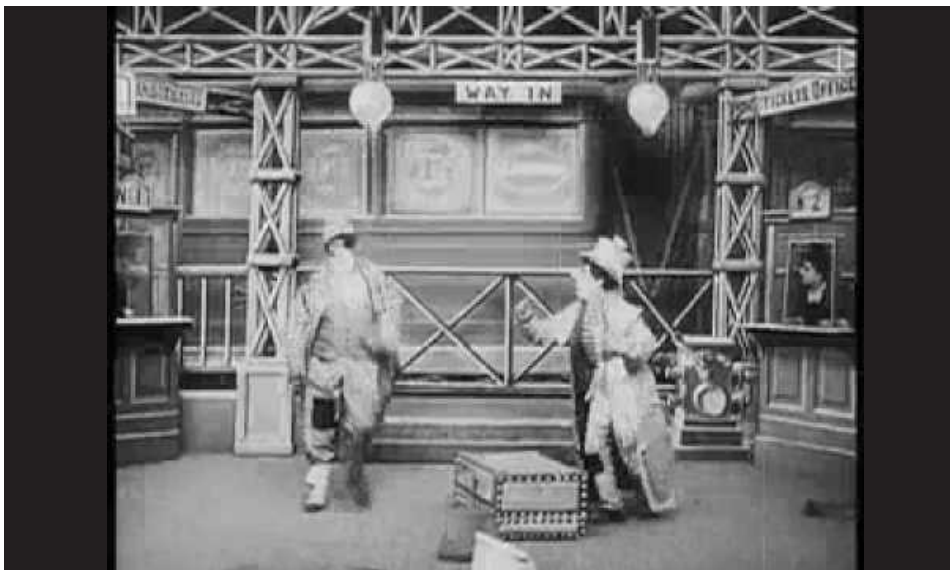
Между тем герои, с приделанными к поясам клетчатыми мешками, видимо, набитыми краденым, побывав на лоне природы, оказываются перед банком и решают его взломать. Далее мы их видим в нескольких помещениях банка, на вокзале, на другой железнодорожной станции, наконец в некоем городке с островерхими черепичными крышами и готическими церквями. Гвардейцы преследуют героев, вслед за ними попадая в те же локации, идут по пятам, однако Робер и Бернар постоянно ускользают, однажды прикинувшись мертвыми, а в другой раз – взмывая ввысь на воздушном шаре.

Среди локаций мелькает пространство перед трактиром или постоянным двором и густой кустарник, через который пробираются герои. Но в целом их движение и «работа» подразумевают городскую психологию людей, знающих, как можно попасть на перрон, когда заграждение уже опущено и посадка в поезд завершена, как «не засыпаться» в банке, перебираясь из кабинета в кабинет. Они не боятся

переезжать из города в город, относясь ко всей цивилизованной среде как к потенциальному полю для своих авантур. В этой картине Мельес сочетает эстетические наработки самого раннего периода и более зрелой стадии кинотворчества. Сами главные герои у него плоть от плоти цирка, балагана, живого зрелища, они вне обыденности, их наряды и общий вид весьма сценичны, с обычными людьми таких не перепутаешь. И несмотря на то что взломщики периодически переодеваются, они остаются узнаваемы – в широких штанах с заплатами, полосатых фуфайках, клетчатых сюртуках, что не вяжется с цилиндрами. Те, в свою очередь, смотрятся исключительно как «игровые» головные уборы, из которых в любой момент может выпрыгнуть кролик или даже красивая девушка.

А вот среда самоосуществления этой клоунской парочки – уже по-кинематографически разомкнутая, со сменой локаций и преимущественно городским колоритом. Архетипические фигуры зрелищных искусств выходят в мир, который кодируется как реальный, с неограниченным пространством и вполне узнаваемыми его делениями на публичные экстерьеры и интерьеры. Сама же городская среда живет своей стихийной жизнью – и мы видим, как в суতোлке вокзала неизвестный нам карманник вытаскивает носовой платок у пассажира, едва сошедшего с поезда. Вскоре вокзал возвращается в «балаганный» формат – и возникает игровая куча-мала, все на перроне падают и дрыгают высоко поднятыми ногами, натыкаются друг на друга, перебрасываются вещами и т.д. Рождается атмосфера веселого хаоса и разрушения, что, как мы уже отмечали, встречалось неоднократно и в ранних фильмах Мельеса.

В целом же Мельес, будучи пристрастным к определенным выигрышным городским локациям, будь то вокзал, кафе, лавка, пространство перед фасадом здания, встраивает их обаятельные очертания в палитру настроений того жанра или жанрового симбиоза, который работает в рамках конкретного фильма. И не то чтобы за какими-либо конкретными локациями закреплена определенная «идеология», комплекс стабильных этических смыслов или жанровых характеристик. Это как нельзя лучше видно при рассмотрении образов средневековой городской среды.



Илл. 8. Кадр из фильма Жоржа Мельеса «Робер Макэр и Бернар, короли взломщиков». 1906

Многозначная «средневековость»

Виды средневекового города или его отдельные средневековые по стилистике локации у Мельеса рождают различные эффекты и смысловые нюансы – в зависимости от того, с каким временем действия, степенью его реалистичности/условности, определенной жанровости они сочетаются.

Картина средневековых площадей и улочек может оказаться прелюдией и к фарсу, и к сентиментальной истории, авантюрному сюжету и пр. Наряду с «абстрактной современностью» антуража в «Робере Макере и Бертроне...» есть и «абстрактное средневековье», тоже как стилистика антуража, избранного для экранных аттракционов второй части фильма (когда герои летят над черепичными крышами городка). Это абстрактное средневековье городской среды можно кодировать и как средневековую застройку, продолжающую функционировать в современности и являющуюся частью социального настоящего.

Таковы свойства средневековых элементов городской среды в «Путешествии на Луну», в «Завоевании полюса».

В «Рождественском ангеле» наличие средневековых очертаний храма наряду с видами современного Парижа или современной улицы подчеркивает жестокость современного социума. Именно он – подлинное «место действия» картины. И все происходящее совсем не похоже на цирковое или мюзик-холльное выступление, развернутое в городской среде. Элементы средневековой застройки здесь – знак традиционности, связи с тем временем, когда религия имела огромную значимость. Стало быть, этическим идеалом служили христианские ценности. И вот каковы реальные прихожане в современный предрождественский период года – как бы говорит фильм. Именно «как бы», поскольку судьба христианского милосердия лишь кажется особенно плачевной в настоящем, совершенно произвольно моделируя эмоциональные реакции и оценки.

Если непредвзято посмотреть «Жанну Д'Арк» (1900), то трудно не увидеть весь парадокс средневекового города, который, появляясь в кадре, должен бы кодироваться как современный эпохе Жанны, безальтернативный европейский город, «просто город», в котором живет социум того времени. Но фактически кодируется вновь как «средневековый» патриархальный, всецело эстетичный, «теплый», «душевный» город-декорация без труб фабрик и уродливых коробок урбанистического ландшафта. Кодировается так, потому что увиден современными глазами режиссера и смотрится глазами зрителей эпохи урбанизации. Фильм Мельеса изобилует живописными видами средневекового города, на его улочках и площадях происходит ряд ключевых событий. Сначала – триумф Жанны. Но потом – и ее казнь на костре. Выглядит это так, будто само собой разумеется, что костер должен рано или поздно заполыхать, органично вписывая судьбу героини в своего рода «шоу» патриархальных городских красот.

Подобные обертона совершенно стихийно, на наш взгляд, возникают в подобных картинах, поскольку обращение к антуражу средневекового города в Новое время всегда в некоторой степени ведет за собой активизацию «средневекового мифа». Он подразумевает идеализацию средневековья и средневекового города, неизбежную в ходе волн революций, промышленного переворота, урбанизации, новых форм эксплуатации демократических городских слоев. Чисто



Илл. 9-10. Кадры из фильма Жоржа Мельеса «Жанна Д'Арк». 1900

технически декорации разных типов средневекового города ничем не различаются у Мельеса (как нередко и в более позднем кино). Город, современный самым средним векам, и городская застройка, оставшаяся после средних веков, в современности, не маркированы, не отделены друг от друга никакими сигналами, никакими художественными знаками. Но объективно гибель Жанны показывает, что средневековые городские красоты «для нас» – это повседневное социальное пространство для Жанны, для толпы, окружившей костер. И оно, это городское пространство, когда ничто его эстетически не портило, тем не менее не являлось гуманным по отношению к человеку. Могло быть эстетически идеальным – но не этически.

Однако тени «средневекового мифа» упорно витают в сознании человека рубежа XIX–XX веков, как и еще более позднего времени. Он инстинктивно готов ассоциировать патриархальный город с гуманизмом, домануфактурным типом производства, отсутствующей массовостью, а значит, якобы с большей теплотой и человечностью межличностных отношений – с мифом докапиталистического, «пре-рафаэлитского», «старого доброго» мира. По сути, экранный доурбанистический город – патриархальный, культурный, даже художественный, а потому идеальный организм – тоже оказывается в роли пассивного зрителя. Ни от чего не может спасти героиню. Но только смотрит на все происходящее изнутри экрана, изнутри своей эпохи, еще не ставшей историей. И, быть может, в качестве образа-шлейфа средневекового мифа даже требует казни на уютной средневековой площади – но не как развенчания мифа, а скорее как жертвы, необходимой для придания эстетичной средневековой среде элементов драматизма, спасающего эту среду от «открытости».

Итак, первые попытки создания экранной иллюзии города в фильмах Мельеса происходят параллельно с рождением образов цивилизации и рефлексией о ее будущем. Показать наличие цивилизации с помощью отдельных элементов новейшей техники или фантастической техники будущего оказывается проще, нежели построить в кадре целостное пространство цивилизации или города. Мельес закладывает традицию эстетизации деструктивной деятельности персонажей в цивилизационной/городской среде, что компенсирует запрет на разрушение в социальной реальности и дает виртуальный выход деструктивной человеческой энергии.

Первые виды города у Мельеса – это виды средневековых городков. Картины городских улочек, площади или крыш могут как поддерживать картину гармонии жизни, так и подчеркивать ее мнимость, в зависимости от того, какой сюжет развивается в декорациях идеального городка. Выделяются три типа средневекового города (как и интерьера). Первый – «отвлеченный», полностью сводимый к внешнему антуражу, оттеняющему зрелищные номера. Второй – живущий в текущем времени рубежа XIX–XX столетий, являющийся лишь одной из «локаций» неуклонно обновляющейся цивилизации. Он создает эффект присутствия традиций, «культурности», патриархальности – но и оттеняет наличие новейшей инженерии, жажды новизны, громких проектов, социальной «дикости». Могут возникать и эффекты доминирующей декоративности, невольной поверхностности в повседневном использовании исторических форм. И, наконец, третий тип средневекового города – это город, живущий в свою эпоху, до Нового времени, до начала урбанизации, промышленного переворота. Все три типа образов находятся во взаимодействии с идеализирующим «средневековым мифом», что рождает неоднозначность многих драматических ситуаций в кадре. Тем самым расширяется и диапазон индивидуальных интерпретаций фильмов сообразно отношению реципиента к «реальному средневековью» и «средневековому мифу».

Одним из первых простейших приемов создания иллюзии города является показ разнонаправленного движения персонажей перед угловым домом или домом на первом плане, позади которого виден фрагмент улицы. Свободный приход в кадр и выход из кадра персонажей усиливает эффект встроенности отдельной локации в некую городскую среду, «продолжение города» за кадром. Другим приемом становится интенсивная смена локаций городского типа.

Намеченные Жоржем Мельесом принципы изображения города в кадре продолжают развиваться в современном кинематографе и в художественных жанрах телевидения (телефильм, телесериал, телеспектакль), входя в арсенал наиболее типичных и технически удобных элементов эстетики экранных искусств. Также очевидно, что в своих картинах Мельес улавливает наиболее константные и предвосхищает некоторые сегодняшние принципы использования жизненной среды, в том числе в курортных зонах, в туристических практиках, что придает фильмам начала XX века удивительно современную тональность.

Список литературы:

- 1 Барбой Ю. К теории театра. СПб.: Издательство Санкт-Петербургской государственной академии театрального искусства, 2008. 237 с.
- 2 Города мира – мир города. М.: НИИ РАХ, 2009. 304 с.
- 3 Город развлечений. Наблюдения, анализы, сюжеты. Сб. ст. Сост. Е.В. Дуков. СПб.: Дмитрий Буланин, 2007. 284 с.
- 4 Крючкова В.А. Изобразительная форма в фильмах французской «новой волны». Пластика кадра – пластичность сюжета // Художественная культура. 2018. № 2. С. 64–93. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/315/hk_2018_02_64_93_krutchkova.pdf (дата обращения 19.07.2019).
- 5 Орозбаев К.Н. Стилистика интерьера в американском фильме нуар 1940–1950-х годов // Художественная культура. 2019. № 1. С. 174–191. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/4b4/hk_2019_1_174_191_oborzaev.pdf (дата обращения 19.07.2019).
- 6 Оспинникова С. Пьер Корнель. «Комическая иллюзия» // Реконструкция старинного спектакля. Сборник научных трудов. Сост. А.В. Бартошевич. М.: ГИТИС. 1991. С. 209–229.
- 7 Птичникова Г.А. Эстетика медиаархитектуры // Художественная культура. 2019. № 1. С. 144–161. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/c5f/hk_2019_1_144_161_ptichnikova.pdf (дата обращения 19.07.2019).
- 8 Разлогов К.Э. Образ города в киноискусстве. Между «Метрополисом» и «Матрицей» // Города мира – мир города. М.: НИИ РАХ, 2009. С. 88–93.
- 9 Садуль Ж. Всеобщая история кино в шести томах. Том первый. М.: Искусство, 1958. 549 с.
- 10 Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы. М.: Прогресс-Традиция, 2017. 552 с.
- 11 Урбанизация и развлекательная культура. Сб. ст. Отв. ред. Е.В. Дуков. М.: ВНИИ искусствознания, 1991. 192 с.
- 12 Barber S. Projected Cities: Cinema and Urban Space. London: Reaktion Books, 2004. 208 p.
- 13 Complete Catalogue of Genuine and Original Star Films (Moving Pictures) manufactured by Geo. Melies of Paris. Paris, New York: Motion Pictures Catalogs, 1905. Museum of Modern Art (New York City) Repository. Rutgers, The State University of New Jersey, Rutgers University, Libraries. 150 p.
- 14 Elcott N.M. Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media. Chicago, London: University of Chicago Press. 2016. 312 p.
- 15 Ezra El. Georges Melies. The Birth of the Auteur. Manchester, New York: Manchester University Press, 2000. 166 p.
- 16 Mennel B. Cities and Cinema. London, New York: Routledge, 2008. 245 p.
- 17 Mitchell Ch.P. The Devil on Screen: Feature Films Worldwide, 1913 through 2000. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015. 344 p.
- 18 Sedari C., Bertetti P., Freeman M. Transmedia Archaeology: Storytelling In the Borderlines Of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines. Basingstoke: Palgrave MacMillan. 2014. 95 p.
- 19 The Image in Early Cinema: Form and Material. Eds. Curtis S., Gauthier Ph., Gunning T., Yumibe J. Bloomington: Indiana University Press, 2018. 344 p.
- 20 Tydeman W. The Theatre in the Middle Ages. Western European Stage Conditions, c. 800–1576. Cambridge, London, New York, New Rochelle: Cambridge University Press, 1878. 298 p.
- 21 Zipes J. The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films. New York, Oxon: Routledge, 2011. 456 p.

References:

- 1 Barboj YU. *K teorii teatra* [On theatre theory]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskoj gosudarstvennoj akademii teatral'nogo iskusstva Publ., 2008. 237 p. (In Russ.)
- 2 *Goroda mira – mir goroda* [Cities of the world – the world of city]. Moscow, NII RAH Publ., 2009. 304 p. (In Russ.)
- 3 E.V. Dukov, ed. *Gorod razvlechenij. Nablyudeniya, analizy, syuzhety* [The city of entertainment: notes, analyses, plots]. St. Petersburg, Dmitrij Bulanin Publ., 2007. 284 p. (In Russ.)
- 4 Kryuchkova V.A. Izobrazitel'naya forma v fil'mah francuzskoj "novo volny". Plastika kadra – plastichnost' syuzheta [Pictorial form in films of the French "new wave". The plasticity of the frame – the plasticity of the plot] // *Art & Culture Studies*, 2018, no. 2, pp. 64–93. Available at: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/315/hk_2018_02_64_93_krutchkova.pdf (accessed 19.07.2019). (In Russ.)
- 5 Orozbaev K.N. Stilistika inter'era v amerikanskom fil'me nuar 1940–1950-h godov [Interior style in the American film noir of the 1940s and 1950s] // *Art & Culture Studies*, 2019, no. 1, pp. 174–191. Available at: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/4b4/hk_2019_1_174_191_oborzaev.pdf (accessed 19.07.2019). (In Russ.)
- 6 Ospinnikova S. P'er Kornel'. "Komicheskaya illyuziya" [Pierre Corneille. Comic illusion. L'illusion comique]. Rekonstrukciya starinnogo spektaklya [Reconstruction of a performance history]. Collection of scientific works, ed. A.V. Bartoshevich. Moscow, GITIS Publ., 1991, pp. 209–229. (In Russ.)
- 7 Ptichnikova G.A. Estetika mediaarhitektury [Aesthetics of mediaarchitecture] // *Art & Culture Studies*, 2019, no. 1, pp. 144–161. Available at: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/c5f/hk_2019_1_144_161_ptichnikova.pdf (accessed 19.07.2019). (In Russ.)
- 8 Razlogov K.E. Obraz goroda v kinoiskusstve. Mezhdru "Metropolisom" i "Matricej" [The image of a city in the cinema art. Between *Metropolis* and *Matrix*]. *Goroda mira – mir goroda* [Cities of the world – the world of city]. Moscow, NII RAH Publ., 2009, pp. 88–93. (In Russ.)
- 9 Sadul' Zh. *Vseobshchaya istoriya kino* [Universal history of cinema art]. In 6 vol. Vol. 1. Moscow, Iskusstvo Publ., 1958. 549 p. (In Russ.)
- 10 Sal'nikova E.V. *Vizual'naya kul'tura v mediasrede. Sovremennye tendencii i istoricheskie ekskursy* [Visual culture in the media space. Contemporary trends and historical excurses]. Moscow, Progress-Tradiciya Publ., 2017. 552 p. (In Russ.)
- 11 Dukov E.V., ed. *Urbanizaciya i razvlekatel'naya kul'tura* [Urban and entertainment culture]. Moscow, VNII iskusstvovoznaniya Publ., 1991. 192 p. (In Russ.)
- 12 Barber S. *Projected Cities: Cinema and Urban Space*. London, Reaktion Books, 2004. 208 p.
- 13 *Complete Catalogue of Genuine and Original Star Films (Moving Pictures) manufactured by Geo. Melies of Paris*. Paris, New York, Motion Pictures Catalogs, 1905. Museum of Modern Art (New York City) Repository, Rutgers, The State University of New Jersey, Rutgers University, Libraries. 150 p.
- 14 Eicott N.M. *Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media*. Chicago, London, University of Chicago Press. 2016. 312 p.
- 15 Ezra El. *Georges Melies. The Birth of the Auteur*. Manchester, New York, Manchester University Press, 2000. 166 p.
- 16 Mennel B. *Cities and Cinema*. London, New York, Routledge, 2008. 245 p.
- 17 Mitchell Ch.P. *The Devil on Screen: Feature Films Worldwide, 1913 through 2000*. Jefferson, North Carolina, and London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015. 344 p.
- 18 Sedari C., Bertetti P., Freeman M. *Transmedia Archaeology: Storytelling In the Borderlines Of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Basingstoke, Palgrave MacMillan. 2014. 95 p.
- 19 Curtis S., Gauthier Ph., Gunning T., Yumibe J., eds. *The Image in Early Cinema: Form and Material*. Bloomington, Indiana University Press, 2018. 344 p.
- 20 Tydeman W. *The Theatre in the Middle Ages. Western European Stage Conditions, c. 800–1576*. Cambridge, London, New York, New Rochelle, Cambridge University Press, 1878. 298 p.
- 21 Zipes J. *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tales Films*. New York, Oxon, Routledge, 2011. 456 p.