

САЛЬНИКОВА Е. В.

Специфика пластического мышления в кино

В статье рассматривается феномен пластического в экранном искусстве, являющем собой светопись, бесплотную визуальную материю. Кино формирует мифологию пластического в мире, где нарастает разрыв между личным опытом физического взаимодействия с реальностью, в том числе с пластическими формами, и отвлеченным знанием, чисто визуальным восприятием. Кинореальность словно ощущает потребность в восполнении собственной нематериальности с помощью создания иллюзий повышено скульптурных, пластически выразительных, иногда почти формульных героев. Кино обожает скульптуру, всевозможные изваяния, манекены, прочие искусственные фигуры, изображающие живых существ и создающие внутреннее напряжение между динамической жизнью киноматерии в потоке времени и неподвижностью запечатлеваемого пластического объекта, между его статикой и динамикой монтажных стыков, сменами ракурсов. Формируется невидимый и вездесущий киноглаз (Кино-Глаз, по Дзиге Вертову) зрелого киноискусства. Он абсолютно подвижен, его права и возможности практически безграничны. Все это делает его подобным прекрасному и могущественному сверхчеловеческому существу, божественному дарителю беспрецедентного опыта. Но в рамках открытых экранных форм это сверхчеловеческое видение может отменяться. Киноглаз десакрализуется, кино подчеркивает сугубо человеческие параметры видения.

Ключевые слова: эстетика, кинематограф, телевидение, пластическое начало, визуальность, иллюзорность, закрытая форма, открытая форма, гибридизация формы, экран, границы кадра.

Сальникова Екатерина Викторовна

доктор культурологии, кандидат искусствоведения, заведующий Сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва
k-saln@mail.ru

Keywords: aesthetics, cinema, television, plasticity, visual, illusion, closed form, open form, hybridization of form, screen, frame boundaries.

Salnikova Ekaterina V.

Doctor of Cultural Studies, PhD in Theatre history, Head of the Mass Media Art Department, The State Institute for Art Studies, Moscow
k-saln@mail.ru

SALNIKOVA EKATERINA V.

The Plasticity Concept in the Cinema

The article deals with the phenomenon of plasticity in the screen art, which is a light, visual matter free of corporeality. Cinema forms the mythology of plastic in our world where there is a growing gap between personal experience of physical interaction with reality, including plastic forms, on the one hand, and abstract knowledge, purely visual perception, on the other hand. The screen reality desires to transcend its immateriality by creating illusions of the sculpturally expressive characters. Cinema loves all kinds of sculptures, mannequins, other artificial figures depicting living beings and creating an internal tension between the dynamic life of the screen matter in the stream of time and immobility of the plastic object, between its static and dynamic of montage and view point changes. Invisible and powerful Cine-Eye (as Dziga Vertov called it) forms the world vision. Cine-Eye is absolutely mobile, his rights and opportunities are almost unlimited. All this makes it similar to a wonderful and powerful superhuman being, a divine creator of extraordinary experience. But this superhuman vision can be canceled by the aesthetics of the "open screen" forms. Then Cine-Eye is desacralized, and the cinema emphasizes the purely human vision.

К кинематографу в прямом смысле слова мы не можем отнести как к осязаемому пластическому искусству. Киноматерия зрима, бесплотна и иллюзорна, она являет собой движущиеся тени, иллюзии тел и форм в пространстве. Однако, несмотря на это, был бы преждевременным вывод о том, что кинематограф не имеет никакого отношения к пластическому началу. Можно сказать точнее: в кино мы воспринимаем не вещественную пластичность, а *особого рода пластическое мышление*. В самовосприятии кинематографа действует имперсональная рефлексия, работающая на «переосмысление... образного языка других искусств» [3]. Через эту рефлексю и складывается то специфическое, что отличает феномен «кинематографичности».

Появление искусства кино, полностью физически оторванного от трехмерного пространства, от реального объема, реальной физической фактуры материала, весьма показательно. По точному замечанию Е.В. Николаевой, «со времен изобретения городского освещения, фотографии и кинематографа свет стал одним из главных инструментов художественной визуализации...» [5]. Это свидетельствует о радикальных трансформациях взаимоотношения человека с внешним миром. С одной стороны, кино овладевает высочайшими возможностями создания *иллюзии реальности* в такой степени, которая не доступна другим искусствам. С другой стороны, кинематограф удовлетворяет потребности человека новейшей эры быть всегда на непреодолимом (и, что важно, «безопасном») расстоянии от наблюдаемой художественной реальности. Тем самым кино восполняет у человека несвободу от реальности доподлинной, в тесных и далеко не дружественных объятиях которой проводит свою жизнь большинство.

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 пластического, отличающихся от восприятия реальных пластических форм. Иными словами, к отображению действительности кино подмешивает фантомную, параллельную пластическую реальность, способную воплощать как пластические идеалы, так и фобии.

В XX и уж тем более в XXI веке физическое восприятие реальности в режиме повседневной цивилизованной жизни становится более скудным, излишне сглаженным, стереотипным 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 себе лишь доступ к светлым сторонам природы. Культ безопасности и комфорта, тактильной изоляции от неприятного делает бытие в лоне цивилизации несколько пресным, односторонним и даже «пластически неполноценным». Чего никак нельзя сказать в той же степени о визуальном. Показательно, что разнообразие визуального опыта неуклонно растет.

Кино формирует *мифологию пластического* в мире, где нарастает разрыв между личным опытом физического взаимодействия с реальностью, в том числе с пластическими формами, и отвлеченным знанием, чисто визуальным восприятием. Несмотря на эту «отвлеченность», кино постоянно пребывает во внутреннем диалоге с кругом понятий, связанных с пластическим началом как таковым, и втягивает нас в этот диалог.

Некоторые вехи этих рефлексий мы и попытаемся отобразить в данной статье. Считаем необходимым оговорить заранее, что кино для нас не есть синоним хорошего кино, талантливого кино или авторского кино. На наш взгляд, квинтэссенция кинематографичности реализуется в картинах различного художественного уровня, разной

стилистики и направленности. Иногда штампы и банальности кинопродукции не менее ярко проявляют специфику киноискусства, нежели высокооригинальная авторская образность. По точному замечанию С.С. Ступина, «искусство равно востребует как “автоматические”, так и “сигнальные” способы репрезентации», под которыми в данном случае подразумевается “классическая оппозиция массового и элитарного» [7, с. 309]. К тому же массовое кино более откровенно стремится преодолеть дефицит пластического начала в киноматерии, готово пользоваться для этого самыми разными средствами, быть беззастенчивым и неумным в своем «автоматическом» или, быть может, инерционным сопротивлении бесплотности. Поэтому мы будем активно привлекать его наряду с «высоким», серьезным искусством для осмысления парадоксов киномышления.

В данной статье мы постараемся обозначить основные особенности взаимоотношений киноискусства с пластическим началом, которые, как нам кажется, вообще восходят к основному «стимулу... художественного творчества во все времена — противоречию между языковыми возможностями искусства и чувством жизни человека, его экзистенцией», по формулировке О.А. Кривцуна [4, с. 11]. Противоречие между тяготением кино к чисто визуальной иллюзорности (в которой документируется сама жизнь) и пластическим началом (как традиционным элементом языка зримых искусств) продолжает оставаться актуальным и в начале XXI в. Но в данной части нашей темы речь пойдет в основном о тех элементах эстетики кино, которые сформировались до цифрового периода.

ПОИСКИ И АКТИВИЗАЦИЯ ПЛАСТИЧЕСКОГО НАЧАЛА В КИНО

В бытии киноматерии существует несколько опорных компонентов для неявного существования пластического начала. Эти опоры — из разряда материально-пространственных элементов. Одной из опор пластического являются *границы кадра* — его прямоугольная территория, чьи пределы никак графически и тем более пластически не оформлены, декоративно не решены, в отличие, к примеру, от рамы живописного полотна или даже портала сцены, у которого должна быть архитектурная форма, являющая зримый образ. Пластичность

также свойственна границам демонстрационного *пространства фильма*, объектам запечатления и их *композициям* на протяжении всего произведения. Само киноизображение имеет различную фактуру. Наконец, пластикой обладает техника запечатления, вернее, технический субъект процесса визуального отображения картины мира. На этих составляющих пластического мышления киноискусства мы и сосредоточимся.

Кино поначалу ощущает сильное беспокойство из-за отсутствия графической четкости, эстетической неопределенности границ изображения. Оно словно чувствует некую внутреннюю дезориентацию, дискомфорт и визуальную незавершенность, проистекающие из-за аморфности границ художественного пространства. Молодое киноискусство старается сопротивляться этому, максимально восстанавливая зримую «закрытую форму». Наиболее ярко это стремление выражено в киноопытах Жоржа Мельеса с фантастическими сюжетами. Неподвижная камера подразумевала, что отображаемая вселенная равна стабильно видимому миру, зримой реальности в пространстве кадра.

Все, что происходит с этой вселенной, будь то чужая планета, замок или загадочный дом, должно происходить посредством ее внутренних трансформаций. Могут случаться какие угодно превращения, исчезновения. Могут появляться новые персонажи и предметы, могут подниматься целые стены и обнаруживаться новые залы. Но пространственные координаты будут оставаться неизменными, поскольку отображаемая вселенная умещается в кадре вся, сразу и целиком. Отсюда некуда и незачем уезжать камере. Театральное понимание пространства у Мельеса, его тяготение к зрелищности феерии, приводило к утверждению пластической монолитности внутрикадровой среды, ее повышенной декорационной вещности.

Другой, менее архаичный и наиболее распространенный способ сопротивления бесплотности, пластической невнятности границ кадра — создание внутрикадровых «рамок», сращенных с обыденной средой героев.

В киноопытах первых десятилетий явственно заметно стремление режиссеров вписывать движение в геометрически жесткие и, главное, материальные и зримые границы. Герои часто предстают под низкими сводами кабаков или подземелий, в дверных проемах,

арках, окнах, на фоне колонн или между ними. Все это должно помочь ощутить перевалочный рубеж из посюстороннего мира зрительного зала в экранную реальность, в измерение экрана, и в то же время стать связующей каймой, связующим контуром двух миров. Как только такие рамки в виде дверей, окон, сводов пещер, отверстых люков, арок, колоннад появляются, бесплотная материя кадра обретает иллюзию большей устойчивости, пластической цельности, даже монолитности. Отображаемая реальность перестает расплзаться в разные стороны, бесконтрольно «выпадать» и просачиваться за пределы кадра, она становится более пластически материальной, как бы наделенной неким жестким корпусом.

В большинстве случаев такая внутренняя рамка служит гармонизации «картинки» и традиционализации эстетики кино, воспроизводящего материальность границ живописного полотна или сценического зрелища. Однако иногда происходит своего рода борение динамики образов с идеей гармонизирующей рамки. Впечатляющий пример этого процесса явлен в «Носферату: симфонии ужаса» (1922) Фридриха Мурнау. Поначалу в «Носферату...» обозначенный прием реализуется вполне предсказуемо. Орлок приходит и останавливается в стрельчатом дверном проеме. И уходящий он тоже виднеется в арочной конструкции. Форма арки словно сдерживает его энергию, ограничивает активность героя, делая его прежде всего элементом замкового интерьера.

Однако далее Орлок-персонаж начинает «взламывать» графически спокойные рамки. И вот уже Хуттер видит его лежащим в гробу. Очертания гроба тоже образуют своего рода сдерживающую раму, в которую прочно вписан вампир. Пока Орлок в гробу, в неподвижности, он менее опасен. Но очертания гроба — это слишком мрачное обрамление, семантика которого, к тому же, вступает в противоречие с его использованием. Гроб, служащий людям для захоронения мертвых тел, необходим Орлоку для регулярного отдыха и восстановления сил. Кроме того, очертания гроба являют неправильный прямоугольник, да еще снятый с угла. Такая рамка в целом производит впечатление гнетущей неустойчивости и угрозы.

Потом Орлок появится на корабле, возвышаясь над люком, ведущим на нижние палубы и в каюты. Вампир нависает над прямоугольным темным проемом, опять же снятым в угловом ракурсе,

а потому кажущимся кривым, неправильным и неустойчивым. Это скорее сумрачный провал, ведущий в преисподнюю⁽¹⁾. Образ палубного люка невольно обращает кинореальность к одной из устойчивых театральных форм, поскольку сценический люк был (и остается) традиционным пластическим компонентом подмостков. Люк позволял обозначать тот портал, откуда появляются призраки и куда черти могут утащить какого-нибудь грешника вроде Дон Жуана или доктора Фауста. Мурнау предельно приближает зрителя к лицезрению метафоры входа в преисподнюю, закамуфлированного в строении палубы.

Ракурс снизу дает взглянуть на вампира как бы уже изнутри адской бездны, подчеркивая незавидность положения всех людей, попадающих в поле воздействия вампирической деятельности. И по отношению к персонажам, и по отношению к нам, зрителям, Орлок занимает положение князя тьмы, возвышающегося над своими потенциальными жертвами. Симулируется наш взгляд изнутри адской бездны на его подлинного хозяина.

Перед финалом Орлок появится в центре большого решетчатого окна, поделенного симметрично на девять одинаковых квадратов. Голова вампира виднеется в центральном квадрате, когтистые кисти рук — в квадратах по бокам, тем самым окно как бы подчинено вампиру, захвачено им как территория. Опять же, усложненная рамка, даже с элементами каркаса, не гармонизирует картину мира, но наоборот, оформляет тотальную подчиненность мира магической силе зла. Простая геометрия квадратов, составляющих контуры окна, контрастирует с готической вытянутостью фигуры вампира, изгибами когтистых рук, носом, похожим на осколок неприступной скалы, ушными раковинами, напоминающими стрельчатые арки. Рамка освоена и подавлена Орлоком.

У героини на протяжении фильма также были особые взаимоотношения с прямоугольниками окон. Сначала она появлялась в такой

(1) Пристрастие к подобным ракурсам временами возрождается в современных экранных искусствах. Похожий ракурс становится значимым визуальным мотивом в сериале LOST, когда герои заглядывают в темный люк загадочного бункера, по сути дела, будучи на пороге бесконечных тайн и пути к таинственному нутру острова, на который упал их самолет.

уютной раме, вводящей нас в бургерский домашний интерьер, оплот прочных семейных ценностей. Однако потом, остро чувствуя приближение опасности и живя необыденными, иррациональными переживаниями, Элен (Мина — по роману Брэма Стокера) в лунатическом приступе двигалась по балконному карнизу вдоль окна, как бы высвобождаясь из всех сдерживающих и успокаивающих рамок, и вообще норовила покинуть пространство кадра, будучи неуправляемой. Игнорирование сдерживающих, гармонизирующих рамок служило обещанием непредсказуемости, энергетической неумности героини, соразмерности энергетическим масштабам Орлока.

Застигнутый рассветом в комнате Элен, вампир оказывался в последней конвульсии перед оконным проемом, беззащитный для воздействия солнечного света. Очередная рама, которую Орлок мог бы снова подчинить себе, расположившись в ней или на ее фоне как в удобной переходной зоне, становилась орудием уничтожения вампира. В последней конвульсии Орлок изгибался; его вытянутая сухая фигура словно готова переломиться на фоне прямоугольника окна, после чего вампир исчезает, оставляя лишь легкий дым.

В дальнейшем геометрически правильные обрамления в среде пребывания героев обнаруживают свойства универсального приема построения внутрикадрового пространства. Они могут наделяться самыми разными смыслами и органично жить в фильмах различной стилистики, попутно работая на центростремительность динамики и энергии бытия героев в кадре. В «Неотправленном письме» (1959) Калатозова роль такой рамки выполняет прямоугольник ямы, вырытой героями, ищущими месторождение алмазов. В этой яме, прикинув к одной из ее стенок, Таня в изнеможении плачет, переживая счастье и одновременно ощущая полное душевное истощение, — месторождение найдено. В этой яме Таня (Татьяна Самойлова) и Андрей (Василий Ливанов) обнимаются и даже почти танцуют от счастья любви и счастья находки. Геометрическая пластика ямы воплощает идею властного взятия человеком «тайн» природы, внедрения в ее лоно со своими человеческими целями и потребностями.

И в то же время — это символическая могила для героев, вскоре гибнущих в тайге. Кладовая природы несет в себе обещание гибели и погребения человека — но не в правильном прямоугольнике рукотворной могилы. Прямоугольный сухой абрис ямы воплощал

пафос волевого рационального внедрения человека в природную среду, в которой ему необходимо лишь нечто узко определенное — а именно, месторождение алмазов, координаты которого требуется найти и сообщить. Умирание же героев происходит как их растворение в бескрайнем грозном ландшафте, отмена телесных границ самого человека. Сквозь лежащих в снегах героев как бы прорастает природное пространство, а они — словно развеиваются в нем, постепенно сливаются с ландшафтом, бесследно в нем исчезают. Парадоксальным образом их смерть отменяет саму идею могилы, преодолевает любую геометрическую рациональность, разрушает идею абсолютного конца и завершенности бытия.

Возвращаясь к проблеме поиска пластической внятности кадра, можно отметить и другие способы создания иллюзии рамы. Эта иллюзия может формироваться посредством выстраивания внутри кадра театральных мизансцен, фронтальных, уравновешенных, «живописных», то есть учитывающих прежде всего те эффекты, которые достигаются при относительной статичности персонажей и предметов, показанных с неизменного фронтального ракурса. Таковы, к примеру, многофигурные лесные композиции «Робин Гуда» (1922) с Дугласом Фербенксом, где лесные братья равномерно рассажены по огромным раскидистым сучьям деревьев.

Сопrotивление пластической неопределенности видится и в частом применении занавесов, драпировок, и в пластическом оформлении различных ниш, «внутренних сцен» на подобие inner stage в театре шекспировского типа. Подобные приемы могут использоваться в различных типах киноэстетики, не будучи сами по себе носителями банального или оригинально авторского видения. Так, в «Трех мушкетерах» (1921) опять же с Дугласом Фербенксом в финале перипетий Ришелье решает погасить конфликт с приверженцами королевы, устраивая счастливые встречи и возвращения. Все происходит в пустом пространстве, на фоне портьер с нишами позади них. Кардинал выступает режиссером-вершителем хеппи-энда, выводит к Д'Артаньяну Констанцию, которую сам же и приказывал похитить. Происходит серия счастливых появлений и встреч, словно мы присутствуем на спектакле по очень традиционной пьесе, где в финале все основные действующие лица должны образовать пластическую композицию на тему «все хорошо, что хорошо кончается».

В «Тартюфе» Мурнау (*Herr Tartuff*, 1926) Оргон наблюдает из-за портьеры соблазнение Тартюфа Эльмирой, накрывшей столик для кофе. В последний момент, когда Тартюф уже было уверовал в безнаказанность возможного флирта, он видит в начищенном до блеска кофейнике отражение лица Оргона, выглянувшего из своего укрытия. Тогда злодей с новым усердием принимается изображать святошу. В данном эпизоде возникает эффект двойного пластического закрепления непобедимости Тартюфа. Двухчастная организация пространства выделяет Оргону строго определенное место, границ которого он не может нарушать. Это место за портьерой на заднем плане, что превращает Оргона, законного мужа Эльмиры, в элемент задника, фон инсценированного свидания, призванного спровоцировать Тартюфа на демонстрацию его подлинной сущности. Замеченный в качестве отражения на округлой стенке кофейника, Оргон оказывается как бы частью вещи, предметом утвари, бесправным и беспомощным. Он словно заперт в пластическом абрисе кофейника, что подчеркивает и несколько сомнамбулический вид несчастного мужа. Провокация Эльмиры не удается в отличие от мольеровской пьесы. В фильме сами вещи и дом как бы отказываются помогать своим хозяевам.

Разрабатывая возможности размыкания кадра без утраты его устойчивости и пластической определенности, кино интуитивно производит селекцию объектов, нахождение которых внутри кадра делает такой кадр более пластически целостным, завершенным, наполненным. Кино ищет объекты повышенной пластической выразительности. Особо интересуют эффекты динамичной материальной массы, некоего монолитного, хотя и внутренне многосоставного объема, текущего сквозь кадр, передвигающегося через кадр.

Наличие пластически 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. Поэтому кино акцентирует все формы внешней динамики, гарантирующей пространственный захват территории кадров. Зритель при этом может переживать саму скорость движения материи как жизнь некоего энергетического тела. Тем не менее и этот прием может способствовать выражению

любых смыслов, в том числе прямо противоположных идее гармонии и жизнеутверждения.

В «ЗОО: Зет и два нуля» (*ZOO: A Zed & Two Noughts*, 1985) Питера Гринуэя именно пластический мотив постепенного заполнения кадра некоей массой вступает в ироническое противоречие с содержанием происходящего. В финальной сцене фильма два друга-биолога решают покончить с собой, чтобы их тела остались перед работающей кинокамерой, которая запечатлела бы процесс дальнейшего бытия их телесной материи. Герои делают себе по смертельному уколу и застывают, лежа перед камерой. Последующий монтаж кадров показывает, как постепенно на тела умерших и вокруг начинают появляться улитки. Их становится все больше и больше. Вот уже они образуют медленно-медленно движущуюся и растущую массу, добираются до камеры и всего оборудования, облепляют его и провоцируют небольшой взрыв, как бы символически знаменующий конец научного эксперимента и цивилизации. Несмотря на медлительное ползание улиток, само их движение — в контексте лавинообразного нарастания их количества — воспринимается скорее как стремительный захват территории тел, поляны, техники. Расцвет природной жизни на трупах ученых символизирует гибельную перспективу слишком изоциренного и рационально мыслящего человечества.

Нередко 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 «Ливень, пламя и скорость», только в отличие от Тернера оно заинтересовано более в уплотнении фактуры стихий, в воплощении бесплотного, в создании иллюзии вещного объема, пребывающего в бесконечном пластическом становлении. Нередко экранная реальность создает пластические формы того, что невозможно пережить и испробовать в жизни в непосредственном контакте, с чем нельзя соприкоснуться или, напротив, соприкосновение было бы опасно и мучительно. Кино же показывает грозные стихии как прежде всего визуальную жизнь пластической формы, приглушая даже умоглядное 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. Оно ведет в закадровую реальность, помогая смириться с разомкнутостью и бесконечностью отображаемого мира.

Объекты повышенной пластической выразительности обожаемы кинематографом во всей их самоценности и неотыгченности сложными семантическими напластованиями (что не исключает наличия таковых). Так что скрупулезные выяснения Михаилом Ямпольским причин, по которым Гриффиту в «Нетерпимости» очень хотелось ввести статуи слонов в эпизоды линии Вавилона [10], и весьма содержательны, и в то же время несколько излишни. Вернее, каким бы насыщенным не было смысловое поле, связанное с образом слона, не оно служит для кино главной мотивацией приверженности мотиву слона, а сам эстетизм 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 любимых кинематографом объектов повышенной пластической выразительности. Еще не имея хороших технических возможностей, кино стремилось снимать динозавров. В 1925 году выходит экранизация романа Конан Дойля «Затерянный мир» (впоследствии неоднократно экранизованного). Позже сюжет о встрече человека с динозаврами перерабатывается, рождая «Парк Юрского периода» и его многочисленные продолжения. В немой период начинаются и бесконечные экранизации сюжета о Кинг-Конге, далее к ним присоединяется сюжет о Годзилле. Гигантские змеи, невиданные и неопознаваемые твари, множество фантастических существ населяет кино и сопутствует всей его истории, не надоедая ни создателям фильмов, ни аудитории. Тяга к лицемерию зооморфной формы и движения вполне закономерна в эпоху разрастания человеческого сообщества и форм цивилизации, в контексте которых проходят будни множества зрителей.

При том что мотив монстра заслуживает отдельного исследования, в рамках нашей темы мы отметим, что повышенным интересом

к этому типу персонажа ознаменованы уже первые десятилетия кинематографа. Будучи бесплотной, кинореальность словно ощущает потребность в восполнении собственной нематериальности с помощью создания иллюзий повышенно скульптурных, пластически выразительных, иногда почти формульных героев. Вероятно, есть глубокая закономерность в том, что подавляющее большинство образов «монстров» раннего кино продолжили свое существование в последующие десятилетия, объединяя собой множество фильмов и сериалов, в которых варьируются уже найденные пластические решения или придумываются новые.

Сюжеты о Дракуле и прочих вампирах, о докторе Джекиле и мистере Хайде, о Франкенштейне, об отвратительных злодеях и тиранах вроде доктора Мабузе, доктора Калигари, профессора Мориарти шествуют плотной чередой через весь XX век и с новой силой активизируются в новом столетии. Рождаются новые добрые и злые, симпатичные и кошмарные монстры, будь то зомби, людоеды, мутанты, трансформеры, орки. Тяготееют к монструозности и герой фильмов о Бэтмене Харви Дент по прозвищу Двуликий, сквозь разрушенные кожные покровы лица которого зияют кости скул и фрагмент челюсти, и кибертеррорист, бывший агент М16 (Хавьер Бардем) со вставной частью челюсти и скулы, некогда раздавивший во рту капсулу с ядом («Координаты «Скайфолл»», 2012), и лишившийся части скул Густав Фринг (Джанкарло Эспозито), наркоделец, убиваемый с помощью бомбы в инвалидной коляске своего старого недруга (сериал «Во все тяжкие», 4-й сезон, 2011). Новые монстры создаются без отказа от большинства старых, что приводит к численному разрастанию этой когорты персонажей. Не последнюю роль играет пластическая экспрессия монстров. Она делает их легко запоминающимися и воспроизводимыми в трехмерном объеме — в качестве статуэток, игрушек, костюмированных участников шоу и пр. За последний период американская индустрия развлечений создала более пяти сотен новых разновидностей монстров [13, р. 78].

Кино ищет эффектные формулы сверхчеловеческого или внечеловеческого начала, антропоморфного, зооморфного или зооантропоморфного, разрабатывает сочетания эстетически безобразного с энергетически-витальной притягательностью. Ужаснувшись и испытывая омерзение или, напротив, любопытство, зритель должен

смотреть и не насмотреться на этих существ, не таких, как обычные люди, или не таких, как все известные земные существа. Собственно, «глазение» на всевозможных дикарей, вывезенных из колоний, или на людей, обладающих странной внешностью, будь то «бородатые женщины», великаны, карлики и пр., было традиционным развлечением на ярмарках и специальных выставках в Англии и континентальной Европе в XVIII–XIX веках [12, р. 217]. Кино сообщает этой традиции новое измерение.

«Монстры» обеспечивают повышенный, хотя и иллюзорный физиологизм экранного мира, фантомное усиление тактильного переживания зрителем всех бед и парадоксов природы и человека. Всякий режиссер волен наделять мотив монстра сколь угодно сложным содержанием, как и делают, к примеру, Феллини, периодически обращавшийся к образам антропоморфных и неантропоморфных чудищ, или Александр Сокуров, акцентируя черты монструозности в самых разных героях — в Эмме Бовари («Спаси и сохрани»), некоторых обитателях Дома, разбивающего сердца («Скорбное бесчувствие»), в Гитлере, Геббельсе и фрау Геббельс («Молох»), Ленине и Крупской («Телец»), Мефистофеле («Фауст»).

Такое выразительное средство, как маска, ушедшее с магистральной развития театрального искусства, возвращается в число актуальных в молодой киноиндустрии, предлагая особую лепку антропоморфной формы. В 1913 году перед началом Первой мировой войны восходит на престол киноуспеха персона в маске — Фантомас в фильмах Луи Фейада. Фантомас творит то, что пожелает, оставаясь неуловимым. Наличие маски сообщает его личности дополнительную загадочность и ауру внечеловеческой мощи. Как пишет исследователь, в этом образе был заложен «латентный анархизм», который импонировал настроениям многих, в том числе ярких представителей артистических кругов, от Жана Кокто до Рене Магритта. Образ Фантомаса оказал влияние на французский сюрреализм и немецкий экспрессионизм. Именно Фантомас стал культовой фигурой, а не его преследователи с открытыми лицами. Гийом Аполлинер и Макс Жакоб даже организовали Общество друзей Фантомаса [14, р. 32].

Помимо Фантомаса в маске появляются члены банды, именующей себя «Вампирами», в многосерийном фильме Фейада, а также Призрак Оперы, Зорро, позже — Бэтмен и Спайдермен, Женщина-Кошка;

маской является лицо Джокера. В масках президентов США орудует банда в фильме «На гребне волны» (1991) Кэтрин Бигелоу, а маска клоуна — излюбленный атрибут хоррора.

Сегодня к персонам в театральных, карнавальных и прочих артистических масках прибавляется огромный спектр киноперсонажей в социально-криминальных масках или военных касках, иногда с приборами ночного видения, что придает форме головы «техноантропоморфность» и особую, вопрошающую экспрессию, транслирующую в пластическом иносказании вопрос о состоянии современного социума.

Кино обожает скульптуру, всевозможные изваяния, манекены, прочие искусственные фигуры, изображающие живых существ и создающие внутреннее напряжение между динамической жизнью киноматерии в потоке времени и неподвижностью запечатлеваемого пластического объекта, между его статикой и динамикой монтажных стыков, сменами ракурсов.

В «Кабирии» (*Cabiria*, 1914) Джованни Пастроне в разгар всеобщей паники при извержении вулкана в центре кадра остается статуя. Кругом рушатся здания, пытаются спастись от обломков и пожара люди. Статуя покачивается, но пока сохраняет свое вертикальное положение на постаменте. Однако совершенно очевидно, что это последние минуты ее существования. Правильное положение статуи посреди падающих колонн и бегущих людей парадоксальным образом лишь подчеркивает неминуемость ее разрушения, как и невозможность всякого тела, живого или неживого, сохранить покой, равновесие, благополучие во время катастрофы. Возникает образ вынужденной безучастности как практической беспомощности, неспособности выразить что-либо или изменить ситуацию. Причем статичный неживой объект становится как бы сразу воплощением всякого человека, всякого живого существа и «всякого» киноглаза. Камера ищет и с удовлетворением находит в наблюдаемом мире родственный объект, тоже неживой, тоже молчаливо присутствующий и тоже не вмешивающийся в происходящее.

Во множестве других случаев скульптура в кадре обладает иной семантикой, чему закономерно посвящено немало трудов. Однако она неизменно придает кадру своего рода устойчивость, пластическую центростремительность, оформленность и возможность

внутреннего диалога кино с состояниями статики, неизменности, неподвижности.

О каждом из перечисленных объектов повышенной пластической выразительности можно написать отдельную статью и даже книгу, но мы оставим это на будущее.

Кто или, вернее, какая сила является автором сей иллюзорно-пластической картины мира, кто производит столь активную селекцию запечатлеваемых форм и столь властно разворачивает их композиции во времени? И можно ли говорить о пластике этого авторства, или сверхавторства?

ПОДРАЗУМЕВАЕМАЯ ПЛАСТИКА КИНОГЛАЗА

Погоня за фантомами пластического и сопротивление бесплотности были и есть столь интенсивны благодаря особой пластике самого киноглаза — в большинстве случаев невидимого, но подразумеваемого субъекта запечатления-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... <...> Мой путь к созданию свежего восприятия мира. Вот я и расшифровываю по-новому неизвестный вам мир...» [2, с. 40–41]. Самоотождествление 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 древнего архетипического миропонимания.

Функция показа отображаемой реальности, которую берет на себя техника кино вместе с управляющим ею человеком, произвольно связывается в нашем сознании со способностью именно зримо восприятия, видения. Технический аппарат и управляющий им индивид 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, интуитивно 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. Он чутко прислушивается 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 опубликованию.

Киноглазу не интересно ориентироваться на границы возможностей человеческого начала. 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) Алехандро Гонсалеса Иньярриту, герой которого

запросто плывет в ледяной реке, и тяжеленная намокшая 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, чьи жестокость и наивная жажда чуда станут очевидны, стоит нам лишь стряхнуть с себя морок киноусловности и вспомнить о наличии «реальной реальности» за пределами экрана.

Однако вместе с преодолением границ «здорового смысла» 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 космическом пространстве 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 супруга. 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. 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. 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 пространству страданий и наслаждений, включающих страх, отвращение, гнев, умиление, изумление, предвкушение, экстаз.

Невидимый и вездесущий киноглаз зрелого киноискусства, обретший абсолютную подвижность и ощущение безграничности собственных прав и возможностей, подобен прекрасному и могущественному сверхчеловеческому существу, божественному дарителю беспрецедентного опыта.

Конечно, авторский голос в литературном повествовании тоже может выполнять функции, аналогичные функциям киноглаза. Однако литература представляет более умозрительную, бесплотную условную реальность, сплошь сотканную из знаков, оторванных от эмпирического начала. Кинематограф же претендует на грандиозную иллюзийность своей условной реальности, представляющей уже готовые «живые картины», которые могут казаться даже более материальными и физиологичными, нежели обычная реальность вне экрана.

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, влюбленному в пластическое формотворчество и фантомотворчество.

Но главными свойствами киноглаза являются не только обожание пластического фантомотворчества, не только вездесущее всеисиле 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 киноглаза с ранних лет жизни является его неуязвимость. К примеру, в «Падении Трои» (*La caduta di Troia*, 1911) Луиджи Романо Борньетто и Джованни Пастроне наивные аттракционы в духе ярмарочного кино — перенесение по воздуху Елены и Париса в Троию — соседствуют

со сценами битв, решенными в жизнеподобном духе. В таких сценах нет ощущения «сделанности кадра» и искусственно сдерживаемого, эстетизированного движения. Воины в агрессивном аффекте бегут прямо «на зрителя». 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, приобщает 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. По логике, нам должно представляться напряжение мускулов его невидимого лица и эмоционально изменчивый взгляд, ожидающий каждой новой секунды жизни и умирания героев. Однако мы не представляем, кажется, ничего подобного. Потому что мы сами, вместе с нашей произвольной мимикой, нашими движениями и реактивной эмоциональностью во время просмотра и есть то тело, в котором божественный киноглаз реализует свою духовную динамику. Мы, зрители, как бы сливаемся с его эмоциональностью, нам как бы передаются его эмоциональные флюиды.

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 своевольное 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 много суеты и душевной слабости 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. Гримаса скорби или печали, сомкнутые губы, вздохи видения-знания, стоическая решимость незримо идти с героями до конца передается нам, как бы повторяется или синхронно проживается нами вместе с киноглазом, который мучительно сопresentствует экранным 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, и с убежденностью в сопричастности воспринимающего индивида сверхчеловеческому наблюдателю.

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 достижимым. 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 являются страдания и вынужденное самопожертвование ученого, переставшего управлять стихией непознанного. В романе Уэллса

«Человек-невидимка» (неоднократно экранизированном) герой утрачивал видимую пластику своего тела, но продолжал быть существом живым и телесным, испытывающим холод и жару, боль и потребность в отдыхе. Однако невидимость тела отторгала героя от людей, обнаруживала несовместимость экспериментатора 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. Как писал А.С. Вартанов, «документальное искусство по своей структуре представляет собой, пожалуй, наиболее законченный тип открытой образной системы» [1, с. 24].

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. (В частности, эти процессы характерны для французской «новой волны», ставшей предметом статьи В.А. Крючковой, публикуемой в этом же номере).

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 [15].

Кинематерия, даруемая нам посредством деятельности сакрального божественного киноглаза, являет собой абсолютно

герметичную, замкнутую форму, или, как сказал бы Уоткинс, «моноформу». Эта форма обращена внутрь себя самой, 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 кинематерии. Ее качества откровенно обсуждаются и обыгрываются в кадре.

Так, в «Пурпурной розе Каира» (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 игравшего, 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. Прочие экранные персонажи разворачивались фронтально к залу и переругивались со зрителями и дельцами кинопроката из-за невозможности воспроизведения сюжета, заданного сценарием. А реальная девушка между тем целовалась с экранным героем, объяснявшимся ей в любви.

Вуди Аллен создавал сюжетные обстоятельства возникновение 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 деятельности 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».

Особенно драматична эта многократная перекодировка в картине Андрея Вайды «Все на продажу» (1968). Актриса отчаянно мечется на богемной вечеринке, 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 большую 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⁽²⁾. 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 многочисленные разрывы в закрытой форме у режиссеров «новой волны», мотивы телевидения в картинах Феллини, мотив документальной съемки в «Последнем танго в Париже» Бертолуччи, экспериментальный документализм ВВС, в том числе ранние картины Кена Лоуча и творчество Питера Уоткинса, уже цитированного выше адепта десакрализованного киноглаза, и пр.

«Коммуна (Париж, 1871)» (2000) Питера Уоткинса предлагает не столько реконструкцию событий 1871 года во Франции, сколько встречу современных людей с реконструированными переживаниями французов конца позапрошлого века, разделившихся на враждующие стороны в ходе гражданского конфликта. Снятая в искусственной среде студии, однако с костюмированными непрофессиональными актерами, «Коммуна...» ставит в центр двух журналистов, одетых в одежду конца XIX века, но с самыми настоящими микрофонами. «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

(2) 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, и в этом их драма. 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.

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, эмоционального 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, которые, объединившись в единое целое, обнаруживают свойства «сигнальных» элементов поэтики или даже художественной провокации, если иметь в виду наличие несомненной цели у режиссера изменять картину мира зрителя [9]. Уоткинс делает зримым процесс моделирования экранной действительности, обнаруживая условность всего действия. Но он же создает такие сцены, как обзор груды трупов после уличных боев, где доминирует переживание исторического прошлого как достоверной реальности, в которую киноглаз окунает нас магическим образом. То есть Уоткинс постоянно меняет регистр развертывания экранного повествования, превращая все повествование в рефлексию об экранной документальности.

Учитывая концепцию открытой формы, развиваемую в ряде трудов [6; 8; 11], уместно назвать документальные киножанры и телевизионный тип экранной формы открытой экранной формой. Открытые экранные формы могут быть сугубо телевизионными массовыми (например, новостные репортажи, телемосты, ток-шоу) и относящимися к развлекательному искусству, например, телесериал «Проклятые короли» (*Les Rois Maudits*, 1973, режиссер Клод Барма), герои которого то и дело обращались к зрителю, рассказывая о событиях французской истории. Но элементы открытой формы, присутствующие в разной степени в разных произведениях, не препятствуют и появлению серьезного авторского искусства, такого как «Сатирикон» (1969) Феллини, «Острова в океане» Анатолия Эфроса, «Русский ковчег» (2002) Александра Сокурова, «Данте. Ад» (*A TV Dante. The Inferno. Cantos I–VIII*, 1989), тетралогия «Чемоданы

Тульса Люпера» (*The Tulse Luper Suitcases*, 2003–2004) Питера Гринуэя. Полиэкранные композиции Гринуэя зримо вопиют о доминанте авторской воли, 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, 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 фило-софичность. Впрочем, и на просветительскую общедоступность, «разжеванность» символов, объяснение 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 эссе-портрета, уместного в каком-нибудь журнале, слегка претендующем на интеллектуальность, то в «Данте...» сильны 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 этого мира. В «Чемоданах Тульса Люпера» 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 непрерывности метаморфоз адского начала в реальной истории человечества.

Складывается картинка, насыщенная всеми оттенками постмодернистской иронии, отрицающая все градации и антиномии. Противопоставления элитарного и массового, условного и жизне-

подобного, 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 посюсторонний мир зрителей.

Открытый режим бытия экранной формы подразумевает ее знание о «реальной реальности». Происходит умозрительная пластическая диффузия двух миров, учитывается 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 отрефлектировано 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 бы классифицировали как гибридную (закрытую-открытую) экранную форму. Синтез эстетических параметров закрытой и открытой формы остается актуальным приемом в нашу постмодернистскую эпоху.

Список литературы:

- 1 *Вартаков А.С.* Документальные формы в искусстве // Фотография. Проблемы поэтики. Сост. Стигнеев В.Т. М.: URSS, 2007.
- 2 *Вертов Д.* Киноки. Переворот // Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. Т. 2.
- 3 *Ермишева М.Н.* Киноэкран и автономные искусства // Художественная культура. 2016. № 1. М.: Государственный институт искусствознания. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-1-19/istoriya-i-sovremennost/5214.html> (дата обращения 24.05.2018).
- 4 *Кривцун О.А.* Антропология искусства. Язык искусства и мера человеческого в меняющемся мире. Коллективная монография. Отв. ред. Кривцун О.А. М.: Индрик, 2017.
- 5 *Николаева Е.В.* Визуальная кинестетика в искусстве дабл-пост // Художественная культура. 2017 № 2. М.: Государственный институт искусствознания. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-2-20/teoriya-hudozhestvennoy-kultury/5232.html> (дата обращения 24.05.2018).
- 6 *Ступин С.С.* Феномен открытой формы в искусстве XX века. М.: Индрик, 2012.
- 7 *Ступин С.С.* Мое лицо ночью. Искусство экзистенциальной тревоги // Антропология искусства. Язык искусства и мера человеческого в меняющемся мире. Коллективная монография. Отв. ред. Кривцун О.А. М.: Индрик, 2017. С. 305–330.
- 8 *Фотография. Проблемы поэтики.* Сост. Стигнеев В.Т. М.: URSS, 2007.
- 9 *Шеметова Т.Н.* Искусство провокации и идеальный провокатор // Художественная культура. 2017. № 4. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-4-22/yazyki/5280.html> (дата обращения 24.05.2018).
- 10 *Ямпольский М.* Память Тиресия. Интертекстуальность кинематографа. М.: РИК Культура, 1993. URL: <http://detectivebooks.ru/book/25917826/?page=4> (дата обращения: 21.09.2017).
- 11 *Эко У.* Открытое произведение: Форма и неопределенность в современной поэтике. СПб.: Академический проект, 2004.
- 12 *Altick R.D.* The Shows of London. London, 1978.
- 13 *Glassy M.C.* Movie Monsters in Scale: A Modeler's Gallery of Science Fiction and Horror Figures and Dioramas. Jefferson, London, North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2013.
- 14 *Lanzoni F.* French Cinema From Its Beginnings to the Present. Bloomsbury Publishing, 2015.
- 15 *Watkins P.* Notes on The Media Crisis. URL: http://www.macba.cat/uploads/20100526/QP_23_Watkins.pdf (дата обращения 21.09.2017).